



# Spielregel

Wolfgang Kramer • Bernhard Lach • Uwe Rapp



# FAT FISH

Ein fettes Kartenspiel für 2 bis 6 Spieler ab 8 Jahren

*Fischers Fritz fischt frische, farbige, fette Fische. Frische, farbige, fette Fische fischt Fischers Fritz. Und wer Lust hat, kann mitfischen! Jeder Spieler ist auf der Suche nach fetten und verschiedenfarbigen Fischen. Je fetter die Fische, desto ertragreicher der Fang. Und je bunter der Fang, desto erfolgreicher der Fischer. Denn nur fette, farbige Fische sind für Fischers Fritz und Konsorten ein wirklich famoser Fang. Wer fabelhaft fischt und sich den wertvollsten Fang sichert, setzt sich gegen die anderen Spieler durch und gewinnt.*

## Ziel des Spiels

Im Verlauf des Spiels entsteht durch das Sammeln von Karten vor jedem Spieler ein Stapel frischer Fische (enthält die **Pluspunkte**) und ein Stapel Gräten (enthält die **Minuspunkte**). Am Ende des Spiels werden die Minuspunkte von den Pluspunkten abgezogen. Der **Spieler mit den meisten Punkten gewinnt** das Spiel.

## Inhalt

1 Fiaskokarte



9 Angelscheine

100 Fischkarten  
in 5 Farben



## Spielvorbereitung

Sortiert die Fiaskokarte und die Angelscheine aus und legt sie zunächst beiseite.

**Mischt und verteilt die Fischkarten** wie folgt:

**Persönlicher Stapel:** Jeder von euch erhält 12 Fischkarten, die ihr verdeckt vor euch ablegt. Zieht die obersten 4 Karten von eurem Stapel und nehmt sie auf die Hand. Die restlichen Fischkarten bilden euren persönlichen Nachziehstapel.

**Drei Reihen:** Legt von dem restlichen Fischkartenstapel 3 Karten offen untereinander in die Tischmitte. Diese Karten bilden die Startkarten der 3 Kartenreihen, in denen ihr während des Spiels fischt.

**Reservestapel für die Reihen:** Die übrigen Fischkarten bilden den verdeckten Nachziehstapel für die 3 Reihen. Legt ihn unter den Reihen parat. Die Anzahl dieser Karten hängt von der Anzahl der Spieler ab:

2 Spieler = 3 Karten

4 Spieler = 9 Karten

6 Spieler = 15 Karten

3 Spieler = 6 Karten

5 Spieler = 12 Karten



Legt die restlichen Fischkarten zurück in die Schachtel, ihr benötigt sie in dieser Runde nicht. Legt die **Fiaskokarte** neben den Reservestapel für die drei Reihen. Für die ersten Partien empfehlen wir, FAT FISH ohne Angelscheine zu spielen. Wenn ihr jedoch das Basisspiel gut kennt, dann bringen die Angelscheine neue Herausforderungen ins Spiel.

## Spielablauf

Ihr spielt FAT FISH im Uhrzeigersinn. Der jüngste Spieler beginnt.

Wenn du an der Reihe bist, legst du Karten aus deiner Hand an einer der ausliegenden Reihen an. Angelegt wird von links nach rechts. Die erste offene Karte ist immer die Startkarte dieser Reihe.

Es gelten folgende **Regeln beim Anlegen**:



- Du musst **immer am Reihenende** anlegen.
- Du darfst **1 bis 4 Karten aus deiner Hand** legen.
- **Gleiche Farbe** muss an gleicher Farbe angelegt werden. Sollten mehrere Reihen mit derselben Farbe enden, kannst du wählen, an welcher Reihe du deine erste Karte anlegst.
- Wenn eine Farbe am Ende der Reihen **nicht vertreten** ist, kannst du auch diese Farbe als erste Karte spielen und frei **wählen, an welches Reihenende** du diese Karte anlegen möchtest.
- Du darfst in deinem Zug Karten **nur an einer Reihe** anlegen. Beachte beim Anlegen der ersten und aller folgenden Karten immer auch alle anderen Regeln (nur Reihenende, Farbzwang, etc.)
- Wenn eine Reihe aus **5 Karten** besteht, dann ist die Reihe voll und der Spieler, der die letzte Karte angelegt hat, **muss** alle Karten dieser Reihe nehmen.



**Beispiel:** Kathrin legt die gelbe 6 an Reihe I an, da hier bereits eine gelbe Karte liegt. Da grün an keinem Reihenende ausliegt, kann sie im Anschluss die grüne Karte in dieselbe Reihe legen. Wenn sie statt der gelben die blaue Karte gelegt hätte, hätte sie in Reihe III anlegen müssen, auch hier hätte grün folgen dürfen. Die übrigen Karten hätte Kathrin jeweils auf der Hand behalten müssen, da diese Farben bereits in anderen Reihen ausliegen und pro Zug immer nur an einer Reihe angelegt werden darf.

## Dein fetter Fang – Plus- und Minuspunkte

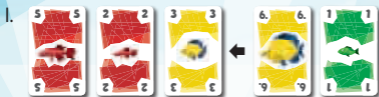
Wenn in deinem Zug eine Reihe aus 5 Karten entsteht, **musst** du diese Reihe nehmen. Diese Karten bilden deine Plus- und Minuspunkte. Lege von **jeder Farbe genau 1 Karte als offenen Stapel** vor dir ab. Der offene Stapel bildet deine **Pluspunkte**. Die übrigen Karten drehst du auf die Rückseite und legst sie neben den offenen Stapel. Der **verdeckte Stapel** bildet deine **Minuspunkte**.

**Hinweis:** Die **Zahlen auf der Kartenvorderseite** geben an, wie viele **Punkte** (Plus oder Minus) diese Karte wert ist.

**Ausnahme:** Wenn du eine Reihe nehmen musst, deren 5 Karten dieselbe Farbe haben, darfst du 2 Karten auf den Plusstapel legen. Die restlichen Karten kommen verdeckt auf den Minusstapel.

Im Anschluss ergänzt du die Auslage wieder auf drei Reihen. Dazu legst du eine der Karten des Reservestapels auf die gerade entstandene leere Stelle. Am Ende deines Zugs ziehst du von deinem persönlichen Vorrat auf 4 Handkarten nach. Der nächste Spieler ist an der Reihe.

