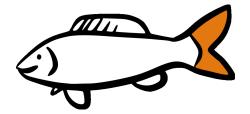
## Fischbestände auffüllen



### Schritt 1 durchschnittlichen Reproduktionsfaktor ermitteln

Da ihr für die Regeneration der Fischbestände nicht mit verschiedenen Reproduktionsfaktoren rechnen könnt, müsst ihr nach jeder Spielrunde zunächst den durchschnittlichen Reproduktionsfaktor für alle in der Spielrunde angewendeten Fangmethoden ermitteln.

Addiert dafür die Gewichtung für die angewendete Fangmehtode jedes Fischereibetriebs

- Angel Gewichtung 1
- MSC Zertifikat Gewichtung 2
- Schleppnetz Gewichtung 3

Bsp: Fischereibetrieb 1 (Angel), Fischereibetrieb 2 und 3 (MSC), Fischereibetrieb 4 (Schleppnetz) ergibt 1  $+ 2 \times 2 + 3 = 8$ 

Lest nun mit Hilfe des ermittelten Werts den durchschnittlichen Reproduktionsfaktor aus der Tabelle ab.

Bsp: Die aufsummiert Gewichtung der 4 spielenden Teams ergab 8. Daraus ergibt sich ein durchschnittlicher Reproduktionsfaktor von 0,6

Anzahl Ø Teams Repro- duktionsfaktor	4 Teams	5 Teams	6 Teams
1	4 - 5	5 - 7	6 - 8
0,6	6 - 9	8 - 12	9 - 14
0,3	10 - 12	13 - 15	15 - 18

# Schritt 2 Auffüllmenge bestimmen

Anschließend zählt die Spielleitung die übrig gebliebene Fischmenge aus und **multipliziert** diese mit dem in Schritt 1 ermittelteten durchschnittlichen Reproduktionsfaktor. **Rundet** auf volle Einerwerte, falls ihr eine ungerade Zahl erhaltet. Beachtet außerdem, dass sich **maximal 1.000 Tonnen** Fisch im Gefäß befinden dürfen.

#### **Beispiel Szenario 1:**

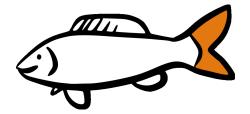
Nach Spielrunde 1 befinden sich noch 300 Tonnen Fisch im Gefäß. Der ermittelte Reproduktionsfaktor beträft 0,6. Daraus ergibt sich folgende Rechnung 300 x 0,6 = 200.

D. h. 200 Tonnen Fisch müssen aufgefüllt werden. Nach dem Auffüllen befinden sich 500 Tonnen Fisch im Gefäß.





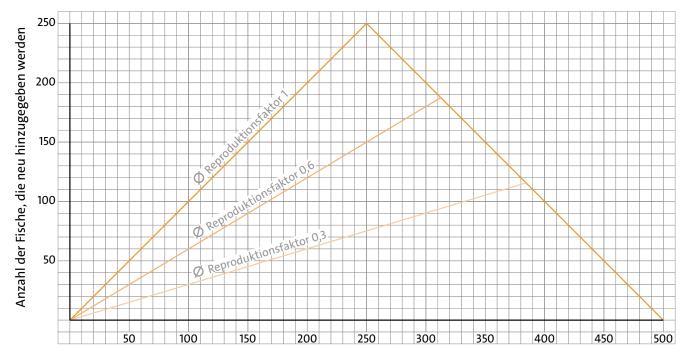
# Fischbestände auffüllen



#### **Beispiel Szenario 2:**

Nach Spielrunde 1 befinden sich noch 650 Tonnen Fisch im Gefäß. Der ermittelte Reproduktionsfaktor beträgt 0,6. Daraus ergibt sich folgende Rechnung 650 x 0,6 = 390. Da 650 + 390 = 1.040 und 1.040 > 1.000, dürfen nur 350 Tonnen Fisch aufgefüllt werden, denn 650 + 350 = 1.000.

Die Regenerationskurve kann euch beim Auffüllen der Fischbestände helfen.



Anzahl der Fische nach dem Fang

