

해산물의 이름과 숫자를 말하며 내려놓아야 하고, 아무도 종을 치지 않은 것을 확인한 뒤에 다음 한 장을 펼칩니다. 누군가 종을 치면 해당 플레이어에게 물건이 낙찰되고, 경매는 종료됩니다. 낙찰 받은 플레이어는 카드 수에 상관없이 은행에 10코인을 내고 펼쳐진 카드를 전부 가져가야 합니다. 경매인은 경매 수수료로, 펼친 카드 1장 당 1코인을 은행에서 받아옵니다.

#### [예시]

안석이 경매인이고 5장의 해산물 카드를 펼쳐놓았습니다. 이 때 수지가 해산물을 구입하기 위해 종을 칩니다. 수지는 은행에 10코인을 지불하고 5장의 해산물 카드를 가져갑니다. 안석은 수수료로 5코인을 은행에서 받습니다.

3인 게임의 경우에는 경매인도 경매에 참여할 수 있습니다. 하지만 경매인은 다른 두 플레이어가 카드를 충분히 보고난 후 해산물을 구매하지 않을 경우에만 종을 칠 수 있습니다. 이 경우 경매인은 수수료를 받지 못합니다.

#### 해산물 보관

해산물을 구매한 플레이어는 개인 보드의 보관 박스와 아이스 박스 중 한 곳에 해산물 카드를 내려놓습니다. 한 박스에는 몇 장이든 해산물 카드를 놓을 수 있지만 한 종류의 해산물 카드만 놓을 수 있습니다. 해산물 카드는 뒷 부분 숫자인 보이게 겹쳐 놓습니다.

3개의 박스에 해산물이 모두 채워져 있다면, 나머지 해산물 카드들은 쓰레기통에 뒷면으로 버려야 합니다. 원한다면 박스에 있던 해산물들을 모두 쓰레기통에 버리고(조커 카드 포함), 새로운 해산물을 내려놓을 수도 있습니다. 쓰레기통에 버려진 해산물은 게임이 끝나고 한 마리당 -1코인이 됩니다.

#### [예시]



수지는 이번 경매에서 상어 1, 장어 3, 참치 1, 참치 3, 게 1 총 5장의 카드를 구매했습니다. 개인 보드의 박스에 상어 1, 참치 1, 참치 3, 게 1 을 보관하고, 보관 할 곳이 없는 장어 3은 쓰레기통에 버렸습니다.

#### 해산물 판매

경매인은 경매 행동을 하기 전에 해산물 판매 행동을 할 수 있습니다. 판매할 해산물의 종류를 선택하고, 해당 해산물의 마리 수를 모두 더해, 그 수만큼 가격표를 참고하여 은행에서 돈을 받아옵니다. 선택한 종류의 해산물은 전부 팔아야 하며, 여러 종류를 판매한다면 종류 당 각각 계산을 하여 돈을 받아옵니다. 한 종류의 해산물을 10마리 이상 판매할 때에는 가격표의 10에 적힌 금액을 받습니다. 가격표의 오른쪽에 있는 1/2 가격의 경우 게임 종료 때 적용됩니다. 테이블 위에 버리는 더미를 만들어 놓고, 판매한 해산물 카드들을 그곳에 버립니다. (쓰레기통에 버리는 것이 아닙니다.) 버려진 카드들은 이번 게임에 사용하지 않습니다.

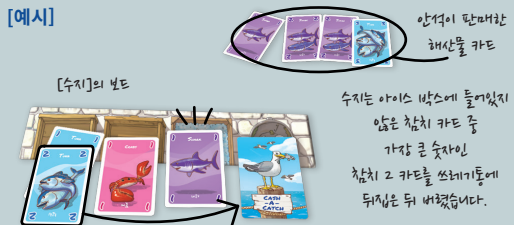
#### [예시]

수지는 이번 차례의 경매인입니다. 경매 행동을 하기 전에 해산물 판매 행동을 통해 상어와 참치를 판매하려고 합니다. 상어는 4마리가 있어서 5코인을 받고, 참치는 6마리가 있어서 10코인을 받았습니다. 게는 좀 더 가격을 높이기 위해 판매하지 않고 남겨두었습니다. 판매한 상어 카드와 참치 카드를 버리는 더미에 버립니다.

