

# Fische Fluppen Frikadellen

Een tactisch spel voor 2 - 15 personen aan 1 tot 3 tafels van Friedemann Friese

---

## FABEL

Verschrikkelijk! Met vreemde foefjes houdt de vreselijke vorst Fieso de fascinerende fee Fabula vast sinds haar voorjaarsvakantie in februari. Om de fee haar vrijheid terug te geven, moet je haar van de vorst vrijkopen. Je vliegt zonder vrees naar de Finse fjord om de voor vorsten favoriete fascinerende fetisjen te vinden. Je vaart met vlotten van handelaar naar handelaar en dingt vlijtig af op foezel, venkel, vis, fluppen en hamburgers. Gebruik je florinten verstandig om victorie te verkrijgen met de drie fetisjen.

---

## SPELMATERIAAL

36 Handelaren: Er zijn 3 soorten handelaren.

### 1. Koopman (groen-grijs)

Bij een koopman worden de goederen altijd op het linkerbord (met het tandwiel) geproduceerd en verkocht. Bij Frisierten Frauke kun je bijv. fluppen kopen. Op het rechterbord (met de munt) is te zien, wat deze handelaar inkoopt. In dit geval vis.

Aanvullende actie:

Elke koopman heeft een aanvullende actie. Deze moet altijd worden uitgevoerd, wanneer men deze handelaar bezoekt. Een bezoek aan Frisierte Frauke zorgt ervoor, dat er venkel en vis wordt geproduceerd.

### 2. Ruilhandelaar (rood-bruin)

Bij een ruilhandelaar worden goederen geruild. In de linkervitrine is te zien, wat de handelaar wil hebben (hier is dat venkel).

In de rechternitrine zie je wat je ervoor terug krijgt (hier zijn dat twee hamburgers). Bij Fremden Franziskus kun je 1 venkel ruilen tegen 2 hamburgers.

Aanvullende actie:

Ook een ruilhandelaar heeft een aanvullende actie.

In dit voorbeeld kan iemand de waarde van een willekeurige soort goederen laten stijgen of dalen.

### 3. Fetisjhandelaar (geel)

Bij een fetisjhandelaar kun je de fetisjen krijgen, die je nodig hebt om het spel te winnen. Bij Forschenden Fridolin moet je 3 dezelfde goederen afgeven voor de eerste fetisj, 4 dezelfde voor de tweede en 5 dezelfde voor de derde.

Aanvullende actie:

Een fetisjhandelaar heeft geen aanvullende actie.

1 speelveld

65 goederenfiches (fluppen, venkel, foezel, vis, hamburger)

5 koersaanwijzers

11 actiefiches (zie achterzijde voor toelichting)

15 fetisjen

5 speelfiguren

6 vlotten

2000 florint (25x 10, 15x 50 en 10x 100)

# SPELREGELS VOOR 2-5 PERSONEN

## Vorbereiding van het spel

Het speelveld wordt in de midden van de tafel gelegd. Op de steigers met een anker worden de 6 vloten geplaatst.

De fetisjen worden naast het speelveld gelegd.

Elke speler ontvangt 150 florint, kiest een speelfiguur en plaatst deze in de haven.

Elke speler ontvangt gedekt 2 actiefiches en kiest er daar één van uit. De andere gaat terug naar de voorraad met gedekte niet verdeelde fiches naast het speelveld.

De 36 handelaren worden op een gedekte stapel gelegd op volgorde van huisnummer (van 1 tot 36). Om beurten nemen de spelers van bovenaf een aantal kaarten van de stapel en leggen deze onderop. Hiermee wordt de volgorde van de handelaren ten opzichte van elkaar behouden, maar liggen er steeds andere kaarten bovenop.

Daarna worden de bovenste 12 kaarten van de stapel genomen en geschud. Deze 12 handelaren worden willekeurig op de daarvoor bestemde plaatsen op het speelveld gelegd. De overige handelaren gaan uit het spel en zijn niet meer nodig.

Op elke koopman (niet op de ruil- en fetisjhandelaar!) komt één fiche van wat deze handelaar produceert (zie hiervoor het linkerbord met het tandwiel). De koersaanwijzers worden per soort op de veilingtabel op het speelveld gelegd. Alle goederen hebben een waarde van 50.

Een startspeler wordt gekozen.

---

## HET SPEL

Een beurt bestaat uit verplaatsen en eventueel handelen.