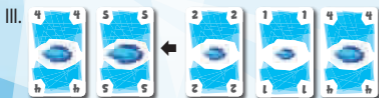
## Legen und Nehmen



**Beispiel:** Kathrin legt die vierte und fünfte Karte (gelbe 6 und grüne 1) in Reihe I. Die Reihe ist nun voll. Kathrin nimmt jetzt alle Karten dieser Reihe zu sich. Die rote 5, die gelbe 6 und die grüne 1 kommen in ihren Plusstapel. Das sind 12 Pluspunkte. Die rote 2 und die gelbe 3 kommen in ihren Minusstapel. Das sind 5 Minuspunkte.



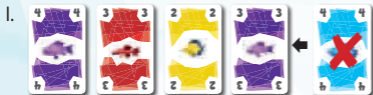
**Beispiel:** Ines legt drei Karten und bildet so eine Reihe aus 5 blauen Karten. Sie legt zwei Karten (die 5 und eine 4) in ihren Plusstapel. Das sind 9 Pluspunkte. Die restlichen Karten (eine 4, die 2 und die 1) kommen in ihren Minusstapel. Das sind 7 Minuspunkte.



**Fiaskokarte:** Wer fehlerhaft anlegt, muss seine Karte(n) zurück auf die Hand nehmen und erhält die Fiaskokarte, die er offen vor sich auf den Tisch legt. Direkt im Anschluss darf er seinen **Zug wiederholen** und Handkarten (dieses Mal regelkonform) legen. Die

Fiaskokarte bleibt so lange vor dem Spieler liegen, bis ein anderer Spieler einen Fehler macht und deswegen die Fiaskokarte erhält. Der Spieler, der am Ende der Partie die Fiaskokarte besitzt, bekommt **5 Strafpunkte**, die er von seinen Punkten abziehen muss.

## Falsches Anlegen



**Beispiel:** Sofia legt die blaue 4 am Ende der Reihe I an. Das ist falsch. Die Karte hätte sie an Reihe III anlegen müssen, da hier bereits eine blaue Karte am Ende der Reihe liegt. Sofia erhält zur Strafe die **Fiaskokarte** und muss ihre Karte zurück auf die Hand nehmen. Sie darf direkt im Anschluss ihren Zug wiederholen und erneut Karten anlegen.



**Beispiel:** Marius legt die rote 5 an Reihe III an. Das ist falsch. Die Karte muss bei Reihe II angelegt werden, da dort bereits eine rote Karte am Ende der Reihe liegt. Marius erhält die **Fiaskokarte**, nimmt seine Karte zurück auf die Hand und darf direkt im Anschluss seinen Zug wiederholen und erneut Karten anlegen.



## Spielende

Wer die letzte Karte von seinem persönlichen Nachziehstapel genommen hat, spielt noch seine Handkarten ab. Danach ist für ihn das Spiel zu Ende. **Die anderen Spieler spielen** so lange **weiter**, bis jeder die letzte Karte von seinem persönlichen Nachziehstapel und aus seiner Hand ausgespielt hat.

**Hinweis:** Angefangene Reihen (weniger als 5 Karten), die noch ausliegen, wenn alle Handkarten gespielt wurden, werden nicht abgeräumt und nicht auf Plus- und Minusstapel der Spieler verteilt. Sie kommen aus dem Spiel.

Am **Ende des Spiels** zählen die Spieler ihre **Pluspunkte** zusammen und ziehen dann ihre **Minuspunkte** ab. Wer am Ende die **Fiaskokarte** besitzt, muss nochmals 5 Strafpunkte von seiner Summe abziehen. **Wer danach die meisten Punkte hat, ist Sieger.**



## Angelscheine

Bevor ihr euch in tieferes Gewässer wagt, solltet ihr die Grundversion von FAT FISH einige Male gespielt haben. Danach empfehlen wir, dass ihr die Angelscheine mit ins Boot holt. Wenn ihr mit Angelscheinen spielt, bleiben die **Regeln der Grundversion** unverändert bestehen.

Jeder Angelschein zeigt an, welche **Bedingungen** erfüllt sein müssen, um den jeweiligen Angelschein zu erhalten und dafür am Ende **Bonuspunkte** zu bekommen. Mischt die Karten A, B und C, zieht eine und legt diese offen und für alle gut sichtbar aus. Die restlichen zwei Karten kommen zurück in die Schachtel. Ihr benötigt sie in dieser Runde nicht. Legt danach die Karten D bis i offen neben der ersten Karte aus. Im Laufe des Spiels müsst ihr bestimmte Bedingungen erfüllen, um die entsprechenden Angelscheine zu ergattern. **Wer eine Bedingung erfüllt, nimmt den Angelschein zu sich** und legt ihn neben seinen Plusstapel. Am Ende des Spiels wird zunächst die Karte A, B oder C abgerechnet. Danach zählt ihr die jeweiligen Bonuspunkte eurer anderen Angelscheine zu euren Punkten. Wer die meisten Punkte hat, gewinnt.



**Fischereigesetz:** Karte A kann während des Spiels von Spieler zu Spieler weitergegeben werden. Die Karten B und C werden erst am Ende des Spiels vergeben. Die Karten D bis I werden während des Spiels nur einmal vergeben und können nicht von Mitspielern übernommen werden. **Wenn du während der Partie in einem Zug mehrere ausliegende Angelscheine erfüllst, darfst du dir nur eine Karte auswählen und an dich nehmen.**



**Karte A** – wird weitergegeben: Sobald ein Spieler mindestens eine 1er-Karte in seinen Plusstapel legt, erhält er diesen Angelschein. Wenn ein anderer Spieler im Verlauf des Spiels ebenfalls mindestens eine 1er-Karte in seinen eigenen Plusstapel legt, muss dieser Angelschein an diesen Spieler weitergegeben werden. Wer diesen Angelschein am Spielende besitzt, erhält **10 Pluspunkte**.



**Karte B** – wird am Ende vergeben: Der Spieler, der bei Spielende die wenigsten Karten im Plusstapel hat, erhält diesen Angelschein und damit **10 Pluspunkte**. Bei Gleichstand erhält jeder daran beteiligte Spieler je 5 Pluspunkte.



**Karte C** – wird am Ende vergeben: Der Spieler, der bei Spielende die meisten 1er-Karten im Plusstapel hat, erhält diesen Angelschein und damit **10 Pluspunkte**. Bei Gleichstand erhält jeder daran beteiligte Spieler 5 Pluspunkte.



