

KLEINE FISCHER ganz groß!



Eine taktische Fischsuche für 2-4 Schnorchler ab 8 Jahren

SPIELMATERIAL

- Spielplan
- 4 Taucher in 4 Farben
- 1 Krake
- 1 Krakenwürfel
- Spielanleitung
- 105 Spielkarten, davon



91 Fische

Von jeder der 13 Sorten gibt es 7 Fische in vier verschiedenen Größen mit einem bis vier Muschelpunkten. Auf den Fischen mit genau einem Muschelpunkt sind zusätzlich ein oder zwei Krakenpunkte abgebildet. Auf der Rückseite jedes Fisches ist das Riff zu sehen.



12 Höhlen

In den Höhlen kann man Vorteile entdecken, die ein Spieler erhält, wenn er die Höhle erkundet. Auf der Rückseite der Karte ist eine Unterwasserhöhle abgebildet und ein Schwierigkeitsgrad zu erkennen (zwischen 3 und 6).



1 Boot und 1 Krakenhöhle



SPIELIDEE

Die Spieler schlüpfen in die Rolle von Tauchern. Sie springen ins Wasser und schwimmen an den Fischen vorbei, wobei sie sie mit ihrer Unterwasserkamera fotografieren. Immer wieder werden Höhlen entdeckt, in denen die Spieler Vorteile oder Schätze finden können. Doch bei all diesen Anstrengungen müssen die Spieler aufpassen, dass sie nicht vom Kraken erwischt werden!

SPIELVORBEREITUNG

Der Spielplan wird in die Tischmitte gelegt. Das Boot wird über der Oberkante des Spielplans platziert. Jeder Spieler nimmt einen der Taucher und stellt ihn auf das Boot.

Die Krakenhöhle wird rechts unten neben dem Spielplan platziert und der Krake wird auf die Krakenhöhle gestellt. Daneben wird der Krakenwürfel gelegt.

Die 103 übrigen Karten (Fische und Höhlen mit zwei verschiedenen Rückseiten) werden als **ein Stapel** gründlich gemischt und verdeckt neben dem Spielplan bereit gelegt. Danach werden die obersten 25 Karten des Stapels auf die 25 Felder auf dem Spielplan gelegt. Dabei werden zuerst die fünf Felder in der ersten Reihe von links nach rechts, dann die fünf Felder in der zweiten Reihe usw. belegt.

SPIELZIEL

Am Ende des Spiels gewinnt der Spieler mit den meisten Punkten. Punkte erhält jeder für den wertvollsten Fisch jeder Art (bis zu 4 Punkte), für Schatztruhen und für nicht genutzte Höhlenkarten.

SPIELABLAUF

Es beginnt der jüngste Spieler. Wer am Zug ist, durchläuft die folgenden drei Phasen:

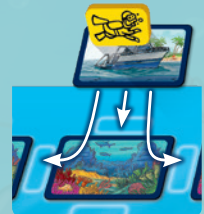
1. Tauchen
2. Krake, Stibitzen und Sammeln
3. Auffüllen

Danach ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn an der Reihe.

1. Tauchen

Der Spieler versucht in dieser Phase, möglichst viele verschiedene Fische aufzudecken und kann sich am Ende seiner Bewegung womöglich noch einen Vorteil durch eine Höhle sichern.

Kommt der Spieler zum ersten Mal an die Reihe, muss er zu Beginn dieser Phase das Boot verlassen. Dafür bewegt er das Boot samt Tauchern über eine Fischkarte der obersten Reihe und springt dann ins Wasser. Er setzt seinen Taucher auf eines der drei benachbarten Felder. Dabei achtet er darauf, in welche Richtung er den Taucher ausrichtet, denn ab dann geht es immer in Schwimmrichtung weiter.



In allen weiteren Zügen beginnt diese Phase mit einer normalen Bewegung. Dafür bewegt der Spieler seinen Taucher auf ein benachbartes Feld.

Nach der ersten Bewegung jedes Zuges muss der Spieler eine benachbarte Fischkarte aufdecken.

Nun hat der Spieler die Wahl zwischen AUFHÖREN und WEITERZUSCHWIMMEN.

Wenn er sich entscheidet AUFZUHÖREN, beendet er damit die erste Phase seines Zuges und wechselt sofort in die zweite Phase (siehe Seite 4).

Wer sich aber entscheidet WEITERZUSCHWIMMEN, bewegt seinen Taucher in Schwimmrichtung weiter auf ein benachbartes Feld. Nach dem Weiterschwimmen deckt der Spieler wieder eine benachbarte Karte auf oder erkundet eine Höhle. Dafür gibt es drei Möglichkeiten:

- Deckt der Spieler einen Fisch auf, so kontrolliert er, ob schon ein Fisch dieser Art offen auf dem Spielplan liegt. Wenn das nicht der Fall ist, hat der Spieler Glück gehabt. Er hat nun wieder die Wahl zwischen AUFHÖREN und WEITERSCHWIMMEN. Handelt es sich allerdings um einen Fisch, der schon offen auf dem Spielplan liegt, so hat der Spieler zu viel riskiert! Der Spieler verdeckt die beiden Fische der gleichen Art, sowie alle Fische, die zwischen diesen beiden Fischen aufgedeckt wurden. Danach muss er aufhören.
- Möchte der Spieler eine Höhle erkunden, so müssen in diesem Moment *genau* so viele Fische aufgedeckt sein, wie die Zahl (Schwierigkeitsgrad) in der rechten unteren Ecke der Höhlenkarte angibt. Er sagt laut an, dass er diese Höhle erkunden will und hört auf.
- In seltenen Fällen kann es passieren, dass der Spieler keine Karte aufdecken oder keine Höhle erkunden kann (entweder weil schon alle benachbarten Karten aufgedeckt sind oder die Anzahl an aufgedeckten Fischen nicht mit der Zahl auf der Höhle übereinstimmt). Dann muss er nach der Bewegung aufhören.



Bewegungsregeln

Wer seinen Taucher bewegt, muss ein paar Bewegungsregeln beachten:

- Der Taucher bewegt sich immer in Schwimmrichtung, d.h. in die Richtung, in die der Kopf weist.
- Der Taucher zieht immer auf das nächste Feld.
- Abhängig vom Ausgangsfeld gibt es ein bis drei benachbarte Felder, auf die sich ein Taucher bewegen kann.
- Steht auf diesem Feld ein anderer Taucher, stellt sich der Spieler dazu.
- Der Spieler darf **nie** auf oder über das Feld mit dem Kraken ziehen.