### Verplaatsen

Elke beurt heb je 3 bewegingspunten ter beschikking. Je kunt 0 - 3 bewegingspunten gebruiken voor de volgende 3 mogelijkheden:

#### 1. Verplaatsen te voet

Met 1 bewegingspunt kun je één veld verder gaan. Onder een veld verstaan we wegen, bruggen en handelaren (vloten zijn geen velden, zie ook "verplaatsen per vlot"). Velden waarop een speler staat, tellen bij het verplaatsen niet mee. Het is wel mogelijk op een veld of handelaar te eindigen, waarop reeds een speler staat.

**Belangrijk:** Wanneer iemand aan het begin van zijn beurt op een handelaar staat, moet hij minstens één bewegingspunt gebruiken om dit veld te verlaten. Het is niet toegestaan deze handelaar in deze beurt opnieuw te bezoeken.

#### 2. Verplaatsen per vlot

Wanneer iemand op een steiger staat én er een vlot ligt, kan hij met 1 bewegingspunt het vlot gebruiken. Hij gaat met het vlot in een willekeurige richting naar de volgende lege steiger en verlaat daar het vlot (een speelfiguur blijft nooit op het vlot staan). Dit kost samen één bewegingspunt. Het is mogelijk om meerdere malen met een vlot te verplaatsen in een beurt.

**Belangrijk:** In de haven zijn twee steigers. Wanneer er tenminste één steiger vrij is, geldt de haven als volgende lege steiger. Zijn er twee lege steigers in de haven, dan heeft men voldoende aan één bewegingspunt om voorbij de haven te geraken.

### 3. Vlot roepen

Voor 1 bewegingspunt én tegen betaling van 10 florint is het mogelijk om een vlot van een willekeurige steiger naar de volgende vrije steiger te verplaatsen.

#### Bewegingsvoorbeelden

1. Speler A kan met 3 bewegingspunten naar veld 1 of 2 lopen.
2. Speler A kan ook op veld 3 komen, omdat het veld met speler C niet meetelt. Speler A kan ook op het veld bij Speler C eindigen.
3. Speler A kan zelfs veld 4 bereiken, wanneer hij vlot E gebruikt. Naar de steiger bij figuur B zou een bewegingspunt kosten, maar omdat B hier staat, telt dit veld niet mee. Met het eerste bewegingspunt wordt de steiger boven veld 3 bereikt.
4. Om veld 5 kan bereiken, moet speler B een vlot roepen. Hij kiest vlot D en verplaatst het voor één bewegingspunt en 10 florint naar de haven. Dan neemt hij wederom vlot D (of E) en brengt het voor nog eens één bewegingspunt en 10 florint naar de steiger waar speler B staat. Het laatste bewegingspunt wordt gebruikt om veld 5 te bereiken. Wanneer speler A niet in de haven stond, was de verplaatsingsbeurt daar beëindigd. Vlot D moest worden geroepen om zo de steiger vrij te maken om daar uiteindelijk te eindigen.

#### De eerste ronde

Om het voordeel voor de startspeler te beperken hebben alle spelers de eerste ronde verschillende aantallen bewegingspunten tot hun beschikking. De eerste speler heeft 3 bewegingspunten, de tweede 4 bewegingspunten, de derde 5, enz. Op deze manier heeft de startspeler geen voordeel. Vanaf de tweede ronde hebben alle spelers 3 bewegingspunten.

#### Handelen

Staat een speler aan het einde van zijn beurt op een handelaar, dan kan hij hiermee handelen. Passen is ook mogelijk. Daarna wordt altijd de aanvullende actie van de handelaar uitgevoerd. Het is niet toegestaan eerst deze actie uit te voeren en daarna te handelen.

**Belangrijk:** Men moet er altijd op letten dat men maximaal 7 goederenfiches kan transporteren.

#### 1. Koopman:

Bij een koopman kan men goederen kopen, die de handelaar in voorraad heeft, en goederen verkopen waar de handelaar om vraagt. De volgorde van in- en verkopen is vrij.