**Karte D:** Der Spieler, der zuerst eine Reihe nimmt, in der eine kleine Straße (1, 2, 3, 4 oder 2, 3, 4, 5 oder 3, 4, 5, 6) enthalten ist (plus eine beliebige 5. Karte), erhält diesen Angelschein. Die Karten der kleinen Straße müssen nicht in der richtigen Reihenfolge nebeneinander ausliegen. Sie müssen lediglich in der gleichen Reihe liegen. Die Kartenfarben spielen keine Rolle (**10 Pluspunkte**).



**Karte E:** Der Spieler, der als Erster aus einer Reihe mehr Punkte in seinen Minus- als in seinen Plusstapel legt, erhält diesen Angelschein (**10 Pluspunkte**).

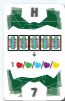




**Karte F:** Der Spieler, der als Erster eine Reihe nimmt, bei der Plus- und Minuspunkte genau „0“ ergeben, erhält diesen Angelschein (zählt die Pluspunkte dieser Reihe und zieht die Minuspunkte dieser Reihe davon ab).  
**(7 Pluspunkte)**



**Karte G:** Der Spieler, der als Erster eine Reihe nimmt, die nur aus Karten mit den Werten 1, 2 und 3 besteht, erhält diesen Angelschein  
**(7 Pluspunkte).**



**Karte H:** Der Spieler, der als Erster eine Reihe nimmt, die nur aus einer Farbe besteht, erhält diesen Angelschein **(7 Pluspunkte).**



**Karte i:** Der Spieler, der als Erster eine Reihe nimmt, die nur aus zwei Farben besteht, erhält diesen Angelschein **(7 Pluspunkte).**





## Rules

Wolfgang Kramer • Bernhard Lach • Uwe Rapp



# FAT FISH

A phat card game for 2 to 6 players ages 8 and up.

*Fred Fisher fishes for fresh, flamboyant, fat fish. Fresh, flamboyant, fat fish are fished by Fred Fisher. And whoever wants to help Fred catch some fish can join in the fun! Each player is on the lookout for fat, flamboyant fish. The fatter the fish, the more fortuitous your fate. And the more colorful the catch, the more successful the player, because only fat, flamboyant fish will suffice for a fanciful feast among Fred Fischer and friends.*

*Only the most fabulous fisher with the biggest catch will be able to flaunt his fat fish and prevail over the others.*

### Aim of the game

Throughout the course of the game, each player collects cards which are formed into either a stack of fresh fish (containing **plus points**) or a stack of fish bones (containing **minus points**). At the end of the game, the minus points are subtracted from the plus points. **The player with the most points wins the game.**

### Contents

1 fiasco card



9 fishing licenses

100 fish cards  
in 5 colors



## Game setup

Sort out the fiasco cards and the fishing licenses and put them off to the side for the time being. **Shuffle the fish cards and deal them out** as follows:

**Personal draw pile:** Each player receives 12 fish cards that are placed face down in front of each player. Pick up the first 4 cards from your pile to make up your hand. The remaining fish cards form your own personal draw pile.

**Three rows:** Lay down 3 fish cards face up in the middle of the table, forming a column of 3 rows. These cards are the first cards of the 3 card rows that you will be fishing from in the game.

**Reserve pile for the rows:** The remaining fish cards make up the face-down draw pile for the 3 rows. Place the reserve pile below the 3 card rows. The number of reserve cards depends on the number of players in the game.

2 players = 3 cards

4 players = 9 cards

6 players = 15 cards

3 players = 6 cards

5 players = 12 cards



Put the remaining fish cards back into the card pack. They are not needed in this round. Lay the fiasco card next to the reserve pile for the three rows. For the first few games, we recommend playing FAT FISH without the fishing licenses. However, once you are familiar with the basic game, the fishing licenses will add new challenges to the game.

## How to play

FAT FISH is played in a clockwise direction. The youngest player goes first. On your turn, lay the cards from your hand on one of the rows on the table. Always lay the cards from left to right. The first card facing up is always the start card of the row.

The following **rules** apply for **laying cards**:

- You must **always** lay your cards **at the end of the row**.
- You may lay **1 to 4 cards from your hand**.
- You must lay the card on the **same color**. If there are more than one rows with the same color, you can choose which row you want to lay your first card on.
- If one of the **colors is not found at the end** of one of the rows, you can still lay this colored card and **choose which row end** you want to lay the first card on.
- On your turn, you may lay cards **on one row only**. When laying your first card, and all following cards, always observe all the rules for laying cards (only at end of row, matching color, etc.).
- Once there are **5 cards** in a row, the row is complete, and the last player to lay a card in this row **must** pick up all the cards of the row.





**Example:** Catharine lays the yellow 6 on row I, since there is already a yellow card in this row. As there is no green card at the end of any row, she can then lay the green card in the same row. If she had laid the blue card instead of the yellow card, she would have had to lay a card in row III, in which case the green card could have followed, too. Catharine would have had to keep the remaining cards in her hand, because these colors were already at the end of other rows and you are only allowed to lay cards in one row per round.

## Your big, fat catch – plus and minus points

On your turn, if you lay down the fifth card in a row, you **must** pick up the row of 5 cards. These cards make up your plus and minus points. Lay **exactly one card of each color** into a **pile face up** in front of you. This pile contains your plus points. Turn over the remaining cards so that they are facing down and lay them next to your pile of **plus points**. The pile **facing down** contains all the fish bones. These are your **minus points**.

**Note:** The numbers on the face of the cards indicate how many points (plus or minus) the cards are worth.

**Exception:** If you have to pick up a row of 5 cards that are all of the same color, you are allowed to lay 2 of them on your pile of plus points. Put the remaining cards into the pile of minus points, facing down.

Now, pick up a card from the reserve pile and use it to start a new row in place of the row of cards that you just finished picking up. At the end of your turn, pick up cards from your personal draw pile so that you have 4 cards in your hand again. Now it's the next player's turn.

## Laying down and picking up cards



**Example:** Catharine lays the fourth and fifth cards (yellow 6 and green 1) in the first row. The row is now complete. Catharine picks up all the cards of the completed row. She puts the red 5, the yellow 6 and the green 1 into her plus pile. That makes 12 plus points. Then she puts the remaining cards, the red 2 and the yellow 3, into her minus pile. That makes 5 minus points.



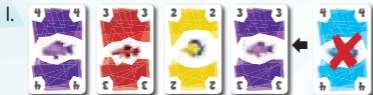
**Example:** Ines lays three cards, forming a row of 5 blue cards. She puts two cards (the 5 and a 4) into her plus pile. That makes 9 plus points. Then she puts the remaining cards (4, 2 and 1) into her minus pile. That makes 7 minus points.