In seltenen Fällen kann es zu einem dieser Spezialfälle kommen:

- Sind im ersten Zug beim „Sprung vom Boot“ alle Karten in der obersten Reihe des Spielplans Höhlen, so darf der Spieler eine dieser Höhlenkarten mit einer beliebigen Fischkarte auf dem Spielplan tauschen, damit er zu einem Fisch springen kann.
- Steht der Taucher zu Beginn des Zuges (und nur dann!) auf einem der Eckfelder und der Krake befindet sich auf dem nächsten Feld in Schwimmrichtung, so darf der Spieler einmalig seinen Taucher um 180° drehen und in die andere Richtung weiterschwimmen. Wer sich durch eine Bewegung in eine Ecke manövriert und sich nicht bewegen kann, da er sonst auf den Kraken treffen würde, muss aufhören.
- Kann ein Spieler nach der ersten Bewegung seines Zuges keine Fischkarte aufdecken, endet sein Zug sofort und der nächste Spieler ist an der Reihe.

2. Krake, Stibitzen und Sammeln

In dieser Phase kann der Spieler den Kraken bewegen, womöglich Karten bei einem Mitspieler stibitzen, und aufgedeckte Karten vom Spielplan einsammeln.

Den Kraken bewegen

Der Spieler zählt alle Krakenpunkte seiner aufgedeckten Fische und darf dann den Kraken maximal so viele Felder bewegen.



Wird der Kraken zum ersten Mal bewegt, wird er aus der Krakenhöhle auf eines der beiden Felder in der rechten unteren Ecke des Spielplans gesetzt und von dort aus weiter. Der Kraken darf sich in alle Richtungen bewegen. Im Gegensatz zu den Tauchern hat er keine Schwimmrichtung. Er darf ein Feld, das er gerade verlassen hat, nicht sofort wieder betreten. Er darf aber „im Kreis“ schwimmen, was einer Bewegung von vier Krakenpunkten entspricht. Er darf nicht auf das Feld des eigenen Tauchers bewegt werden.



Die Krakenbewegung endet vorzeitig, wenn der Krake auf ein Feld mit einem oder mehreren Tauchern zieht. Restliche Krakenpunkte verfallen.

Ist auf den aufgedeckten Fischen kein Krakenpunkt sichtbar, so darf der Krake auch nicht bewegt werden.

Fische stibitzen

Zieht der Spieler mit dem Kraken auf ein Feld mit einem oder mehreren gegnerischen Tauchern, so darf er versuchen, einen dieser Spieler zu berauben.

Zunächst sagt der aktive Spieler an, wie viele Karten (bis zu 3) er stibitzen möchte. Dann wirft er den Würfel:

- Ist das Ergebnis gleich oder höher seiner Ansage, darf er stibitzen. Der angegriffene Spieler fächert seine bisher gesammelten Fische auf, so dass nur die Rückseiten sichtbar sind. Dann darf der Spieler am Zug so viele Karten stehlen, wie die von ihm **angesagte** Anzahl (nicht die mit dem Würfel geworfene Zahl!). Die geraubten Fische darf der Spieler zu seinem Gewinnstapel nehmen. Höhlenkarten können nicht gestohlen werden.
- Ist das Ergebnis niedriger als die angesagte Anzahl, geschieht nichts.
- Ist das Ergebnis die rote „-1“, dann wird der Spieler seinerseits vom angegriffenen Spieler beraubt, der eine Karte zieht und in seinen eigenen Gewinnstapel legt.

Nach dem Raub bleiben der Krake und der beraubte Taucher auf dem Feld. Der Taucher verlässt das Feld in seinem nächsten Zug in Schwimmrichtung.

Karten sammeln

Nun nimmt der Spieler alle offen liegenden Fische und legt sie verdeckt in einem Gewinnstapel vor sich ab. Hat der Spieler eine Höhle erkundet, so darf er die Höhlenkarte zusätzlich nehmen, sich anschauen und von seinen Fischen getrennt verdeckt vor sich ablegen. Die Höhlen bergen Vorteile, die ein Spieler später nutzen kann.

3. Auffüllen

Hat der Spieler in der zweiten Phase Karten vom Spielplan genommen, werden alle leeren Felder wieder einzeln mit Karten belegt. Wie zu Spielbeginn werden die Karten von links nach rechts und von oben nach unten abgelegt. Danach ist der nächste Spieler an der Reihe.

Der Taucher bleibt auf dem Feld stehen und wird nicht wieder auf das Boot gesetzt. Im nächsten Zug beginnt der Spieler seine Bewegung von diesem Feld aus.

Die Höhlenkarten

Wer eine Höhle erfolgreich erkundet, bekommt die Karte und dadurch einen Vorteil. Die Karte kann ab dem nächsten Zug eingesetzt werden. Es ist erlaubt, mehrere Höhlenkarten in einem Zug zu nutzen. Nach der Verwendung einer Höhlenkarte wird sie zurück in die Schachtel gelegt.



Turboflossen:

Der Spieler darf während seines Zuges seine Figur einmal statt 1 Feld bis zu 3 bzw. 5 Felder weiterziehen. Die Karten der übersprungenen Felder werden dabei nicht aufgedeckt. Wurde diese Höhlenkarte bis zum Spielende nicht benutzt, ist sie einen Punkt wert.



Unterwasserlampe:

Der Spieler darf vor seiner Bewegung 1 bzw. 2 Fischkarten geheim anschauen und verdeckt zurücklegen. Wurde diese Höhlenkarte bis zum Spielende nicht benutzt, ist sie einen Punkt wert.



Turbokrake:

Der Spieler darf in seinem Zug den Kraken zusätzlich bis zu 3 bzw. 5 Felder ziehen. Der Spieler darf diesen Vorteil auch benutzen, wenn er keine Krakenpunkte aufgedeckt hat. Wurde diese Höhlenkarte bis zum Spielende nicht benutzt, ist sie einen Punkt wert.



Nochmal würfeln:

Diese Karte wird bei einem Krakenangriff nach dem Würfelwurf ausgespielt, wenn die angesagte Zahl größer war als das Würfelergebnis. Der Spieler darf den Krakenwürfel 1x bzw. 2x zusätzlich würfeln, um das angesagte Ergebnis zu erreichen. Wurde diese Höhlenkarte bis zum Spielende nicht benutzt, ist sie einen Punkt wert.



Regenbogenfisch:

Mit dem Regenbogenfisch kann der Spieler bei Spielende eine Fischart aufwerten, wenn er von dieser Art Fische mit wenig Punkten gesammelt hat (siehe Spielende). Der Regenbogenfisch wird bis zum Spielende geheim gehalten.



Schatztruhe:

Der Schatz gibt am Ende des Spiels zusätzlich Siegpunkte abhängig vom Platz, den man bei der Wertung einnimmt. Er wird bis zum Spielende geheim gehalten.

SPIELENDEN

Kann der Spielplan in der dritten Phase eines Spielzugs nicht vollständig aufgefüllt werden, weil der Stapel leer ist, endet das Spiel sofort. Die Spieler zählen ihre Punkte.