#### 상한 해산물

경매인이 해산물을 판매했다면, 나머지 플레이어들은 각자 경매인이 판매한 것과 같은 종류의 해산물을 갖고 있는지 확인합니다. 같은 종류의 해산물이 있다면 해당 플레이어는 같은 종류마다 가장 큰 숫자의 해산물 카드를 개인 보드의 쓰레기통에 뒷면으로 버려야 합니다. 제일 큰 숫자가 조커(문어)라면 문어 카드를 버려야 합니다. 이 때 아이스 박스에 있는 해산물은 신선함을 유지하기 때문에 버려지지 않습니다.

#### [예시]



안석이 경매에서 상어와 참치를 판매했습니다. 수지는 개인 보드에 있는 참치 카드 중 큰 숫자인 참치2 카드를 쓰레기통에 버립니다. 상어는 아이스 박스에 있기 때문에 버려지지 않았습니다.

경매 행동과 해산물 보관까지 진행한 후에 경매인의 왼쪽 플레이어가 새로운 경매인이 되어 다음 경매를 시작합니다.

#### 특수 카드

- 조커 (=문어)

조커는 경매에서 구매하거나, 도둑고양이 카드로 가져올 수 있습니다. 어느 한 종류의 해산물이 있는 박스에 조커 카드를 놓는다면 조커 카드는 해당 종류의 해산물 카드로 취급합니다. 예를 들어 상어 카드가 있는 박스에 조커3 카드를 내려놓았다면, 이제 이 조커 카드는 상어3 카드로 취급합니다.

#### - 도둑고양이

도둑고양이 카드는 다른 플레이어의 박스 하나를 선택하여 그 상자 가장 위에 있는 해산물 카드 한 장을 훔쳐옵니다. 사용한 카드는 버리는 더미에(쓰레기통이 아닌) 버립니다. 만약 아무도 해산물 카드가 없다면 도둑고양이 카드는 버려집니다. 도둑고양이 카드로 쓰레기통에 있는 해산물을 가져올 수는 없습니다.

#### - 통조림

통조림 카드는 신선하지 않은 해산물을 통조림으로 만드는 카드입니다. 쓰레기통에 있는 해산물 카드 중 두 장을 골라 통조림 카드와 함께 버리는 더미에 버립니다.

**주의:** 도둑고양이와 통조림 카드는 카드를 얻는 즉시 사용해야 합니다. 사용하지 않을 경우 카드는 버려집니다.

#### - 엔드 페이지즈

경매인이 카드를 펼치다가 ‘엔드 페이지즈’ 카드가 나온 경우, 이제부터 경매인은 경매 수수료를 받을 수 없습니다. 경매는 이어서 진행합니다. 이제 수산 시장의 문을 닫을 시간이 얼마 남지 않았습니다!

#### 게임 종료

경매 도중 ‘마켓 클로즈’ 카드가 나올 경우 경매는 낙찰자 없이 즉시 종료되고, 경매인도 수수료를 받을 수 없습니다. 각자 쓰레기통에 버려진 해산물 카드를 확인합니다. 해산물 한 마리 당 (카드 1장이 아닙니다.) 1코인씩 은행에 지불합니다.

이후 각 플레이어는 자신의 개인 보드에 있는 해산물을 가격표의 1/2 부분에 표시된 금액으로 판매합니다. 모두가 같이 판매하는 것이므로 버려지는 해산물은 없습니다.



금액을 계산하고 나서, 가장 돈이 많은 플레이어가 승리합니다.

Andreas Pelikan 이 고안한 게임입니다.  
Rsseau, Wanjin Gill 이 그림을 그렸습니다.  
Gameology Inc. 가 출판하였습니다. | [www.playte.com](http://www.playte.com)  
© 2025. Gameology Inc. All Rights Reserved.