**Fiasco card:** Whoever **fishes against the rules** has to pick up his card(s) again, putting them back in his hand, and the **fiasco card is placed in front of him**. He can then immediately repeat his turn by laying the cards from his hand (but this time according to

the rules). The fiasco card stays in front of him until someone else makes a mistake, who then gets the fiasco card. The player who has the fiasco card at the end of the game receives **5 penalty points**, which are deducted from his points.

### Laying cards against the rules



**Example:** Sophia lays the blue 4 at the end of the first row. That is against the rules. She should have laid the card on row III, because there was already a blue card at the end of that row. As a penalty, Sophia receives **fiasco card** and has to pick up her cards again. She is allowed to immediately repeat her turn, laying her cards on the correct row.



**Example:** Marius lays the red 5 on the third row. That is against the rules. The card has to be laid on the second row, because there is already a red card at the end of that row. Marius receives the **fiasco card**, picks up his cards again and immediately repeats his turn by laying his cards on the correct row.



## End of game

After picking up the last card from your personal draw pile, you still have to lay down all the cards from your hand. Once you no longer have any cards left in your hand, the game is over for you. **The other players continue playing until each player has no cards left** in his personal draw pile and has laid down his last card from his hand.

**Note:** Once all cards are played, any remaining rows with less than 5 cards in them are left where they are. They are not picked up or used to form **plus or minus points**. Put them back into the card pack.

At the **end of the game**, count up your **plus points** and subtract the **minus points** from them. Whoever has the **fiasco card** has to subtract another 5 points from the subtotal as a penalty. **The player with the most points wins.**



## Fishing licenses

Before wading out into deeper waters, it is recommended to play FAT FISH a few times to get familiar with the basic version of the game. Once you feel confident with the basic rules, venture into the deep by adding the fishing licenses to the mix. When you play with the fishing licenses in the game, **all the rules of the basic version stay the same**. Each fishing license indicates which condition must be met to receive the respective fishing license and its bonus points at the end of the game.

Shuffle the cards A, B and C, draw a card and lay it down face up so that everyone can see it. Put the remaining two cards back into the card pack. They are not needed in this round. Then, lay the cards C through to i face up next to the first card. Throughout the course of the game, you have to meet certain conditions to be able to get your hands on the various fishing licenses. Whoever meets a condition takes the fishing license and lays it down next to his plus pile. Points for the cards A, B or C are awarded at the end of the game. Then, count up the respective points of your other fishing licenses and add them to your points. The player with the most points wins.





**Fishing regulations:** Card A can be passed on from player to player throughout the game. Cards B and C are given out only at the end of the game. Cards D through to i are given out only once during the game and they cannot be passed on to other players. On your turn, if you meet the conditions of more than **one fishing license that is facing up**, you have to choose **one card only**.



**Card A** – is passed on to other players: As soon as a player has at least one 1-card in his plus pile, he receives this fishing license. Should another player also have at least one 1-card in his plus pile later on, the fishing license must be passed on to him from the current owner. Whoever owns this fishing license at the end of the game gets **10 plus points**.



**Card B** – is given out at the end of the game: The player with the fewest cards in his plus pile at the end of the game gets this fishing license (**10 plus points**). In case of a draw, the tied players receive 5 plus points each.



**Card C** – is given out at the end of the game: The player with the most 1-cards in his plus pile at the end of the game gets this fishing license (**10 plus points**). In case of a draw, the tied players receive 5 plus points each.



**Card D:** The first player to pick up a row with a small straight (1, 2, 3, 4 or 2, 3, 4, 5 or 3, 4, 5, 6 – plus any fifth card), gets this fishing license. The cards of the small straight do not have to be in the proper order in the row. They only need to be in the same row. The card colors do not matter. (**10 plus points**)



**Card E:** The first player to have more minus points in his minus pile than plus points in his plus pile from a single row gets this fishing license. (**10 plus points**)



**Card F:** The first player to pick up a row that has exactly the same number of plus as minus points gets this fishing license (count up the plus points in this row and subtract the minus points from them). **(7 plus points)**



**Card G:** The first player to pick up a row of cards that contains only the values 1, 2 and 3 gets this fishing license. **(7 plus points)**



**Card H:** The first player to pick up a row of cards that contains only one color gets this fishing license. **(7 plus points)**



**Card i:** The first player to pick up a row of cards that contains only two colors gets this fishing license. **(7 plus points)**





# Règles

Wolfgang Kramer • Bernhard Lach • Uwe Rapp



# FAT FISH

Un jeu de cartes frais et frétilant pour 2 à 6 joueurs  
à partir de 8 ans

*Pierre le pêcheur pêche plein de petits poissons. Plein de poissons bien portants sont pris par Pierre le pêcheur. Et si vous en avez envie, vous pouvez pêcher avec lui ! Chaque joueur est à la recherche de gros poissons de couleurs différentes. Plus les poissons sont gros, plus la pêche est fructueuse. Et plus la prise est riche en couleurs, plus le pêcheur est satisfait. Car seuls les gros poissons colorés constituent une prise fameuse pour Pierre le pêcheur et consorts. Celui qui réalisera une pêche fabuleuse et comptabilisera la prise la plus considérable s'imposera face aux autres joueurs et remportera la partie.*

## But du jeu

Au cours de la partie, chaque joueur, en collectant des cartes devant lui, constitue une pile de poissons frais (qui contient les **points positifs**) et une pile d'arêtes (qui contient les **points négatifs**). À la fin de la partie, les points négatifs sont déduits du total des points positifs. **Le joueur qui obtient le plus de points gagne** la partie.

## Contenu

1 carte « fiasco »



9 permis de pêche



100 cartes « poisson »  
en 5 couleurs



## Préparatifs

Écartez la carte « fiasco » et les permis de pêche et mettez-les de côté pour le moment  
**Mélangez et distribuez les cartes « poisson »** de la manière suivante :

**Pile personnelle :** chacun d'entre vous reçoit 12 cartes « poisson ». Posez-les en pile devant vous, face cachée. Piochez ensuite les 4 premières cartes de votre pile et prenez-les en main. Les cartes « poisson » restantes constituent votre pioche personnelle.

**Trois rangées :** posez 3 cartes « poisson » l'une au-dessus de l'autre au centre de la table, face visible. Ces cartes constituent les cartes de départ des 3 rangées de cartes dans lesquelles vous pêcherez au cours de la partie.