- Ihre gesammelten Fische sortieren die Spieler nach den 13 verschiedenen Sorten. In jeder Sorte wird ein Stapel gebildet, so dass der Fisch mit den meisten Punkten in diesem Stapel oben liegt und die Punkte sichtbar sind. Es zählen nur die Punkte des wertvollsten Fisches jeder Art!
- Wer einen Regenbogenfisch sammeln konnte, darf diesen auf einen der so gebildeten Stapel legen. Damit verbessert er womöglich die Punkte einer gesammelten Fischart.
- Bevor die Schatztruhen gewertet werden, gibt es eine Zwischenwertung. Alle Spieler zählen ihre Punkte zusammen. Von jeder Fischart zählen die Punkte des wertvollsten Fisches und für jede nicht verwendete Höhlenkarte erhält der Spieler einen Punkt (Ausnahme Regenbogenfisch und Schatztruhe).



4 Punkte

3 Punkte

4 Punkte

3 Punkte

4 Punkte

1 Punkt

- Wer eine Schatztruhe besitzt, bekommt jetzt dafür Punkte. Ist der Spieler mit der Schatztruhe nach der Zwischenwertung auf dem ersten Rang, erhält er dafür die erste auf der Karte angegebene Zahl an Punkten. Ist er auf dem zweiten Rang, bekommt er die zweite Anzahl usw. Wenn mehrere Spieler den gleichen Rang inne haben, zählt dieser Rang für alle Spieler. Im Rang nachfolgende Spieler entsprechen dann aber wieder dem normalen Rangwert. Hat ein Spieler beide Schatztruhen erobert, werden sie auch beide gewertet.

Beispiel: Nach der Zwischenwertung hat Klaus 31 Punkte, Nicole und Christian haben 29 Punkte und Andrea hat 24 Punkte. Sie haben damit die Ränge 1, 2, 2 und 4. Klaus bekommt für die Schatztruhe also einen Punkt, Nicole bzw. Christian bekommen drei Punkte, Andrea sogar sieben Punkte.



Die Punkte der Schatztruhen werden zu den Punkten aus der Zwischenwertung dazugezählt. Wer die meisten Punkte sammeln konnte, gewinnt das Spiel! Bei Gleichstand gewinnt der Spieler, der die meisten Fische (ohne Höhlen) sammeln konnte.



NORIS-SPIELE © 2018
Georg Reulein GmbH & Co KG
Werkstr. 1, 90765 Fürth – Germany

www.noris-spiele.de

Autoren: Peter Neugebauer, Stefan Wiewiora
Für unsere Frauen Gaby, Jessica, Steffi und Ida

Redaktion: Markus Müller
Gestaltung: FIORE-GMBH.DE

Art.-Nr.: 60 610 1755

Die Community App für alle Spiele-Freunde



Laden im
App Store

JETZT BEI
Google Play

KLEINE FISCHER ganz groß!



A tactical fishing game for 2-4 snorkelers, 8 years old and up

GAME MATERIAL

- 1 game board
- 4 diver figures in 4 colours
- 1 octopus figure
- 1 octopus dice
- 1 set of instructions
- 105 playing cards, of which there are:



91 fish cards

From each of the 13 varieties, there are 7 fish in four different sizes worth one to four mussel points. On the fish with exactly one mussel point, an additional one or two octopus points are shown. The reef can be seen on the back of each fish.



12 caves

In the caves you can discover the bonuses a player receives when exploring them. On the back of the map, an underwater cave and its degree of difficulty are shown (between 3 and 6).



1 octopus cave and 1 boat

IDEA OF THE GAME

The players take on the role of divers. They jump into the water and swim past the fish, photographing them with their underwater camera. Caves are frequently discovered where players can find bonuses or treasures. But throughout these endeavours, the players have to be careful that the octopus does not catch them!



GAME PREPARATION

The game board is placed in the centre of the table. The boat is placed about the top edge of the board. Each player takes one of the divers and puts him in the boat.

The octopus cave is placed next to the bottom right corner of the board and the octopus is placed on the cave. The octopus dice is placed next to them.

The 103 remaining cards (fish and caves with two different backs) are thoroughly mixed and placed facedown in a stack next to the board. Then the top 25 cards of the stack are placed on the 25 spaces on the board. First, the cards are placed on the five spaces in the first row from left to right, then the five spaces in the second row, and so on.

GOAL OF THE GAME

At the end of the game, the player with the most points wins. Everyone gets points for the most valuable fish of each species (up to 4 points), for treasure chests and for unused cave cards.

HOW TO PLAY

The youngest player begins. Whoever's move it is, goes through the following three phases:

1. Diving
2. Octopus, looting and collecting
3. Refilling

After that, it's the next player's turn going clockwise.

1. Diving

In this phase, the player tries to uncover as many fish as possible and may even collect a bonus through a cave at the end of his move.

At the beginning of this phase, the player must leave the boat on his or her first turn. To do this, move the boat with the divers in it over a fish card in the top row and then jump into the water. The player sets their diver on one of the three adjacent spaces. In doing so, pay attention to the direction in which the diver is pointed, since it then always continues in the direction of swimming.



In all other turns, this phase begins with a normal movement; meaning that the player moves his or her diver to an adjacent space.

After the first move of each turn, the player must turn over a neighbouring fish card.

Now the player has the choice to STOP or CONTINUE SWIMMING.

If you choose to STOP, the first phase of your move is finished and you no go on the second phase (see page 10).

If you decide to CONTINUE SWIMMING, move your diver onward in the swimming direction to an adjacent space. After swimming, the player turns over a neighbouring card or explores a cave. There are three options in this case:

- If you reveal a fish, check whether a fish of this kind is already facing up on the board. If this is not the case, then you are in luck. You now have the choice again to STOP or CONTINUE SWIMMING. However, if it is a fish that is already facing up, you have risked too much! The player must now hide the two fish of the same species, as well as all fish that have been revealed between these two fish. Once that is done, you have to STOP.



- If you would like to explore a cave, then just as many fish must be revealed as the number (level of difficulty) indicated in the bottom right corner of the cave card. You must say aloud that you wish to explore this cave and STOP.



- In rare cases, the player may not be able to reveal a card or explore a cave (either because all adjacent cards are already face up or the number of fish turned over doesn't match the number in the cave). The player must then STOP their movement.

Movement Rules

Whoever moves their diver must follow a few rules of movement:

- The diver always moves in the direction of swimming, that means in the direction the head is pointing.
- The diver always moves to the next space.
- Depending on the starting space, there are one to three adjacent spaces a diver can move to.
- If another diver already occupies this space, your diver may join him.
- The player is **never** allowed to move onto or skip over a space with the octopus.



In rare instances, one of these special cases may occur:

- On the first turn of "jumping off the boat", if all cards in the top row are caves, the player may exchange one of these cards with any fish card on the board to be able to jump to a fish.
- If at the beginning of the turn (and only then!) the diver is on one of the corner spaces and the octopus is occupying the next space in the direction of swimming, the player may make a one-time 180° turn with the diver and continue swimming in the opposite direction.
- If a player cannot reveal a fish card after the first move of his or her turn, their turn ends immediately and it is then the next player's turn.

2. Octopus, Looting and Collecting

In this phase, the player may move the octopus, steal cards from a fellow player if possible and collect face-up cards from the game board.