#### a) Inkopen

Wanneer men iets gaat kopen, wordt eerst de prijs voor de goederen vastgesteld. Deze wordt bepaald door in de veilingtabel het aantal bij de handelaar liggende goederenfiches in stappen naar beneden te gaan:

$$\text{Prijs van de goederen} = \text{koers in de veilingtabel} - \text{aantal goederenfiches (stappen)}$$

#### Voorbeelden:

1. Aan het begin staan alle koersen op 50 Florint en bij elke koopman ligt één goederenfiche. Alle goederen kosten nu 40 Florint per stuk (1 stap goedkoper).
2. Bij een handelaar liggen 3 vissen. De koers van vis staat op 100 Florint. Per vis betaalt de speler 50 Florint (3 stappen goedkoper)

Een speler kan een willekeurig aantal van de beschikbare goederen kopen voor de actuele prijs.

#### Voorbeeld:

Van de drie aangeboden vissen koopt de speler er slechts twee. Hij betaalt 100 Florint.

**Belangrijk:** De minimumprijs per goederenfiche is altijd 10 Florint, zelfs als er heel veel goederen bij een handelaar liggen. Wanneer er geen goederen liggen, kan men er ook geen kopen!

## b) Verkopen

Aan elke koopman kan men één soort goederen verkopen. Men kan een willekeurig aantal van zijn eigen fiches van deze soort verkopen tegen de actuele koers in de veilingtabel. Ongeacht de hoeveelheid zakt de koers van de goederen daarna met een vaste waarde. In de veilingtabel is naast de actuele koers te zien met hoeveel stappen de betreffende goederen in prijs dalen.

### **Voorbeeld:**

Bij een koers van 50 Florint daalt de waarde van de goederen na verkoop met 2 stappen naar 30 Florint.

**Belangrijk:** Alleen bij verkopen daalt de prijs. Bij inkopen verandert de prijs niet.

## 2. Ruilhandelaar

Bij een ruilhandelaar kan men 1-2 goederenfiches tegen andere goederen ruilen (men krijgt 2 of 4 goederen terug). Zijn er niet voldoende goederenfiches in voorraad, dan kan men niet ruilen. (Er zijn ook speciale ruilhandelaren, zie blz. 6)

## 3. Fetisjhandelaar

Een van de 12 handelaren is de fetisjhandelaar (in het spel zitten drie verschillende fetisjhandelaren, zie blz. 6). Bij een fetisjhandelaar kan men fetisjen kopen. De eerste fetisj kost 3 goederenfiches, de tweede fetisj kost 4 fiches en de derde 5 fiches. Men neemt hiervoor steeds een van de drie verschillende fetisjen.

Wanneer iemand op een fetisjhandelaar komt en de gevraagde goederen bezit, kan hij deze direct afgeven en ontvangt een fetisj. De koers van de afgelegde goederen daalt in de veilingtabel met de aangegeven stappen.

De speler ontvangt aansluitend twee actiefiches, waarvan hij er één uitzoekt en de ander weer gedekt tussen de voorraad legt en schudt.

Per beurt kan slechts één fetisj worden gekocht; ook wanneer iemand de goederen bezit om een tweede fetisj te kopen.

# AANVULLENDE ACTIES VAN DE HANDELAREN

Ongeacht een speler ruilt, koopt, verkoopt of past, hij moet aansluitend de aanvullende actie van de handelaar uitvoeren (alleen de fetisjhandelaar heeft geen aanvullende actie).

## **Standaard aanvullende acties**

### **Productie:**

Wanneer iemand deze actie uitvoert, wordt bij alle handelaren, die de betreffende goederensoort produceren (zie linkerbord (met het tandwiel) bij een koopman), een goederenfiche van deze soort neergelegd.

**Belangrijk:** Zijn er te weinig goederenfiches in voorraad, dan stijgt de koers van deze goederen volgens de rechterkolom op de veilingtabel.

### **Koersstijging:**

Wanneer iemand deze actie uitvoert, stijgt de prijs van de betreffende goederensoort.

De koers van venkel staat op bijvoorbeeld 60 Florint. In de rechterkolom van de veilingtabel, zie je nu dat venkel 2 stappen stijgt. De prijs van venkel is nu dus 100.

**Belangrijk:** Dreigt de koers boven 150 uit te komen, dan worden i.p.v. een koersstijging de goederen geproduceerd.

De overige aanvullende acties worden op de achterzijde van de spelregels toegelicht.

Na het uitvoeren van de aanvullende acties is de volgende speler aan de beurt.

## DE ACTIEFICHES

Voor elke verkregen fetisj ontvangt men twee actiefiches, waarvan er een wordt uitgezocht en de andere gedekt wordt teruggelegd en geschud.