**Pile de réserve pour les rangées :** les cartes « poisson » restantes, face cachée, constituent la pioche pour les 3 rangées. Posez celle-ci en dessous des rangées. Le nombre de ces cartes dépend du nombre de joueurs :

2 joueurs = 3 cartes

4 joueurs = 9 cartes

6 joueurs = 15 cartes

3 joueurs = 6 cartes

5 joueurs = 12 cartes



Remettez les cartes « poisson » restantes dans la boîte, vous n'en aurez pas besoin pour cette partie. Posez la carte « **fiasco** » à côté de la pile de réserve pour les trois rangées. Pour les premières parties, nous vous recommandons de jouer à FAT FISH sans les permis de pêche. Mais si vous connaissez déjà bien le jeu de base, les permis de pêche ajouteront des défis supplémentaires à la partie.

## Déroulement de la partie

On joue à FAT FISH dans le sens des aiguilles d'une montre. C'est le joueur le plus jeune qui commence.

Lorsque c'est ton tour, tu poses des cartes de ta main au bout de l'une des rangées étalées. On pose les cartes de gauche à droite. La première carte face visible est toujours la carte de départ de la rangée correspondante.

Il faut respecter **les règles suivantes lorsqu'on pose des cartes** :



- Tu dois **toujours** les poser **au bout de la rangée**.
- Tu peux poser d'**1 à 4 cartes de ta main**.
- Il faut poser une couleur à côté de la **même couleur**. Si plusieurs rangées se terminent par une carte de la même couleur, tu peux choisir dans quelle rangée tu poses ta première carte.
- Si une couleur **ne figure au bout d'aucune** des rangées, tu peux jouer également cette couleur et **choisir au bout de quelle rangée** tu souhaites poser ta première carte.
- Lors de ton tour, tu ne peux poser de cartes **que dans une seule rangée**. En posant ta première carte et toutes les cartes suivantes, n'oublie pas toutes les autres règles (uniquement au bout de la rangée, contrainte de la couleur, etc.).
- Quand une rangée comporte **5 cartes**, cette rangée est complète et le joueur qui y a posé la dernière carte **doit** prendre toutes les cartes de cette rangée.



**Exemple :** Kathrin pose le 6 jaune au bout de la rangée I, où se trouve déjà une carte jaune. Comme le vert ne figure au bout d'aucune rangée, elle peut poser ensuite la carte verte dans la même rangée. Si, au lieu de la carte jaune, elle avait posé la bleue, elle aurait été obligée de poser celle-ci dans la rangée III, et là aussi, elle aurait pu enchaîner avec la carte verte. Dans les deux cas, Kathrin doit garder en main ses autres cartes, parce que ces couleurs figurent déjà dans d'autres rangées et qu'on ne peut poser de cartes que dans une seule rangée par tour.

## Ta grosse prise – les points positifs et négatifs

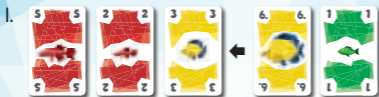
Si, au cours de ton tour, une rangée de 5 cartes se forme, tu dois prendre les cartes de cette rangée. Ces cartes constituent tes points positifs et négatifs. Pose devant toi **1 carte** – ni plus, ni moins – **de chaque couleur, face visible**, pour former une **pile**. Cette pile face visible contient tes **points positifs**. Retourne les cartes restantes et formes-en une pile que tu poses, côté verso, à côté de la pile face visible. Cette **pile face cachée**, composée d'arêtes, contient tes **points négatifs**.

**Remarque :** les **numéros sur le recto des cartes** indiquent combien de **points** (positifs ou négatifs) chaque carte vaut.

**Exception :** si tu dois prendre une rangée dont les 5 cartes sont de la même couleur, tu peux poser 2 de ces cartes sur ta pile de points positifs. Les cartes restantes doivent être placées, face cachée, sur la pile de points négatifs.

Ensuite, tu complètes l'étalement pour qu'il comporte à nouveau trois rangées. Pour ce faire, pose l'une des cartes de la pile de réserve à l'emplacement vide de la rangée qui vient d'être enlevée. À la fin de ton tour, tu pioches des cartes de ta pile personnelle pour compléter ta main, qui doit compter à nouveau 4 cartes. C'est maintenant le tour du joueur suivant.

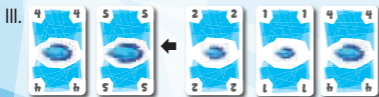
## Poser et prendre



**Exemple :** Kathrin pose la quatrième et la cinquième cartes (le 6 jaune et le 1 vert) dans la rangée I. La rangée est à présent complète. Kathrin prend toutes les cartes de cette rangée. Le 5 rouge, le 6 jaune et le 1 vert vont sur sa pile de points positifs. Le 2 rouge et le 3 jaune vont sur sa pile de points négatifs. Cela fait 5 points négatifs.



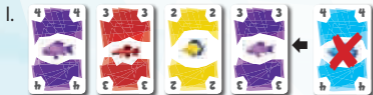
**Exemple :** Inès pose trois cartes et forme ainsi une rangée de 5 cartes bleues. Elle place deux de ces cartes (le 5 et un 4) sur sa pile de points positifs. Cela fait 9 points positifs. Les cartes restantes (un 4, le 2 et le 1) vont sur sa pile de points négatifs. Cela fait 7 points négatifs.



**Carte « fiasco » :** si un joueur se **trompe en posant** sa ou ses carte(s) au bout d'une rangée, il doit reprendre sa ou ses carte(s) en main et reçoit la carte « fiasco », qu'il pose devant lui sur la table, face visible. Immédiatement après, il peut rejouer son tour et poser des cartes de sa main (cette fois-ci conformément aux règles).

La carte « fiasco » restera devant lui jusqu'à ce qu'un autre joueur fasse une erreur et reçoive à son tour la carte « fiasco ». Le joueur qui possède la carte « fiasco » à la fin de la partie reçoit **une pénalité de 5 points** qu'il doit déduire de son total de points.

### Se tromper en posant des cartes



**Exemple :** Sofia pose le 4 bleu au bout de la rangée I. C'est incorrect. Elle **aurait dû poser** la carte dans la rangée III, puisqu'une carte bleue se trouve déjà au bout de cette rangée. Sofia reçoit la **carte « fiasco »** en guise de sanction et doit reprendre ses cartes en main. Elle peut immédiatement rejouer et poser des cartes à nouveau.