Moving the Octopus

The player counts all of their octopus points on their face-up fish and may then move the octopus a maximum of that number of spaces.



When the octopus is moved for the first time, it is removed from the octopus cave and placed on one of the two spaces in the bottom right corner of the game board and continues from there. The octopus is allowed to move in all directions. Unlike the divers, it has no swimming direction. However, the octopus is not allowed to go right back to a space it has just left. But it may swim “in a circle”, which corresponds to a movement of four octopus points. And it must not be moved onto the space of its own diver (active player).



The octopus' movement ends early when it moves onto a space with one or more divers. Any remaining octopus points are lost.

If there are no octopus points visible on the face-up fish, the octopus may not be moved.

Stealing Fish

If the player with the octopus lands on a space with one or more opposing divers, he or she may try to rob one of these players.

First, the active player says how many cards (up to 3) they want to steal. Then they roll the dice:

- If the result is equal to or higher than the announcement, he or she may steal. The attacked player arranges their previously collected fish cards so that only the backs are visible. Then the active player may steal as many cards as they previously **announced** (not the number rolled on the dice!). The player can now add the stolen fish to their winning stack. Cave cards cannot be stolen.
- If the result is lower than the number announced, nothing happens.
- If the result is the red “-1”, then the attacked player may rob the active player of one card and add it to their stack.

After the looting of cards, the octopus and the robbed diver remain on the space. The diver leaves the space in his next move in the direction of swimming.

Collecting Cards

Now the player takes all of the revealed fish and puts them face down in a winning's stack in front of himself. If the player has explored a cave, they may additionally take a cave card to look at and place it face down, separated from the fish cards. The caves hide bonuses that a player can use later.

3. Refilling

If the player has taken cards from the board in the second phase, all empty spaces need to be refilled with cards. As with the beginning of the game, the cards are placed from left to right and top to bottom. Then it's the next player's turn.

The diver remains on the space and is not put back into the boat. In their next turn, the player begins their movement from this space.

The Cave Cards

Whoever successfully explores a cave gets the card and thus a bonus. The card can be used during the next turn. You are permitted to use several cave cards in one turn. After using a cave card, it is placed back in the box.



Turbo Fins:

During your turn, you may move your figure once up to 3 or 5 spaces instead of 1 space. The cards of the skipped spaces are not turned over. If this cave card is not used by the end of the game, it is worth one point.



Underwater Light:

Before moving, you may secretly look at 1 or 2 fish cards and replace them face down. If this cave card is not used by the end of the game, it is worth one point.



Turbo Octopus:

During your turn, you may move the octopus additionally up to 3 or 5 spaces. You may also use this bonus if you haven't revealed any octopus points. If this cave card is not used by the end of the game, it is worth one point.



Roll Again:

This card is played in an octopus attack after the dice roll, if the announced number was larger than the dice result. You may roll the octopus dice an additional 1 or 2 times in order to reach the announced number. If this cave card is not used by the end of the game, it is worth one point.



Rainbow Fish:

With the rainbow fish, the player can upgrade a fish species at the end of the game if he or she has collected fish of this kind with only a few points (see End of the Game). The rainbow fish is held in secret until the end of the game.



Treasure Chest:

The treasure gives you additional victory points at the end of the game, depending on the place you take it up during the scoring. It is held in secret until the end of the game.

END OF THE GAME

If the game board cannot be refilled completely in the third phase of a turn because there are no more cards, the game ends immediately. The players count their points.

- The players sort their collected fish according to the 13 different species. Each species is then stacked so that the fish with the most points in that pile is at the top and the points are visible. Only the points of the most valuable fish from each species count!
- Anyone who collected a rainbow fish may now place it on one of the newly formed stacks. Thus, the points of a collected fish species are improved.
- Before the treasure chests are added up, there is an intermediate scoring. All players calculate their points. The points of the most valuable fish from each species count and for each unused cave card the player receives one point (except rainbow fish and treasure chest).



4 points

3 points

4 points

3 points

4 points

1 point

- If you possess a treasure chest, you now get points for it. If the player with the treasure chest is in first place after the intermediate scoring, he or she will receive the first number of points indicated on the card. If he or she is in second place, they get the second number, and so on. If several players have the same rank, this rank counts for all of them. Players next in rank then have the normal rank value. If a player has captured both treasure chests, they will both be scored.

Example: After the intermediate scoring, Klaus has 31 points, Nicole and Christian have 29 points and Andrea has 24 points. So you have ranks 1, 2, 2 and 4. Klaus would get one point for the treasure chest, Nicole and Christian would get three points, Andrea even seven points.



The points of the treasure chests are added to the points from the intermediate scoring. Whoever collects the most points wins the game! In case of a tie, the player who could collect the most fish (without caves) wins.



NORIS-SPIELE © 2018
Georg Reulein GmbH & Co KG
Werkstr. 1, 90765 Fürth – Germany

www.noris-spiele.de

Authors: Peter Neugebauer, Stefan Wiewiora
For our ladies Gaby, Jessica, Steffi and Ida

Editor: Markus Müller
Design: FIORE-GMBH.DE

Art.-No.: 60 610 1755

Die Community App für alle Spiele-Freunde



Laden im
App Store

JETZT BEI
Google Play

KLEINE FISCHÉ



ganz groß!



Una pesca tattica per 2-4 sub dagli 8 anni in su

MATERIALE DI GIOCO

- Tavoliere
- 4 sub in 4 colori
- 1 piovra
- 1 dado a piovra
- Istruzioni di gioco
- 105 carte da gioco, di cui



91 pesci

Di ognuno dei 13 tipi ci sono 7 pesci in quattro dimensioni diverse che presentano fino a quattro punti a forma di cozza. Sui pesci con esattamente un punto a forma di cozza sono rappresentati uno o due punti a forma di cozza. Sul lato posteriore di ogni pesce è possibile vedere la scogliera.

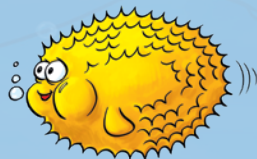


12 grotte

Nelle caverne è possibile scoprire i vantaggi di un giocatore in fase di perlustrazione della caverna. Sul lato posteriore della carta è rappresentata una caverna sottomarina ed è possibile riconoscere un grado di severità (tra 3 e 6).



1 grotta della piovra e 1 barca



IDEA DI GIOCO

I giocatori si immedesimano nel ruolo dei subacquei. Saltano in acqua e nuotano tra i pesci fotografandoli con la loro macchina fotografica subacquea. Si scoprono continuamente caverne in cui i giocatori possono trovare carte speciali o tesori. Tuttavia tra tutti questi sforzi i giocatori devono fare attenzione a non farsi scoprire dalla piovra!

PREPARAZIONE AL GIOCO

Si pone il tavoliere al centro del tavolo. La barca viene posizionata sul lato superiore del tavoliere. Ogni giocatore prende uno dei subacquei e lo pone sulla barca.

