

Hi Fisch!

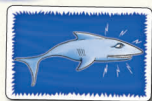
Spieler: 2 bis 4 • **Alter:** 6+ • **Dauer:** 10 Minuten
Illustration: Christof Tisch • Autor: Oliver Igelhaut

SPIELMATERIAL

• 29 Karten mit Zahlenfischen



• 7 Hai-Karten



• 1 Sandbank aus Pappe



• 10 Muscheln aus Holz

Die Muscheln wurden mit einem Werkzeug produziert, das uns freundlicherweise der Hans im Glück Verlag zur Verfügung stellte.

SPIELIDEE

Im Meer tummeln sich viele bunte Fische und Haie. Doch nur wer den größten Fisch fängt, darf ihn behalten. Tauchen aber Haie auf, sind gerade die großen Fische in Gefahr. Wer die meisten Fische fängt, hat gute Chancen zu gewinnen.

1

VORBEREITUNGEN

Legt die Sandbank in die Tischmitte.

Legt die Karten verdeckt aus und mischt sie kreuz und quer. Die Karten dürfen überlappen.

Legt auf 10 beliebige Karten je eine Muschel.

Spielaufbau:



SPIELVERLAUF

Jeder Spieler ist pro Durchgang einmal am Zug.

2

Spielt ihr zu **zweit**, macht jeder Spieler zwei Züge pro Durchgang: Erst der eine, dann der andere, dann wieder der eine und abschließend der andere Spieler.

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn.

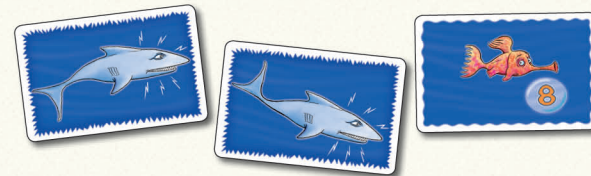
Wer zuletzt im Meer gebadet hat, beginnt.

Bist du am Zug, musst du eine Karte umdrehen. Liegt darauf eine Muschel, lege sie zuerst auf die Sandbank und drehe dann die Karte um.

Findest du einen Zahlenfisch, endet dein Zug.

Findest du einen Hai, drehe die nächste Karte um, bis du einen Zahlenfisch findest.

Beispiel: Du findest zwei Haie und zuletzt einen Zahlenfisch. Jetzt ist dein Zug vorbei.



Lass die umgedrehten Karten offen bis zur Zwischenwertung in der Mitte liegen.

Am Durchgangsende hat jeder Spieler einen Zahlenfisch umgedreht.

Zu **zweit** sind es zwei Zahlenfische je Spieler.

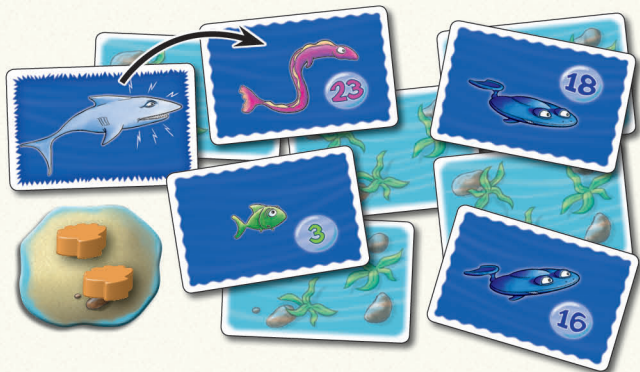
Nach jedem Durchgang folgt eine Zwischenwertung.

3

ZWISCHENWERTUNG

Liegen Haie offen, frisst jeder Hai einen Zahlenfisch. Zuerst werden die größten Zahlenfische gefressen. Legt die Haie und ihre Beute zurück in die Schachtel.

Beispiel:



*Der Hai frisst den 23er-Aal.
Hai und Beute landen in der Schachtel.
(Ein zweiter Hai würde die 18er-Flunder fressen.)*

Sollten mehrere Haie wirklich alle offenen Zahlenfische fressen, ist die Zwischenwertung schon vorbei und es gibt keinen Sieger. Liegen Muscheln auf der Sandbank, bleiben sie dort bis zur nächsten Zwischenwertung liegen.

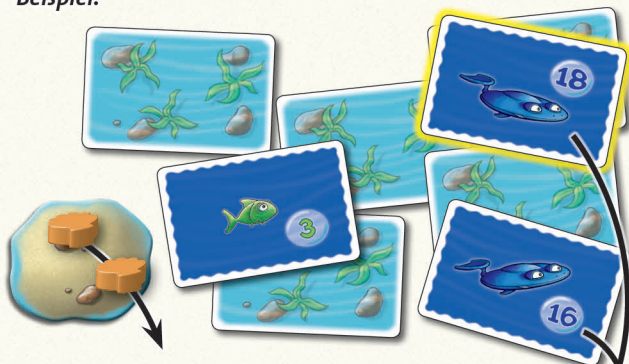
Im Normalfall überleben aber Zahlenfische, und dann wird der Sieger des Durchgangs ermittelt:

Es gewinnt, wer in diesem Durchgang den größten noch lebenden Zahlenfisch aufgedeckt hat.

Der Sieger bekommt seinen Zahlenfisch und alle offenen Zahlenfische der gleichen Art.

Liegen auf der Sandbank Muscheln, bekommt der Gewinner auch diese.

Beispiel:



*Die 18er-Flunder ist der größte lebende Zahlenfisch.
Der Gewinner bekommt sie und die artgleiche 16er-Flunder.
Dazu zwei Muscheln auf der Sandbank.*

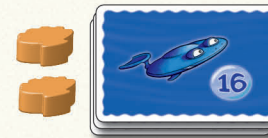
Deckt abschließend die nicht verteilten Zahlenfische wieder zu und lasst sie in der Mitte liegen.

Im Beispiel oben ist das der 3er-Zahlenfisch.

FISCHLAGERUNG

Stapelt eure gewonnenen Fische offen vor euch.

Eure Muscheln legt ihr daneben.



WER ERÖFFNET DEN NÄCHSTEN DURCHGANG?

Wer die letzte Zwischenwertung gewonnen hat, startet. Der Spieler dreht eine verdeckte Karte um ...

SPIELENDE

Das Spiel endet, wenn zu Beginn eines Durchgangs weniger als 6 Karten verdeckt liegen.

Jetzt folgt die **Schlusswertung:**

Die kleinen grünen Fische sind besonders schwer zu fangen und bringen je 2 Punkte. Alle anderen Fische und jede Muschel bringen je 1 Punkt.

Wer die meisten Punkte zählt, gewinnt.

Bei Gleichstand entscheidet der höchste Zahlenfisch.



www.igel-spiele.com