**Exemple :** Marius pose le 5 rouge dans la rangée III. C'est incorrect. Cette carte doit être placée dans la rangée II, puisqu'une carte rouge se trouve déjà au bout de cette rangée. Marius reçoit la **carte « fiasco »**, reprend ses cartes en main et peut immédiatement rejouer et poser des cartes à nouveau.





## Fin de la partie

Lorsqu'un joueur a pris la dernière carte de sa pioche personnelle, il joue les cartes de sa main, puis la partie est terminée pour lui. Les autres joueurs continuent de jouer jusqu'à ce que chacun ait joué la dernière carte de sa pioche personnelle ou de sa main.

**Remarque :** les rangées commencées (de moins de 5 cartes) qui sont encore présentes dans l'étalage lorsque toutes les cartes que les joueurs avaient en main ont été jouées ne sont pas enlevées, ni réparties dans les piles positives et négatives des joueurs. Elles sont écartées du jeu.

À la fin de la partie, les joueurs additionnent leurs **points positifs** et soustraient leurs **points négatifs**. Le joueur qui possède la **carte « fiasco »** à la fin de la partie doit en outre déduire 5 points de pénalité de son total. **Celui qui a le plus de points à l'issue de ces calculs est le gagnant.**



## Permis de pêche

Avant de plonger dans des eaux plus profondes, vous devriez jouer plusieurs fois à la version de base de FAT FISH. Ensuite, nous vous conseillons d'embarquer avec les permis de pêche. Si vous jouez avec les permis de pêche, **les règles de la version de base restent inchangées**. Chaque permis indique les conditions qui doivent être remplies pour obtenir le permis en question et pouvoir ainsi obtenir des points bonus à la fin de la partie. Mélangez les cartes A, B et C, piochez-en une et posez-la, face visible, de manière à ce qu'elle soit bien visible pour tous. Remettez les deux autres cartes dans la boîte du jeu, vous n'en aurez pas besoin au cours de cette partie. Posez ensuite les cartes C à i à côté de la première carte, face visible. Pendant la partie, vous devrez remplir certaines conditions pour vous procurer les permis correspondants. Lorsqu'un joueur remplit une condition, il prend le permis et le pose à côté de sa pile de points positifs. À la fin de la partie, on compte d'abord la carte A, B ou C. Ensuite, comptez les points correspondant à vos autres permis de pêche lors du calcul de vos points. C'est le joueur qui a obtenu le plus de points qui gagne.



**Loi sur la pêche :** la carte A peut passer de joueur en joueur au cours de la partie. Les cartes B et C ne sont attribuées qu'à la fin de la partie. Les cartes D à i ne sont attribuées qu'une seule fois au cours de la partie et ne peuvent pas être prises par les autres joueurs. **Si, pendant la partie, tu remplis les conditions pour plusieurs permis de pêche figurant dans l'étalage lors de ton tour, tu ne peux choisir qu'une seule de ces cartes** et la prendre.



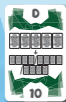
**Carte A** – passe d'un joueur à l'autre : dès qu'un joueur pose au moins une carte « 1 » dans sa pile de points positifs, il reçoit ce permis. Si un autre joueur pose lui aussi au moins une carte « 1 » dans sa pile de points positifs au cours de la partie, le permis doit être donné à ce joueur. Celui qui possède ce permis à la fin de la partie reçoit **10 points positifs**.



**Carte B** – attribuée à la fin : le joueur qui a le moins de cartes dans sa pile de points positifs à la fin de la partie reçoit ce permis (**10 points positif**). En cas d'égalité, chacun des joueurs concernés reçoit 5 points.



**Carte C** – le joueur qui est le premier à prendre une rangée dans laquelle se trouve une petite suite de nombres (1, 2, 3, 4 ou 2, 3, 4, 5 ou 3, 4, 5, 6) plus une 5e carte (quelle qu'elle soit) reçoit ce permis. Les cartes de la petite suite ne doivent pas forcément figurer dans le bon ordre dans la rangée étalée. Elles doivent seulement se trouver dans la même rangée. Les couleurs des cartes n'ont ici aucune (**10 points positif**, en cas d'égalité: 5 points).



**Carte D** : le joueur qui est le premier à prendre une rangée dans laquelle se trouve une petite suite de nombres (1, 2, 3, 4 ou 2, 3, 4, 5 ou 3, 4, 5, 6) plus une 5e carte (quelle qu'elle soit) reçoit ce permis. Les cartes de la petite suite ne doivent pas forcément figurer dans le bon ordre dans la rangée étalée. Elles doivent seulement se trouver dans la même rangée. Les couleurs des cartes n'ont ici aucune importance.



**Carte E :** Le joueur qui est le premier à poser plus de points dans sa pile négative que dans sa pile positive après avoir pris les cartes d'une rangée reçoit ce permis.



**Carte F :** Le joueur qui est le premier à prendre une rangée dont la somme des points positifs et des points négatifs est exactement de « 0 » reçoit ce permis. (Comptez les points positifs de cette rangée, puis déduisez les points négatifs de cette rangée.)



**Carte G :** Le joueur qui est le premier à prendre une rangée ne contenant que des cartes « 1 », « 2 » et « 3 » reçoit ce permis.



**Carte H :** Le joueur qui est le premier à prendre une rangée ne contenant qu'une seule couleur reçoit ce permis.



**Carte i :** Le joueur qui est le premier à prendre une rangée ne contenant que deux couleurs reçoit ce permis.





# Spelregels

Wolfgang Kramer • Bernhard Lach • Uwe Rapp



# FAT FISH

Een vet kaartspel voor 2 - 6 spelers vanaf 8 jaar

*Vissende vissers vissen naar verse, veelkleurige, vette vissen. En wie zin heeft, mag meevisseren! Iedere speler is op zoek naar vette vissen van verschillende kleuren. Hoe vetter de vissen, hoe meer winst de vangst oplevert. En hoe kleurrijker de vangst, hoe groter het succes van de visser. Want alleen vette, veelkleurige vissen zijn voor de vissers een echt fameuze vangst. Wie fantastisch vist en de meest waardevolle vangst binnenhaalt, wint van de andere spelers.*

## Doel van het spel

Tijdens het spel groeit door het verzamelen van kaarten voor elke speler een stapel van verse vissen (met de **pluspunten**) en een stapel met graten (met de **minpunten**). Aan het einde van het spel worden de minpunten van de pluspunten afgetrokken. **De speler met de meeste punten wint** het spel.