La grotta della piovra viene posizionata in basso a destra di fianco al tavoliere e la piovra viene posizionato sulla caverna della piovra. Il dado della piovra viene posto a fianco.

Le 103 carte rimanenti (pesci e caverne con due diverse carte posteriori) devono essere mescolate nel mazzo **a fondo e poste con il lato nascosto di fianco al tavoliere**. In seguito le 25 carte del mazzo più in alto verranno poste sui 25 campi sul tavoliere. In questo modo i cinque campi occuperanno la prima fila da sinistra a destra, quindi i cinque campi nella seconda fila ecc.

SCOPO DEL GIOCO

Al termine del gioco vincerà il giocatore con il punteggio più alto. Ogni giocatore riceverà dei punti per il pesce più prezioso di ogni tipo (fino a 4 punti) per bauli del tesoro e non per le carte da caverna inutilizzate.

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Inizia il giocatore più giovane. Chi è di turno affronta tre fasi:

1. Immersione
2. Piovra, pesca casuale e raccolta
3. Riempimento

Tocca quindi al giocatore più vicino in senso orario.

1. Immersione

In questa fase il giocatore cerca di scoprire il maggior numero possibile di pesci diversi e al termine della sua mossa è in grado di garantirsi una carta special attraverso una caverna.

Se il giocatore comincia per la prima volta il turno deve lasciare la barca all'inizio di questa fase. Pertanto deve muovere la barca con i subacquei su una carta dei pesci della fila superiore per poi saltare in acqua. Posiziona la sua figura di gioco su uno dei tre campi adiacenti. In questo caso è necessario prestare attenzione a quale direzione il subacqueo è indirizzato perché da quel punto in poi si prosegue sempre in direzione di nuoto.



In tutte le altre mani questa fase comincia con una mossa normale. Allo scopo il giocatore muove il subacqueo su un campo vicino.

Dopo la prima mossa di ogni mano il giocatore deve scoprire una carta dei pesci adiacente.

Da questo momento in poi il giocatore ha sempre la scelta di INTERROMPERE o di PROSEGUIRE.

Qualora decidesse di INTERROMPERE, interrompe la prima fase della sua mano per passare alla seconda fase (vedi pagina 16).

Chi tuttavia decide di PROSEGUIRE, muoverà il proprio subacqueo in direzione di nuoto su un campo adiacente. Dopo aver proseguito il giocatore scopre di nuovo una carta adiacente o perlustra una grotta. Per questo vi sono tre possibilità:

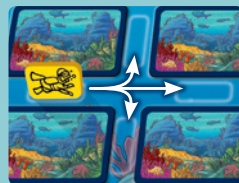
- Se il giocatore scopre un pesce, è in grado di controllare se un pesce di questo tipo si trovi già sul piano di gioco. In caso contrario, il giocatore avrà avuto fortuna. Ora ha la facoltà di scegliere tra INTERROMPERE e CONTINUARE. Se tuttavia si tratta di un pesce che si trova già apertamente sul piano di gioco, il giocatore avrà rischiato troppo! Il giocatore nasconde i due pesci dello stesso tipo e tutti i pesci che verranno scoperti tra questi due pesci. Quindi deve interrompere.
- Se il giocatore intende perlustrare una caverna, è necessario che in questo momento scopra esattamente tanti pesci quanti ne indica la cifra (grado di pericolosità) nell'angolo in basso a destra della carta della grotta. Deve annunciare a voce alta che intende perlustrare questa grotta e interrompe.
- In casi rari può capitare che il giocatore non sia in grado di perlustrare alcuna caverna o di scoprire carte (o perché tutte le carte adiacenti sono scoperte oppure perché il numero di pesci scoperti non coincide con il numero sulla caverna). Quindi deve interrompere dopo la mossa.



Regole di movimento

Chi muove il subacqueo deve prestare attenzione ad una serie di regole di movimento:

- Il subacqueo si muove sempre in direzione della nuotata, ossia nella direzione mostrata dalla testa.
- Il subacqueo verrà spostato sempre sul campo successivo.
- A seconda del campo in uscita sono presenti fino a tre campi su cui un subacqueo si può muovere.
- Se su questo campo si trova un altro subacqueo, il giocatore deve prendere quella posizione.
- Il giocatore non potrà **mai** passare sopra a quel campo con la piovra.



In casi rari si può giungere ad uno di questi due casi speciali:

- Se nella prima mano nella fase di „salto dalla barca“ tutte le carte si trovano nella fila superiore del tavoliere, il giocatore ha la possibilità di sostituire una di queste carte caverna con una carta dei pesci qualsiasi sul piano di gioco perché possa saltare su un pesce.
- Se il subacqueo all'inizio della mano (e solo allora!) si trova su uno dei campi all'angolo e la piovra si trova sul campo successivo in direzione di nuoto, il giocatore ha la facoltà di girare una volta il suo subacqueo di 180° e di continuare a nuotare nella direzione opposta. Chi fa manovra in un angolo con un movimento e non è in grado di muoversi perché altrimenti prenderebbe la piovra, deve interrompere.
- Se un giocatore non scopre carte di pesci dopo il primo movimento della mano, la sua mano finirà immediatamente e sarà il turno del giocatore successivo.

2. Piovra, pesca casuale e raccolta

In questa fase il giocatore ha la possibilità di muovere la piovra, magari pescando a caso da un altro giocatore e raccogliendo dal piano di gioco le carte scoperte.

Muovere la piovra

Il giocatore conta tutti i punti piovra dei suoi pesci scoperti e ha la possibilità di muovere la piovra al massimo di altrettanti campi.



Se si muove la piovra per la prima volta, questo viene fatto uscire dalla caverna della piovra su uno dei due campi nell'angolo in basso a destra del piano di gioco da dove proseguirà. La piovra ha la possibilità di muoversi in tutte le direzioni. A differenza dei subacquei non ha alcuna direzione. Non può entrare subito in un campo che ha appena lasciato. Tuttavia può nuotare "in cerchio", che corrisponde ad un movimento di quattro punti a forma di polpo. Non può essere mosso sul campo del proprio subacqueo.



Il movimento della piovra termina anticipatamente quando la piovra viene trascinata su un campo con uno o più sub. Gli altri punti della piovra decadono.

Se su uno dei pesci scoperti non è visibile alcun punto della piovra, non è possibile muovere la piovra.

Pescare a caso una carta dei pesci

Se il giocatore estrae con la piovra su un campo con uno o più subacquei contrapposti, può tentare di derubare uno di questi giocatori.

Per prima cosa il giocatore attivo annuncia quante carte (fino a 3) intende pescare. Quindi può tirare il dado:

- Se il risultato è pari o superiore a quanto annunciato, può pescare. Il giocatore colpito diversificherà i pesci raccolti fino a quel momento in modo che solo il retro delle carte risulti visibile. Quindi il giocatore, durante l'estrazione, può rubare tante carte quanto è il **numero** da esso annunciato (non il numero lanciato con il dado!) I pesci derubati possono essere presi dal giocatore come mazzo di vincita. Non è possibile derubare le carte della caverna.
- Se il risultato è inferiore a quello della cifra annunciata non succede nulla.
- Se il risultato è „-1“, allora il giocatore viene derubato dal giocatore attaccato che estrae una carta e la pone nel suo mazzo di vincita.