## KR 캐시-어-캐치

8세 이상 | 3-5명 | 30분

벽적지근한 수산 시장의 경매에 참여하세요! 가격은 정해져 있고, 이번 판에 신선한 해산물이 얼마나 많이 나오느냐가 관건이겠습니다. 따온 해산물들은 상하지 않게 보관하세요. 적절한 때에 팔아 많은 돈을 벌어야 하거든요.

#### 구성

개인 보드 5개, 카드 109장 (해산물 카드 93장, 액션 카드 9장, 페이지즈 카드 2장, 가격표 5장), 코인 108개

#### 게임 준비

- 각자 개인 보드와 가격표를 받아 자신의 앞에 놓고, 모두의 손이 공평하게 닿는 곳에 종을 놓습니다. 남은 가격표는 옆에 치워둡니다.
- 한 곳에 은행을 만들어 코인들을 종류별로 놓습니다. 각자 은행에서 30 코인을 받습니다.
- 카드 더미를 아래의 순서대로 만듭니다.
  - ① ‘마켓 클로즈’ 카드와 ‘엔드 페이지즈’ 카드를 뺀 나머지 102장의 카드를 잘 섞어 더미를 만들고 뒷면으로 놓습니다.
  - ② 더미의 맨 아래부터 15번째에 ‘엔드 페이지즈’ 카드를 넣습니다.
  - ③ 더미의 맨 아래 5장의 카드를 꺼내 ‘마켓 클로즈’ 카드를 넣고 잘 섞은 다음, 다시 더미의 맨 아래에 넣습니다.

#### 플레이!

가장 최근에 해산물을 먹은 플레이어가 첫 경매인이 되고, 나머지 플레이어들은 경매에 참여하는 손님이 됩니다. 차례를 마치면 시계 방향으로 다음 차례인 플레이어가 경매인이 됩니다.

#### 경매 행동

경매인은 카드 더미의 맨 위부터 한 장씩 펼칩니다. 카드를 펼칠 때

### Carry Out an Auction

The auctioneer uncovers the top card of the deck and lays it out so that everyone can clearly see it. The price for the fish at the auction is always 10 coins, no matter how many cards are revealed. The auctioneer continues revealing cards until a player hits the bell to buy them. The auctioneer receives 1 coin for each card that was auctioned from the bank as a commission.

#### [Example]

Jane is the auctioneer in this turn. She reveals five fish cards. Now, Carl hits the bell to buy fish cards. Jane receives 5 coins as a commission from the bank.

In the case of a three-player game, the auctioneer can also participate in the auction, but he/she may not hit the bell until all others have a chance to see the new cards. In this case, the auctioneer will not receive a commission.

### Sort Fish

The player who bought the cards sorts the newly-purchased cards openly in the boxes of their player board such that the values of the cards remain visible. Only one kind of fish is placed in each box. The player can select the order of the sorted cards, however afterward this cannot be changed. If a player has more than three kinds of fish, that player must throw any extras in their trash can. The player may choose to move all cards from a box or an ice tub to his/her trash can. All cards bought in the auction must be dealt with (a joker cannot be left behind, for example). If you throw away fish in the trash can, you will get -1 point per card at the end of the game.

2

#### [Example]



### Sell Fish

Auctioneers can sell fish before the auction. The player chooses the type of fish they want to sell, totals the sum of the values of those cards, and gets money from the bank by referring to the price list card. The player must sell all cards of the chosen fish. If the player wants to sell more than one kind, they calculate each type individually and receive the listed amount of money for each type. If you sell more than ten fish of a kind, it should be calculated as ten fish and you can get money for only ten fish. The  $\frac{1}{2}$  price on the right side of the price card will be applied at the end of the game. The cards sold this way create a discard pile off to the side. (Cards in trash cans DO NOT go in the discard pile.) Discarded cards will no longer be used this game.