## Inhoud

1 fiascokaart



9 visvergunningen



100 viskaarten  
in 5 kleuren

## Voorbereiding

Haal de fiascokaart en de visvergunningen uit het spel en leg ze voor het moment opzij. **Schud de viskaarten en verdeel** ze als volgt:

**Persoonlijke stapel:** iedere speler krijgt 12 viskaarten en legt deze omgekeerd voor zich neer. Trek de bovenste 4 kaarten van je stapel en neem ze op je hand. De resterende viskaarten vormen je persoonlijke natrekstapel.

**Drie rijen:** leg 3 viskaarten open boven elkaar in het midden van de tafel. Dit zijn de startkaarten van de 3 kaartenrijen waar je tijdens het spel gaat vissen.

**Reservestapel voor de rijen:** de resterende viskaarten vormen de natrekstapel voor de 3 rijen. Leg hem onder de rijen klaar. Het aantal kaarten hangt af van het aantal spelers.

2 spelers = 3 kaarten

4 spelers = 9 kaarten

6 spelers = 15 kaarten

3 spelers = 6 kaarten

5 spelers = 12 kaarten



Leg de resterende viskaarten terug in de doos; je hebt ze in deze ronde niet nodig. Leg de **fiascokaart** naast de reservestapel. Voor de eerste potjes raden we aan FAT FISH zonder de visvergunningen te spelen. Maar als je het basisspel al goed kent, leveren de visvergunningen nieuwe uitdagingen op.

## Het spel zelf

Je speelt FAT FISH om de beurt met de wijzers van de klok mee. De jongste speler begint. Als je aan de beurt bent, leg je kaarten van je hand aan het einde van een van de rijen op tafel. Er wordt van links naar rechts aangelegd. De eerste open kaart is altijd de startkaart van deze rij.

**Voor het aanleggen** gelden de volgende **regels**:



- Je moet altijd **aan het einde van een** rij aanleggen;
- Je mag **1 tot 4 kaarten van je hand** neerleggen;
- Je moet **gelijke kleuren** bij elkaar aanleggen; als er meerdere rijen met dezelfde kleur eindigen, kun je kiezen bij welke rij je je eerste kaart gaat neerleggen;
- Als een kleur niet aan een einde van een rij is **vertegenwoordigd**, kun je ook deze kleur spelen en **kieszen aan het einde van welke** rij je je eerste kaart wilt neerleggen;
- Tijdens je beurt mag je **slechts bij één rij** kaarten aanleggen; let bij het aanleggen van de eerste en alle volgende kaarten ook altijd op alle andere regels (alleen aan het einde van een rij, altijd dezelfde kleur, etc.)
- Als een rij uit **5 kaarten** bestaat, is de rij vol en de speler die de laatste kaart heeft neergelegd **moet** alle kaarten van deze rij pakken.



**Voorbeeld:** Kathrin legt de gele 6 bij rij I aan, omdat hier al een gele kaart ligt. Omdat groen bij geen enkele rij aan het einde ligt, mag ze vervolgens de groene kaart in dezelfde rij neerleggen. Als ze in plaats van de gele de blauwe kaart zou hebben gespeeld, had ze deze bij rij III moeten aanleggen; ook dan zou de volgende kaart groen mogen zijn. De overige kaarten zou Kathrin op haar hand hebben moeten houden, omdat deze kleuren al in andere rijen op tafel liggen en je per beurt maar bij één rij mag aanleggen.

## Je vette vangst - plus- en minpunten

Als tijdens je beurt een rij van 5 kaarten ontstaat, **moet** je deze rij pakken. Deze kaarten vormen je plus- en minpunten. Leg **van elke kleur één kaart** in een **open stapel** voor je neer. De open stapel vormt je **pluspunten**. De overige kaarten draai je om en leg je naast de open stapel neer. De **omgedraaide stapel** bestaat uit graten en vormt je **minpunten**.

**Tip:** De **getallen op de voorkant van een kaart** tonen aan hoeveel **punten** (plus of min) deze kaart waard is.

**Uitzondering:** als je een rij moet pakken die uit 5 kaarten van dezelfde kleur bestaat, mag je 2 kaarten op je plusstapel leggen. De overige kaarten gaan omgedraaid op de minstapel.

Vervolgens vul je de uitstalling weer op drie rijen aan. Daarvoor leg je een kaart van de reservestapel op de net ontstane lege plek. Aan het einde van je beurt trek je van je persoonlijke voorraad kaarten tot je weer 4 kaarten in je hand hebt. De volgende speler is aan de beurt.

## Leggen en pakken



**Vorbeld:** Kathrin legt de vierde en de vijfde kaart (gele 6 en groene 1) in rij I. De rij is nu vol. Kathrin pakt nu alle kaarten van deze rij. De rode 5, de gele 6 en de groene 1 gaan op haar plusstapel. Dat zijn 12 pluspunten. De rode 2 en de gele 3 gaan op haar minstapel. Dat zijn 5 minpunten.



**Vorbeld:** Ines legt 3 kaarten en vormt op die manier een rij van 5 blauwe kaarten. Ze legt twee kaarten (de 5 en een 4) op haar plusstapel. Dat zijn 9 pluspunten. De overige kaarten (een 4, de 2 en de 1) gaan op haar minstapel. Dat zijn 7 minpunten.



**Fiascokaart:** wie kaarten **fout neerlegt**, moet zijn kaart(en) weer in zijn hand nemen en krijgt de fiascokaart; deze legt hij open voor zich neer. Vervolgens mag hij direct zijn beurt herhalen en kaarten van zijn hand (deze keer juist) neerleggen. De fiascokaart blijft



net zo lang voor deze speler liggen tot een andere speler een fout maakt en daarom de fiascokaart krijgt. De speler die aan het einde van het spel de fiascokaart heeft, krijgt nog eens **5 minpunten**, die hij van zijn pluspunten moet aftrekken.

## Fout aanleggen



**Voorbeeld:** Sofia legt de blauwe 4 aan het einde van de 1e rij aan. Dat is fout. Ze had deze kaart bij rij III **moeten aanleggen**, omdat hier al een blauwe kaart aan het einde van de rij ligt. Voor straf krijgt Sofia de fiascokaart en moet haar kaarten weer in haar hand nemen. Ze mag vervolgens haar beurt direct herhalen en opnieuw kaarten neerleggen.



