

SPIELMATERIAL

50 Fischkarten











Tatzen. die du für diese Fischart erhältst



6x violett (Thunfisch)

10x rot (Flundern) 10x orange (Sprotten)

8x gelb (Lachse) 8x grün (Aal) 8x blau (Kugelfische)

4 Erweiterungskarten



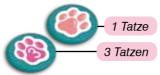


Tintenfisch-Nummer

Klaueffekt

4x braun (Tintenfisch)

20 Tatzen-Marker



6 Übersichtskarten



vor dem ersten Spiel



Klebt die Aufkleber auf die Marker. Beide Seiten sollten die gleiche Grafik

zeigen.

AUFBAU



Gebt jedem Spieler 1 Übersichtskarte. Übrige kommen zurück in die Schachtel.

Legt bei eurem ersten Spiel die 4 Tintenfisch-Karten zurück in die Schachtel.

Ihr könnt die Erweiterung zu Beginn jeder Runde dazunehmen.



Mischt alle Fischkarten Nachziehstapel bereit.

Legt so viele Fischkarten offen in einer Reihe und legt sie als verdeckten neben dem Stapel aus, wie Spieler mitspielen, plus 1. Lasst etwas Abstand zwischen den Karten.

Legt die Tatzen-Marker bereit.













Beispiel: Mit 3 Spielern legt ihr 4 Karten offen aus.

Streift euch ie 1 Finger-Katzentatze über einen Zeigefinger.



SPIELVERLAUF

Ruft alle laut: "1, 2, 3!". Auf "3" tatzt ihr gleichzeitig* mit eurer Katzentatze auf eine Fischkarte in der Reihe.

- Hast du allein auf eine bestimmte Karte getatzt, nimmst du dir die Karte und legst sie offen auf deinen Wertungsstapel vor dir.
- Haben mehrere Spieler auf dieselbe Karte getatzt, erhält niemand die Karte. Legt sie auf den Ablagestapel.





gleichzeibig = Alle spielen zur gleichen Zeit. Du musst dich also schon vor dem Zählen! entscheiden, auf welche Karte du bei 3 tatzen willst. Du darfst deine Entscheidung nach der 3 nicht mehr ändern, wenn andere sich bereits zu bestimmten Karten bewegen!





Prüft danach, ob jemand bereits mindestens je 3 Karten von 2 verschiedenen Fischarten hat.

- Falls ja, findet eine Wertung statt.
- Falls nein, legt die Karte ab, die in der Kartenreihe am nächsten zum Ablagestapel liegt. Dann füllt die Kartenreihe wieder auf und spielt weiter.









Hinweis: Ist der Nachziehstapel leer, mischt den Ablagestapel und bildet daraus einen neuen.

WERTUNG & SPIELENDE

Jeder von euch erhält **Tatzen-Marker für jedes Fisch-Set** im eigenen Wertungsstapel. Ein Set besteht aus **3 oder mehr** Karten der gleichen Fischart.



Du erhältst die Tatzen, die auf den Karten gezeigt sind, nur ein Mal je Fisch-Set (nicht für jede Karte!).

Hinweis: Selbst wenn du 6 Karten der gleichen Fischart hast, wertest du jede Fischart nur ein Mal!

Das Spiel endet, sobald mindestens eine Mieze 6 oder mehr Tatzen hat. Wer die meisten Tatzen hat, gewinnt! Bei einem Unentschieden, gewinnen alle Beteiligten.



Falls niemand 6 oder mehr Tatzen hat ...

DIE NÄCHSTE RUNDE VORBEREITEN

- Alle Spieler legen alle Fischkarten aus ihren Wertungsstapeln ab – unabhängig davon, ob sie gewertet wurden oder nicht. Die Spieler behalten nur ihre Tatzen-Marker.
- Mischt alle Karten und bildet einen neuen Nachziehstapel. Legt eine neue Fischreihe aus und spielt weiter.

TINTENFISCH-ERWEITERUNG

Bringt mehr Interaktion ins Spiel!

- 1. Mischt alle 4 Tintenfisch-Karten in den Nachziehstapel.
- 2. Falls du erfolgreich auf einen Tintenfisch tatzt, warte bis alle normalen Fischkarten genommen wurden. Dann nimm dir 1 Fischkarte deiner Wahl von einem Wertungsstapel einer Mieze deiner Wahl (falls möglich) und lege sie auf deinen eigenen Wertungsstapel. Lege danach den Tintenfisch auf den Ablagestapel.



Hinweis: Falls mehrere Spieler erfolgreich auf Tintenfische tatzen, klaut ihr in der Reihenfolge der Zahlen auf den Tintenfischen (1 zuerst).

2-SPIELER-REGEL

Die Regeln bleiben gleich mit folgenden Änderungen:

- Bevor ihr die Karten für den Aufbau mischt und nach jeder Wertung, zieht ihr beide 1 Karte vom Nachziehstapel. Falls diese Karte 1 oder 3 Tatzen zeigt, legt sie ab und zieht solange neue Karten, bis ihr eine mit 2 Tatzen gezogen habt.
- 2. Legt diese Karten verdeckt in eure Wertungsstapel. Bei der Wertung kannst du diese verdeckte Karte aufdecken und mitwerten. Falls sie dir nicht hilft, um auf 3 Karten einer Fischart zu kommen, kannst du sie verdeckt für eine spätere Wertung aufheben – dies sind die einzigen Karten, die du für später aufbewahren darfst.

Handeln Statt reden!

Wir spenden für jedes verkaufte Spiel an:



Die Marker dieses Spiels sind aus 100% recyceltem Plastik:



CREDITS

Autor: Benjamin Leung Illustration: Hami

Grafik: Marina Fahrenbach, Rayoung Kwon, Anne Wisser

Layout & Redaktion: Sabine Machaczek Projektmanager: Thomas H. Jeong

Herausgeber: Heiko Eller-Bilz

Dank an: Smoox Chen und T.B.D., Roland Goslar, Michael Kränzle. Jense Shin und all unsere Freunde und Testspieler

FOR USE BY PERSONS AGE 5 OR YOUNGER. Diese Information bitte aufbewahren.

WWW.HEIDELBAER.DE