Men mag in zijn beurt een willekeurig aantal actiefiches uitspelen. Een actiefiche kan op elk moment in de beurt gespeeld worden. Het is dus mogelijk om bijvoorbeeld eerst twee bewegingspunten te gebruiken, een actiefiche spelen en daarna het laatste bewegingspunt te gebruiken. Nadat ze zijn gebruikt, worden de fiches gedekt door de voorraad geschud. De spelers houden hun eigen fiches ook gedekt voor zich. De verschillende acties worden op de achterzijde van de spelregels toegelicht.

## EINDE VAN HET SPEL

Het spel is afgelopen, zodra een speler aan het einde van zijn beurt 3 verschillende fetisjen bezit. Deze speler heeft gewonnen en bevrijdt fee Fabula.

## VOOR DE EERSTE KEER SPELEN?

Wanneer het spel voor de eerste keer gespeeld wordt, is het verstandig alleen de handelaren met nummer 1-12 te nemen. Deze zijn het meest geschikt om het spel te leren kennen.

## DE HANDELAREN

Koopmannen (huisnummer: 1, 3, 5, 6, 9, 10, 11, 13, 15, 18, 20, 21, 23, 24, 27, 29, 30, 32, 33, 35)

Hier zijn de goederen te koop die bij deze handelaar liggen. Er komen hier enkel nieuwe goederen bij, wanneer bij een andere handelaar de productie hiervan als aanvullende actie (zie linkerbord met het tandwiel) wordt uitgevoerd. Tevens kan hier een willekeurige hoeveelheid van een soort goederen, die op het rechterbord staat, worden verkocht. Zie voorbeeld op de eerste blz.

Ruilhandelaren (huisnummer: 4, 7, 12, 17, 19, 22, 28, 31, 34, 36)

Hier ontvangt men voor een goederenfiche uit de linkervitrine twee fiches van de soort uit de rechternitrine. Je mag tweemaal in een beurt ruilen. Je kunt dus twee fiches voor vier andere ruilen. Wanneer iemand drie goederen van dezelfde soort bezit, kan hij er toch maximaal twee ruilen. Zie voorbeeld op de eerste blz.

### Speciale handelaren

Fischiger Freddy (nr. 8)

Hier mag men twee dezelfde goederen tegen twee andere verschillende of gelijke goederen ruilen. Dit is de enige ruilhandelaar, waarmee je slechts eenmaal per beurt mag ruilen.

Feilschender Franz (nr. 16)

Bij deze handelaar kan een willekeurig goederenfiche tegen de actuele prijs volgens de veilingtabel gekocht worden. Het fiche wordt uit de voorraad genomen. Per ronde mag men slechts één fiche kopen.

Fahle Felicitas (nr. 25)

Hier kan men een goederenfiche tegen een andere goederenfiche met een hogere waarde ruilen. Omdat je bij elke ruilhandelaar tweemaal mag ruilen, kun je hier ook twee goederen ruilen. Het is ook mogelijk om gelijktijdig twee verschillende goederen tegen twee andere te ruilen, mits de koersen dit toestaan.

Fetisjhandelaar (nr. 2, 14, 26)

Bij een fetisjhandelaar koop je fetisjen in ruil voor goederen. De eerste fetisj kost altijd drie goederen, de tweede fetisj altijd vier goederen en de derde en laatste fetisj altijd vijf goederen. Elke fetisjhandelaar vraagt echter een andere combinatie van goederen. Bij Forschenden Fridolin (2) worden altijd dezelfde goederen gevraagd, bij Friedemann Friese (14) moeten alle goederen verschillend zijn en bij Fröhlichen Frank is de levering van twee soorten goederen gewenst (eerst 2:1, daarna 2:2 en als laatste 3:2).

## **VEEL DANK VOOR ALLE FABULEUZE, FANTASTISCHE, VROLIJKE EN VRIJWILLIGE TESTSPELERS:**

Angela, Sören Bendig, Steffi Faase, Thomas Glander, Lutz E. Hahn, Andreas Joks, Tale Jo König, Henning Kröpke, Bob Mathies, Jago Mattiz, Maura, Jürgen Münzer, Jürgen Neidhardt, Boy Pols, Tobias Pflaum, Maren Rache, Reinhold, Steffi, Volker Tietze, Ulrich Walter, Martin Wehnert, Tagungshaus Drübberholz, medespelers in Helmarshausen. Natuurlijk vergeet men altijd iemand!!!