**Voorbeeld:** Marius legt de rode 5 bij rij III aan. Dat is fout. Deze kaart moet bij rij II worden aangelegd, omdat daar al een rode kaart aan het einde van de rij ligt. Marius krijgt de fiascokaart, neemt zijn kaarten weer in zijn hand en mag vervolgens direct zijn beurt herhalen en opnieuw kaarten neerleggen.



## Einde van het spel

Wie de laatste kaart van zijn persoonlijke natrekstapel heeft gepakt, speelt alleen nog de kaarten op zijn hand uit. Daarna is het spel voor hem voorbij. De andere spelers spelen net zo lang door tot iedereen de laatste kaart van zijn persoonlijke natrekstapel of van zijn hand heeft uitgespeeld.

**Let op:** begonnen rijen (minder dan 5 kaarten) die nog op tafel liggen als alle handkaarten zijn uitgespeeld, worden niet weggehaald en niet op de plus- en minstapels van de spelers verdeeld. Ze gaan uit het spel.

Aan het einde van het spel tellen de spelers hun **pluspunten** bij elkaar op en trekken dan hun **minpunten** ervan af. Wie aan het einde de **fiascokaart** heeft, moet nog eens 5 punten van zijn totaal aftrekken. **Wie daarna de meeste punten heeft, wint.**



## Visvergunningen

Het is beter als je de basisversie van FAT FISH al een paar keer hebt gespeeld voor je in dieper water gaat vissen. Daarna raden we aan de visvergunningen mee aan boord te nemen. Als je met de visvergunningen speelt, blijven de **regels van de basisversie onveranderd.**

Elke visvergunning geeft aan aan welke **voorwaarden** je moet voldoen om deze visvergunning te krijgen en daardoor aan het einde bonuspunten te verdienen.

Schud de kaarten A, B en C, trek een ervan en leg deze open neer, zodat iedereen hem goed kan zien. De resterende twee kaarten gaan terug in de doos. Je hebt ze in deze ronde niet nodig. Leg dan de kaarten D tot en met i open naast de eerste kaart. Gaandeweg het spel moet je aan bepaalde voorwaarden voldoen, om de bijpassende visvergunningen te krijgen. Wie aan een voorwaarde voldoet, pakt de visvergunning en legt deze naast zijn plusstapel neer. Aan het einde van het spel wordt eerst de kaart A, B of C afgerekend. Daarna tel je de punten van je andere visvergunningen bij je punten op. Wie de meeste winpunten heeft, wint het spel.



**Visserijwet:** kaart A kan tijdens het spel van de ene speler aan de andere speler worden doorgegeven. De kaarten B en C worden pas aan het einde van het spel uitgegeven. De kaarten D tot en met i worden tijdens het spel slechts één keer uitgegeven en kunnen niet door medespelers worden overgenomen. **Als je tijdens het spel en tijdens je beurt aan de voorwaarden van meerdere visvergunningen voldoet**, mag je **slechts één kaart** kiezen en deze pakken.



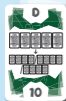
**Kaart A** – wordt doorgegeven: zodra een speler minstens één kaart met een 1 op zijn plusstapel legt, krijgt hij deze visvergunning. Als een andere speler tijdens het spel ook minstens één kaart met een 1 op zijn plusstapel legt, moet deze visvergunning aan de tweede speler worden doorgegeven. Wie aan het einde van het spel deze visvergunning heeft, krijgt **10 pluspunten**.



**Kaart B** – wordt aan het einde uitgegeven: de speler die aan het einde van het spel de minste kaarten in zijn plusstapel heeft, krijgt deze visvergunning (**10 pluspunten**). In het geval van een gelijke stand krijgen de betrokken spelers ieder 5 pluspunten.



**Kaart C** – wordt aan het einde uitgegeven: de speler die aan het einde van het spel de meeste kaarten met een 1 in zijn plusstapel heeft, krijgt deze visvergunning (**10 pluspunten**). In het geval van een gelijke stand krijgt elke betrokken speler 5 pluspunten.



**Kaart D:** de speler die het eerst een rij pakt die een kleine straat (1, 2, 3, 4 of 2, 3, 4, 5 of 3, 4, 5, 6) bevat (plus een willekeurige 5e kaart), krijgt deze visvergunning. De kaarten van de kleine straat hoeven niet in de juiste volgorde naast elkaar te liggen. Ze moeten alleen in dezelfde rij liggen. De kleuren van de kaarten spelen daarbij geen rol. (**10 pluspunten**)



**Kaart E:** de speler die het eerst van een rij meer punten op zijn min- dan op zijn plusstapel legt, krijgt deze visvergunning. (**10 pluspunten**)



**Kaart F:** de speler die het eerst een rij pakt waarbij de som van plus- en minpunten precies 0 is, krijgt deze visvergunning (tel de pluspunten van deze rij en trek de minpunten van deze rij ervan af). **(7 pluspunten)**



**Kaart G:** de speler die het eerst een rij pakt die alleen uit kaarten met de waarden 1, 2 en 3 bestaat, krijgt deze visvergunning. **(7 pluspunten)**



**Kaart H:** de speler die het eerst een rij pakt die slechts uit één kleur bestaat, krijgt deze visvergunning. **(7 pluspunten)**



**Kaart i:** de speler die het eerst een rij pakt die slechts uit twee kleuren bestaat, krijgt deze visvergunning. **(7 pluspunten)**

© 2018 HUCH!  
[www.hutter-trade.com](http://www.hutter-trade.com)

Authors: Wolfgang Kramer,  
Bernhard Lach, Uwe Rapp  
Illustration: fiore-gmbh.de  
Design: Sabine Kondirolli, HUCH!  
Product manager: Simon Hopp  
Translations:  
English, French: Birgit Irgang,  
Dutch: Susanne Bonn



**TWIDDLE**  
- let's play! -

Free Download!



The Community-App  
for Boardgamers.



**Manufacturer + distributor:**  
Hutter Trade GmbH + Co KG  
Bgm.-Landmann-Platz 1-5  
89312 Günzburg, GERMANY

**Achtung!** Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren: Erstickungsgefahr durch Kleinteile.  
**Attention!** Ne convient pas à un enfant de moins de 3 ans. Présence de petits éléments susceptibles d'être ingérés.  
**Avvertenze!** Non adatto a bambini di età inferiore a 3 anni. Contiene piccole parti che potrebbero essere ingerite.  
**Warning!** Choking hazard. Not suitable for children under age of 3 due to small parts.  
**Opgepast!** Niet geschikt voor kinderen onder 3 jaar. Bevat onderdelen die ingeslikt kunnen worden.

**HUCH!**  
HUCH!