3

#### [Example]

Carl is the auctioneer this turn. Before the auction, he will sell sharks and tuna through fish sales. Four sharks get 5 coins and six tunas get 10 coins. He left the crab without it to raise the price a little more. He throws away the shark cards and tuna cards on the discard pile.

### Spoiled Fish

When the auctioneer sells fish, all other players should check whether they have the same kind of fish that the auctioneer sold. (Fish in the ice tub is not affected). If someone has the same kind of fish, they must throw away the highest value card of this kind (even if a joker) in the trash can. If the highest value card is an joker (octopus), you have to throw away the joker card. At this time, the fish in the ice tub is not spoiled.

#### [Example]



After auctioning and storing fish, the player to the auctioneer's left becomes the new auctioneer and begins the next auction.

4

### Special Cards

- Joker (=Octopus)  
If a player gets joker cards (bought at an auction or by the 'Fish Thief'), they may be placed in any box. If they are placed in a box with another fish type, they count as cards of this type. A joker on its own has no 'fish type' attribute until it is next to another fish card.
  - Fish Thief  
The player that buys the 'Fish Thief' from the auction may take the uppermost card of any box from any other player, before sorting the fish cards bought at the auction. Should nobody have fish cards, the 'Fish Thief' comes away empty-handed. This action card is discarded in either case at the end of the turn.
  - Canned Fish  
The 'Canned Fish' card allows a player to search their trash can after sorting their other acquisitions and pull out up to two fish cards free of charge. The selected cards are placed on the discard pile.
- Note:** The use of these cards is optional. 'Fish Thief' and 'Canned Fish' must be used as soon as a player gets the card. Otherwise, the card is discarded.
- End Phase  
If the auctioneer reveals this card and the 'End Phase' card comes out, auctioneers will no longer be able to receive a commission. The auction will continue. We don't have much time left to close the market!

### Game End

The game ends as soon as the 'Market Close' card is revealed.

5

The current auction ends immediately. The auctioneer receives no commission. Then every player pays the bank for the fish cards in his/her trash can. The cost of fish cards is equal to their values (this can be up to 3 per card) in coins. Now every player sells all remaining fish on their game boards at half-price. No fish goes bad as a result of these sales.

#### [Example]



Jane now has 31 coins. Cards showing three sharks, one eel, and two tunas are thrown away in the trash can. She will pay 6 coins to the bank. Afterwards, she sells the remaining six in the box for 5 coins, which is half their normal price. Jane has a final total of 30 coins.

The player with the most money at the end of the game is the winner!

A Game by Andreas Pelikan  
Illustration by Rsseau, Wanjin Gill  
Published by Gameology Inc. | [www.playte.com](http://www.playte.com)  
© 2025. Gameology Inc. All Rights Reserved

6

## EN CASH-A-CATCH

ages 8+ | 3-5 Players | 30 min.

Take part in an auction at a hectic fish market! The bid price is fixed, but the key to good business is getting the most seafood in a single bid. Store your seafood wisely and don't let it spoil! You have to sell them at the right time to make a lot of money.

### Components

5 boards, 109 cards (93 fish cards, 9 action cards, 2 phase cards, 5 price lists), 108 coins, 1 bell

### Preparation

- Everyone takes a price list and a player board. The bell is placed in the middle of the table; within easy reach of all the players.
- Set up a bank by sorting the money into piles by denominations and everyone takes 30 coins each.
- Make a deck of cards as follows:
  - ① Take the 'Final Phase' and 'Market End' cards out of the deck, then shuffle the remaining cards well.
  - ② Place the 'Final Phase' card as the 15th card from the bottom of the shuffled deck.
  - ③ Take the bottom five cards of the deck and shuffle in the 'Market End' card and replace these six cards at the bottom of the deck.

### Play!

The player who most recently ate fish will be the first auctioneer, and the rest will be the customers participating in the auction. When an auctioneer player finishes his/her turn, the next player clockwise will be the auctioneer.

1