Dopo il furto la piovra e il subacqueo derubato restano sul campo. Il subacqueo abbandona il campo nella sua estrazione successiva in direzione di nuoto.

Raccolta delle carte

Ora il giocatore raccoglie tutti i pesci lasciati scoperti e li pone coperti in un mazzo davanti a sé. Se il giocatore avrà perlustrato una caverna potrà prendere la carta caverna aggiuntiva, guardarla e scartare davanti a sé le carte coperte separate dai suoi pesci. Le grotte nascondono carte special che un giocatore può utilizzare successivamente.

3. Riempimento

Se il giocatore nella seconda fase avrà raccolto le carte dal piano di gioco, tutti i campi vuoti verranno singolarmente occupati dalle carte. Come all'inizio del gioco le carte vengono scartate da sinistra a destra e dall'alto verso il basso. Quindi sarà il turno del giocatore successivo.

Il subacqueo resterà sul campo e non verrà di nuovo messo sulla barca. All'estrazione successiva il giocatore inizia la sua mossa a partire da questo campo.

Le carte caverna

Chi perlustra con successo una caverna riceve la carta e con essa una carta special. La carta può essere impiegata a partire dall'estrazione successiva. Si ammette l'utilizzo di più carte grotta in un'estrazione. Una volta utilizzata una carta grotta, questa viene riposta nella scatola.



Pinne turbo:

Durante l'estrazione il giocatore può continuare ad estrarre la sua figura per una volta anziché 1 campo dai 3 ai 5 campi. Le carte dei campi saltati non vengono scoperte. Se questa carta caverna non viene utilizzata entro la fine del gioco risulta valida un punto.



Lampada subacquea:

Il giocatore può segretamente sbirciare prima della sua mossa 1 o 2 carte pesce e riporla coperta nel mazzo. Se questa carta caverna non è stata utilizzata entro la fine del gioco, è valida un punto.



Polpo turbo:

Il giocatore può, in un'estrazione, estrarre la piovra in aggiunta fino a 3 o 5 campi. Il giocatore può utilizzare questo vantaggio se non ha scoperto questo punto per il polpo. Se questa carta da polpo non è stata utilizzata entro la fine del gioco, è valida un punto.



Nuovo tiro di dadi:

Questa carta viene giocata in occasione di un attacco con il polpo dopo aver tirato il dado qualora la cifra annunciata fosse superiore al risultato dei dadi. Il giocatore può tirare il dado del polpo 1x o 2x per raggiungere il risultato annunciato. Se questa carta caverna non è stata giocata entro la fine del gioco, questa vale un punto.



Pesce arcobaleno:

Con il pesce arcobaleno il giocatore può rivalutare entro la fine del gioco un tipo di pesce se ha raccolto in questo modo pesci con pochi punti (vedi fine del gioco). Il pesce arcobaleno viene tenuto segreto fino alla fine del gioco.



Baule del tesoro:

Il tesoro offre punti vittoria aggiuntivi al termine del gioco a seconda del punto acquisito al momento dell'acquisizione. Viene tenuto segreto fino alla fine del gioco.

FINE DEL GIOCO

Se il tavoliere nella terza fase di un'estrazione di gioco non può essere totalmente completato perché il mazzo è vuoto, il gioco termina immediatamente. I giocatori contano i loro punti.

- I giocatori suddividono i pesci raccolti in base a 13 diversi tipi. In ogni tipo viene rappresentato un mazzo in modo che il pesce con il maggior numero di punti cozza si trovi in alto nel mazzo e i punti cozza siano visibili. Contano solo i punti cozza del pesce più prezioso di ogni tipo!
- Chi è riuscito a raccogliere un pesce arcobaleno, ha la facoltà di porlo su uno dei mazzi così rappresentati. In questo modo ha la possibilità di migliorare i punti di un tipo di pesce raccolto.
- Prima di valutare i bauli del tesoro è presente una valutazione intermedia. Tutti i giocatori contano i loro punti insieme. Di ogni tipo di pesce contano i punti cozza del pesce più prezioso e per ogni carta grotta non utilizzata il giocatore ottiene un punto (ad eccezione del pesce arcobaleno e del baule del tesoro).



- Chi possiede un baule del tesoro ottiene punti. Se il giocatore con il baule del tesoro, in seguito alla valutazione intermedia si trova nel primo livello, riceve lo stesso numero di punti indicato dalla carta. Se si trova sul secondo livello, riceve il secondo numero ecc. Se più giocatori possiedono lo stesso livello, questo livello conta per tutti i giocatori. A livello i giocatori successivi quindi corrispondono sempre al valore di livello normale. Se un giocatore ha conquistato i due bauli del tesoro, vengono valutati entrambi.

Esempio: Dopo la valutazione intermedia Claudio ha 31 punti, Nicola e Christian ne hanno 29 e Andrea ha 24 punti. Hanno i livelli 1,2,2 e 4. Claudio otterrà per il baule del tesoro un punto, Nicola o Christian otterranno tre punti, Andrea addirittura sette punti.



I punti dei bauli dei tesori verranno conteggiati ai punti della valutazione intermedia. Chi è stato in grado di raccogliere il numero maggiore di punti, vince il gioco! In caso di parità vince il giocatore che è riuscito a raccogliere il numero maggiore di pesci (senza caverne).



NORIS-SPIELE © 2018
Georg Reulein GmbH & Co KG
Werkstr. 1, 90765 Fürth – Germany

www.noris-spiele.de

Autori: Peter Neugebauer, Stefan Wiewiora
Per le nostre donne Gaby, Jessica, Steffi e Ida

Redazione: Markus Müller
Impaginazione: FIORE-GMBH.DE

N. articolo: 60 610 1755

Die Community App für alle Spiele-Freunde



KLEINE FISCHÉ



ganz groß!



Une pêche tactique pour 2-4 plongeurs âgés de 8 ans et plus

MATÉRIEL DE JEU

- Plan de jeu
- 4 figurines plongeurs en 4 couleurs
- 1 figurine pieuvre
- 1 dé pieuvre
- Notice de jeu
- 105 cartes de jeu dont



91 cartes poissons

Parmi les 13 variétés, il y a 7 poissons de quatre tailles différentes avec un à quatre points crustacés. Sur les poissons avec exactement un point crustacés figurent un ou deux points pieuvre de plus. Le récif est visible sur le dos de chaque poisson.

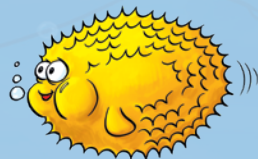


12 grottes

Dans les grottes, il y a des atouts, les joueurs peuvent s'en emparer en explorant les grottes. Au dos de la carte figure une grotte sous-marine et un niveau de difficulté (de 3 à 6).