## **1992-2002: 10 JAAR SPELLEN VAN FRIEDEMANN FRIESE**

1992: Oprichting van Spie-Bau-Stelle, Bremen; Wucherer, Dimension, Raus aus dem Schneckenhaus

1993: Wucherer

1994: Naamswijziging naar 2f-spiele; Falsche Fuffziger

1995: Foppen

1997: Frischfisch

1998: Friesematenten

1999: Frischfleisch

2000: Flickwerk

2001: Funkenschlag

2002: Fische Fluppen Frikandellen, Fundstücke

Illustraties: Maura

Aanvullende illustraties: Peka

Contact: [shooting@elvis.com](mailto:shooting@elvis.com)

Gezet in Russka en Lenka. Beide lettertypen zijn te vinden op: [www.neufontland.de](http://www.neufontland.de)

Regels en fabel: Friedemann Friese en Henning Kröpke

Nederlandse vertaling: Jeroen Hollander voor PS-games ([www.ps-games.nl](http://www.ps-games.nl))

## **SPELREGELS VOOR 6-15 PERSONEN (2 TOT 3 TAFELS)**

Een bijzondere ervaring met "Fische Fluppe Frikadellen" is het spel met meer dan vijf spelers.

Hiervoor heeft men 2 tot 3 exemplaren van het spel nodig. 6-10 spelers spelen gelijktijdig aan twee tafels. 11-15 spelers spelen gelijktijdig aan drie tafels.

Hierna worden de aanvullende regels toegelicht. Als basis gelden de regels voor 2-5 spelers.

### **Vorbereitung van het spel**

Op elke tafel wordt een spel klaargelegd. Aan het begin zitten aan elke tafel zover mogelijk evenveel spelers. Er is geen voor- of nadeel om bij een ongelijk spelersaantal aan een vollere of legere tafel te zitten.

### **6-10 spelers:**

Op twee tafels wordt de complete voorraad van een soort fetisj neergelegd. De derde soort wordt gelijkmatig verdeeld over beide tafels. Deze soort is verkrijgbaar op beide tafels. Is deze soort op een tafel niet meer voorradig, dan kun je, wanneer je het koopt, het fiche van de andere tafel pakken. Na het kopen van een fetisj is het verplicht van tafel te wisselen, voordat men de volgende fetisj kan kopen. Wanneer men een fetisj koopt, legt men deze gedekt voor zich neer. Heeft men een gedekte fetisj voor zich liggen, dan is het niet toegestaan een nieuwe fetisj te kopen. Om twee fetisjen aan dezelfde tafel te kopen, moet men tussendoor eenmaal van tafel wisselen en daarna weer terug komen.

### **11-15 spelers:**

Op elke tafel wordt steeds een soort fetisj gelegd. Om het spel te winnen, moeten de spelers op alle tafels gespeeld hebben.

### **Het spel**

De clou van het spel is, dat men van tafel moet wisselen om het spel te kunnen winnen.

## Verplaatsen

Er is een vierde mogelijkheid om bewegingspunten te gebruiken.

### 4. Wisselen van tafel

Staat een speler in de haven en heeft hij nog minstens één bewegingspunt over, dan kan hij de tafel verlaten en bij een andere tafel aanschuiven. Voor het wisselen van tafel is geen vlot nodig: de haven moet zelfs helemaal vrij zijn. Er mag ook geen vlot in de haven aanwezig zijn. De speler pakt zijn speelfiguur, goederenfiches, fetisjen, actiefiches en geld (dus al zijn bezittingen) op en gaat naar de andere tafel. Daar gaat hij rechts van de speler zitten, die op dat moment aan de beurt is, zodat hij op de nieuwe tafel als laatste aan de beurt is. Het speelfiguur wordt aan het begin van zijn eigen beurt in de haven gezet en start daar met 3 bewegingspunten. Men kan zovaak van tafel wisselen als men wilt. Zelfs de eerste beurt kun je dit al doen.

**Belangrijk:** Gedurende het spel mag men geen informatie inwinnen over andere tafels. Wisselt men van tafel, dan gaat men direct naar een andere tafel, daar in de juiste volgorde zitten en overziet dan pas de actuele situatie op dat speelveld. Wanneer men daarna voor het eerst aan de beurt komt, kan er eventueel direct weer gewisseld worden.

**Belangrijk:** Zijn op een tafel geen goederen van een soort of geen actiesfiches meer beschikbaar? Pech gehad! Op een andere tafel zullen ze in overvloed aanwezig zijn. Geld moet wel altijd beschikbaar zijn. Bij een tekort kan het op een ander tafel gepakt worden.