1 grotte de pieuvre et 1 barque



IDÉE DE JEU

Les joueurs se glissent dans le rôle de plongeur. Ils sautent dans l'eau et nagent parmi les poissons, tout en prenant des photos avec leur appareil photo sous-marin. Tout au long du parcours, les joueurs découvrent des grottes qui renferment des atouts ou des trésors. Et tout en déployant leurs efforts pour s'en emparer, les joueurs doivent faire attention à ne pas se faire attraper par les pieuvres !

PRÉPARATION DU JEU

Le plan de jeu est déployé au milieu de la table. La barque est placée sur le dessus du plan de jeu. Chaque joueur sélectionne une figurine plongeur et l'installe dans la barque.

La grotte de pieuvre est placée en bas à droite du plan de jeu et la pieuvre est posée sur la grotte. Le dé pieuvre est placé à côté.

Les 103 cartes restantes (poissons et grottes avec deux faces différentes) sont bien mélangées et posées en pile face cachée à côté du plan de jeu. Les 25 premières cartes de la pile sont ensuite placées sur les 25 cases du plan de jeu. D'abord, les cinq cases de la première rangée sont recouvertes en allant de gauche à droite, puis les cinq cases de la deuxième rangée, et ainsi de suite.

OBJECTIF DU JEU

À la fin de la partie, le joueur qui a amassé le plus de points gagne. Les points sont attribués pour les poissons les plus précieux de chaque espèce (jusqu'à 4 points), pour les coffres à trésors et pour les cartes de grotte inutilisées.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

C'est au joueur le plus jeune de commencer. Celui à qui c'est le tour de jouer parcourt les trois phases suivantes :

1. Plonger
2. Pieuvre, dérober et ramasser
3. Remplir

Les joueurs se suivent dans le sens des aiguilles d'une montre.

1. Plonger

Dans cette phase, le joueur essaie de découvrir le plus de poissons différents possible et à la fin de son mouvement, il peut encore s'emparer d'un atout à travers une grotte.

Si c'est au tour du joueur de jouer pour la première fois, il doit quitter la barque au début de cette phase. Pour ce faire, il déplace la barque avec les plongeurs sur une carte de poisson de la rangée supérieure et plonge ensuite dans l'eau. Il place son plongeur sur un des trois cases voisines. Il fait attention à la direction dans laquelle il aligne le plongeur, car à partir de là, le plongeur continue à nager dans la même direction.



Pour tous les autres coups à jouer, la phase commence avec un mouvement normal. Pour ce faire, le joueur déplace son plongeur vers une case voisine.

Après chaque premier mouvement d'un coup à jouer, le joueur doit retourner une carte de poisson voisine.

À présent, le joueur a le choix entre PASSER SON TOUR ou CONTINUER À NAGER.

S'il opte pour PASSER SON TOUR, il termine la première phase de son coup à jouer et passe directement à la deuxième phase (voir page 22).

S'il opte pour CONTINUER À NAGER, il déplace son plongeur dans le sens de la nage vers une case voisine. Après avoir choisi de continuer à nager, le joueur retourne une nouvelle carte adjacente ou explore une grotte. Ici, trois possibilités s'offrent à lui :

- Si le joueur découvre un poisson, il vérifie si un poisson de ce type est déjà retourné sur le plan de jeu. Si ce n'est pas le cas, le joueur a eu de la chance. Il a maintenant le nouveau choix entre ARRÊTER ou CONTINUER. S'il s'agit d'un poisson qui a déjà été retourné sur le plan de jeu, le joueur a grillé sa chance ! Le joueur retourne les deux poissons de même espèce face vers le bas, ainsi que tous les poissons découverts entre ces deux poissons. Après ça, il doit céder son tour.
- Si le joueur veut explorer une grotte, le nombre de poissons découverts à ce moment-là doit être égal au chiffre (niveau de difficulté) figurant dans le coin inférieur droit de la carte de grotte. Il annonce de vive voix qu'il veut explorer cette grotte et passer son tour.
- Dans de rares cas, il peut arriver que le joueur ne puisse pas révéler une carte ou explorer une grotte (soit parce que toutes les cartes adjacentes ont déjà été révélées, soit parce que le nombre de poissons découverts ne correspond pas au chiffre figurant sur la carte de grotte). Dans ce cas, il doit passer son tour après le mouvement.



Règles de déplacement

En déplaçant la figurine plongeur, quelques règles de déplacement sont à respecter :

- Le plongeur se déplace toujours dans le sens de la nage, c'est-à-dire dans la direction vers laquelle pointe la tête.
- Le plongeur se dirige toujours vers la case suivante.
- En fonction de la case de départ, il y a une à trois cases voisines vers lesquelles le plongeur peut se déplacer.
- Si un autre plongeur occupe la case, le joueur le rejoint.
- Le joueur ne peut **jamais** se positionner sur ni passer au-dessus de la case avec la pieuvre.



Dans certaines situations, ce cas particulier peut se présenter :

- Si lors du premier mouvement du „saut hors de la barque“, toutes les cartes de la rangée supérieure du plan de jeu sont des grottes, le joueur peut échanger une de ces cartes de grotte contre n'importe quelle carte de poisson sur le plan de jeu pour pouvoir passer à un poisson.
- Si au début du mouvement (et seulement à ce moment-là), le plongeur se tient sur une des cases d'angle et que la case de pieuvre est la case suivante dans la direction de la nage, le joueur peut - une seule fois - tourner son plongeur sur 180° et continuer à nager dans l'autre direction. Le joueur qui a manœuvré de telle façon qu'il se retrouve dans une case d'angle et ne peut plus en sortir, parce que, sinon, il se retrouve nez à nez avec une pieuvre, doit passer son tour.
- Si un joueur ne parvient pas à retourner une carte après le premier mouvement de son coup à jouer, son tour prend fin et c'est au joueur suivant de jouer son coup.

2. Pieuvre, dérober et ramasser

Dans cette phase de jeu, le joueur peut déplacer la pieuvre, dérober si possible des cartes d'un autre joueur et collecter les cartes qui ont été retournées sur le plan de jeu.

Déplacer la pieuvre

Le joueur compte tous les points de pieuvre de ses poissons découverts et peut ensuite déplacer au maximum la pieuvre d'un nombre de cases égal aux points récoltés.



Si la pieuvre est déplacée pour la première fois, elle est placée à partir de la grotte de pieuvre sur l'une des deux cases dans l'angle inférieur droit du plan de jeu et continue ainsi son chemin. La pieuvre peut se déplacer dans toutes les directions. Contrairement aux plongeurs, il n'a pas de direction de nage. Elle n'a pas le droit de retourner à la case qu'elle vient de quitter. Mais elle est autorisée à nager „en cercle“, ce qui correspond à un mouvement de quatre points de déplacement de la pieuvre. Elle ne peut pas être déplacée sur une case occupée par son propre plongeur.