**Belangrijk:** Het kan voorkomen, dat een speler alleen aan een tafel speelt. Hij is dan toch verplicht elke beurt volledig uit te voeren (verplaatsen, handelen, koers aanpassen, e.d.)

### Aanvullende acties

Alle aanvullende acties gelden enkel voor de tafel waarop ze worden uitgevoerd. Het is niet mogelijk een actie uit te voeren, waarbij een andere tafel beïnvloed wordt.

Bij het verplaatsen van een speler kan men deze niet naar een andere tafel verbannen.

Wanneer een speler een handelaar sluit en daarna de tafel verlaat, blijft deze handelaar een ronde gesloten, dus tot iedereen eenmaal aan de beurt is geweest.

### Einde van het spel

Zodra een speler drie verschillende fetisjen bezit, is hij de winnaar en bevrijdt hij fee Fabula. Eventueel kan er door worden gespeeld voor de tweede en derde plaats om meerdere spelers het gevoel van overwinning te gunnen. Deze spelers moeten zich echter tevreden stellen met het gezelschap van vorst Fieso.

## AANVULLENDE ACTIES

### 2 handelaren produceren:

Men kiest twee koopmannen uit die gaan produceren. Op deze twee handelaren wordt een goederenfiche gelegd.

### Alle koersen stijgen:

De koers van alle goederen stijgt volgens de rechterkolom van de veilingtabel.

### Speler verplaatsen:

Men krijgt een bewegingspunt om een andere speler volgens de regels te verplaatsen. De verplaatste speler voert geen aanvullende actie uit.

### Vlot verplaatsen:

Men mag een willekeurig vlot naar een willekeurige andere vrije steiger verplaatsen.

### Dubbele productie:

Men kiest een goederensoort uit die dubbel geproduceerd gaat worden. Op elke betreffende handelaar worden twee fiches gelegd.

### Productie van een willekeurige soort:

Men kiest een goederensoort uit die geproduceerd gaat worden.

### Koers veranderen:

Men kiest een goederensoort uit en laat de koers hiervan stijgen of dalen, zoals aangegeven in de rechterkolom van de veilingtabel.

### Koersdaling:

Men kiest een goederensoort uit en laat de koers dalen, zoals aangegeven in de rechterkolom van de veilingtabel.

**Extra beurt:**

De speler komt opnieuw aan de beurt met opnieuw 3 bewegingspunten.

**Goederen wisselen:**

Men neemt alle goederen, die bij een koopman liggen en ruilt deze met de goederen van een andere. Het is ook mogelijk een handelaar te kiezen, waarbij geen goederen liggen.

**Handelaar wisselen:**

Men mag twee handelaren (niet deze handelaar of de fetisjhandelaar) van plaats wisselen. Alles wat op de handelaar ligt, verhuist mee.

**Extra verkoop:**

Men mag één goederenfiche tegen de actuele koers verkopen. De koers daalt zoals bij een normale verkoop.

**Goederen voor 50 kopen:**

Men kan hier één goederenfiche kopen voor 50 Florint. Het fiche wordt uit de voorraad genomen.

**Cadeau:**

Men krijgt één fiche van de op dat moment goedkoopste goederensoort. Is er niet één absoluut het goedkoopste, krijgt men niets.

## ACTIEFICHES

**+2 verplaatsen:**

Wanneer men dit fiche aflegt, heeft men deze beurt 2 extra bewegingspunten.

**Koers wijzigen:**

Men kiest een goederensoort uit en laat de koers volgens de rechterkolom van de veilingtabel stijgen of dalen.

**Goederen wisselen:**

Men wisselt een goederenfiche om met een willekeurige andere uit de voorraad.

**Handelaar sluiten:**

Dit fiche wordt op een handelaar gelegd (niet op de fetisjhandelaar). Deze handelaar is een hele ronde gesloten. Men kan deze handelaar niet bezoeken. Dit veld telt bij het verplaatsen niet mee. Na een ronde wordt het fiche ver verwijderd en weer gedekt door de voorraad geschud.

**Goederen overnemen:**

Men kan van een andere speler een goederenfiche overnemen tegen betaling van de actuele koers. Dit actiefiche kan enkel gespeeld worden wanneer men tijdens de beurt op hetzelfde veld als de andere speler staat.