Le déplacement de la pieuvre se termine prématurément si la pieuvre se dirige vers une case occupée par un ou plusieurs plongeurs. Les points de déplacement de la pieuvre restants sont perdus.

Si aucun point de déplacement de pieuvre n'est visible sur le poisson découvert, la pieuvre ne pourra pas être déplacée.

Dérober des poissons

Si le joueur se dirige avec la pieuvre vers une case occupée par un ou plusieurs plongeurs rivaux, il pourra tenter de voler l'un de ces joueurs.

Ensuite, le joueur actif annonce combien de cartes (jusqu'à 3) il veut dérober. Puis il lance le dé :

- Si le résultat est égal ou supérieur au résultat annoncé, il peut procéder. Le joueur attaqué déploie éventuellement les poissons qu'il a ramassés jusqu'à présent, de manière à ce que seul le dos soit visible. Le joueur à qui c'est le tour de jouer peut alors voler autant de cartes **qu'annoncé** (pas le nombre obtenu avec le dé!). Le joueur peut maintenant ajouter les poissons ainsi dérobés à sa pile de cartes gagnées. On ne peut pas voler des cartes de grotte.
- Si le résultat est inférieur par rapport au nombre annoncé, il n'y a rien qui se passe.
- Si le résultat est le „-1“ rouge, le joueur attaquant sera à son tour volé par le joueur attaqué, qui tire une carte et la place sur sa propre pile de cartes gagnées.

Après le vol, la pieuvre et le plongeur volé restent sur la case. Lorsque c'est à son tour de jouer, le plongeur quitte la case en direction de la nage.

Ramasser les cartes

À présent, le joueur prend tous les poissons découverts et les retourne en les disposant sur une pile de cartes ramassées devant lui. Si le joueur a exploré une grotte, il peut prendre la carte de grotte, la regarder et la poser face cachée devant lui, séparée des poissons. Les grottes comportent des atouts qu'un joueur peut utiliser plus tard.

3. Remplir

Si le joueur a retiré des cartes du plateau au cours de la deuxième phase, toutes les cases vides sont à nouveau remplies de cartes. Comme au début du jeu, les cartes sont posées de gauche à droite et de haut en bas. Ensuite, le tour est au joueur suivant.

Le plongeur reste sur la case et n'est pas remplacé dans la barque. Au tour suivant, le joueur commence son mouvement à partir de cette case.

Cartes de grotte

Le joueur qui réussit à explorer une grotte obtient la carte et donc un atout. La carte peut être utilisée dès le tour suivant. Il est possible d'utiliser plusieurs cartes de grotte en une seule fois. Lorsqu'une carte de grotte a été utilisée, celle-ci est remise dans la boîte.



Floteur turbo :

Le joueur a le droit de déplacer sa figurine une seule fois de 3 ou 5 cases au lieu d'une seule. Les cartes des cases enjambées ne sont pas retournées. Si cette carte n'est pas utilisée jusqu'à la fin du jeu, elle vaudra un point.



Torche sous-marine :

Avant de faire son mouvement, le joueur est autorisé à regarder en cachette 1 ou 2 cartes de poisson et les replacer face cachée sur le plan de jeu. Si cette carte n'est pas utilisée jusqu'à la fin du jeu, elle vaudra un point.



Pieuvre Turbo :

Le joueur a le droit de déplacer la pieuvre de 3 à 5 cases d'un seul coup. Le joueur peut également exploiter cet avantage s'il n'a pas de points pieuvre de découverts. Si cette carte n'est pas utilisée jusqu'à la fin du jeu, elle vaudra un point.



Un coup de dé supplémentaire :

Cette carte est jouée lors d'une attaque de pieuvre après le lancer de dé, lorsque le nombre annoncé était supérieur au coup de dé. Le joueur peut lancer le dé pieuvre 1 ou 2 fois pour obtenir le nombre annoncé. Si cette carte n'est pas utilisée jusqu'à la fin du jeu, elle vaudra un point.



Poisson arc-en-ciel :

Avec le poisson arc-en-ciel, le joueur peut évaluer une espèce de poisson à la fin du jeu s'il a ramassé des poissons de cette espèce avec peu de points (voir fin de la partie). Le poisson arc-en-ciel est gardé secret jusqu'à la fin de la partie.



Coffre au trésor :

À la fin du jeu, le trésor apporte des points de victoire supplémentaires en fonction de la place occupée au classement. Il est gardé secret jusqu'à la fin de la partie.

FIN DE LA PARTIE

Si le plan de jeu ne peut pas être entièrement rempli au cours de la troisième phase de jeu, parce que la pile est vide, le jeu se termine sur-le-champ. Les joueurs comptent leurs points.

- Les joueurs trient les poissons récoltés selon les 13 espèces différentes. L'on forme une pile avec chaque espèce, de manière à ce que le poisson avec le plus points dans cette pile se trouve tout en haut de la pile et que les points sont visibles. Seuls les points des poissons de chaque espèce les plus précieux comptent !
- Celui qui a pu ramasser un poisson arc-en-ciel peut le placer sur une des piles ainsi formées. De cette manière, il peut améliorer les points d'une espèce de poisson récolté.
- Avant d'évaluer les coffres au trésor, il faut procéder à une évaluation intermédiaire. Tous les joueurs comptent leurs points. Pour chaque espèce de poisson, seuls les points du poisson le plus précieux comptent et pour chaque carte de grotte non utilisée, le joueur obtient un point (sauf pour le poisson arc-en-ciel et le coffre au trésor).



- Celui qui possède un coffre au trésor obtiendra des points. Si le joueur avec le coffre au trésor se trouve au premier rang après le classement intermédiaire, il obtient le premier nombre de points indiqué sur la carte. S'il se trouve au deuxième rang, il obtient le deuxième nombre et ainsi de suite. Si plusieurs joueurs ont le même rang, ce rang comptera pour tous les joueurs. Au rang des joueurs suivants correspond alors la valeur de rang normale. Si un joueur a capturé les deux coffres au trésor, ils seront tous les deux évalués.

Exemple : Après le classement intermédiaire, Nathan a 31 points, Nicole et Léo ont 29 points et Sacha a 24 points. Ils ont ainsi les rangs 1, 2 et 4. Nathan a obtenu pour le coffre au trésor un point, Nicole et Léo ont obtenu trois points, Sacha même sept points.



Les points des coffres au trésor sont additionnés aux points du classement intermédiaire. Celui qui a récolté le plus de points gagne la partie ! En cas d'égalité, le joueur qui a pu récolter le plus de poissons (sans grottes) gagne.



NORIS-SPIELE © 2018
Georg Reulein GmbH & Co KG
Werkstr. 1, 90765 Fürth – Germany

www.noris-spiele.de

Auteurs : Peter Neugebauer, Stefan Wiewiora
À nos femmes Gaby, Jessica, Steffi et Ida

Rédaction : Markus Müller
Mise en forme : FIORE-GMBH.DE

Art.-Nr.: 60 610 1755

Die Community App für alle Spiele-Freunde



Laden im
App Store

JETZT BEI
Google Play