

# Das Riff

Exotischer Fischzug  
für 2 Spieler ab 10 Jahren

Am Korallenriff leben schillernd-bunte Fische. Die Spieler züchten Nachwuchs für diese Riffbewohner. Zunächst benötigt man einen Korallenbaum, an dem man seine Elterntiere ansiedeln kann. Diese holen sich die Spieler aus dem fließenden Gewässer. Je mehr Riff-Boote ein Spieler besitzt, umso mehr Chancen hat er die passenden Elternfische zu finden. So braucht man um einen rot-gelben Jungfisch zu züchten, ein rotes Männchen und gelbes Weibchen oder umgekehrt.

## Spielziel

Wer zuerst 5 erfolgreiche Züchtungen durchgeführt hat, gewinnt.

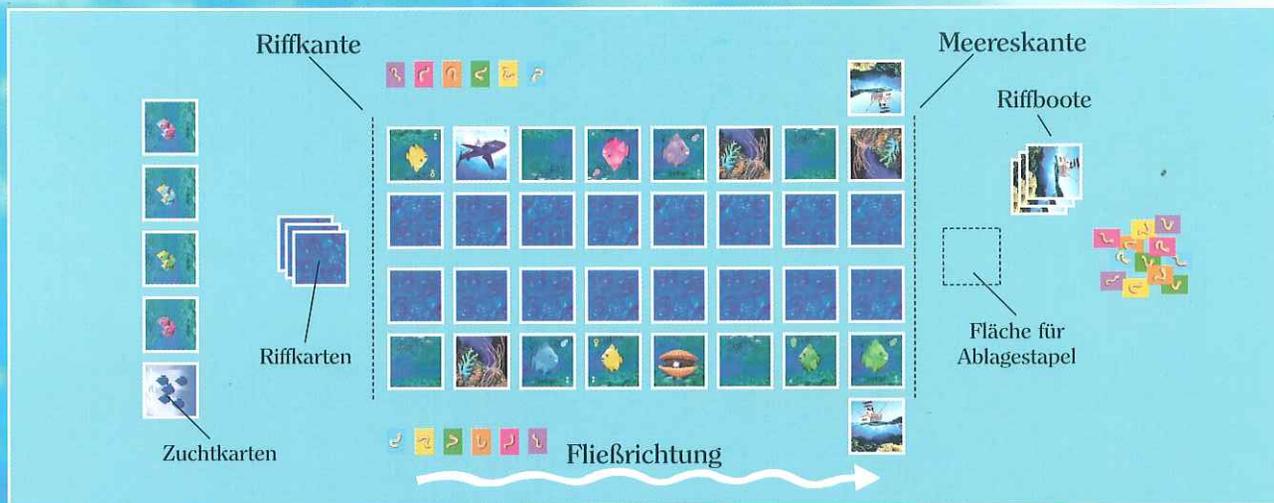
## Spielmaterial

- 96 quadratische Spielkarten, davon:
  - 60 Riffkarten (Rückseite: blaues Wasser)
  - 21 Zuchtkarten (Rückseite: Wasser mit Fischschwarm)
  - 15 Riffboote (Vorder- und Rückseite gleich)
- 48 Würmer (je 8 in sechs Farben)
- 2 Farbwürfel

## Spielvorbereitungen

- Vor dem ersten Spiel werden die Würmer vorsichtig aus dem Rahmen gelöst.
- Die 60 Riffkarten werden gründlich gemischt. Dann wird die Spielfläche zwischen den Spielern ausgelegt. Sie besteht aus vier Reihen mit jeweils acht Karten. Die beiden Reihen, die zu den Spielern zeigen, werden offen, die beiden mittleren Reihen werden **verdeckt** ausgelegt. (vgl. Abb. S.2) Die restlichen Karten werden als verdeckt liegender Stapel an ein Ende der Auslage (Riffkante) gelegt.
- Die Zuchtkarten werden ebenfalls gemischt und als verdeckter Stapel neben dem Riffkartenstapel bereitgelegt. Von den Zuchtkarten werden **vier** Karten offen gelegt. Das sind die ersten Nachwuchsfische, die gezüchtet werden sollen. (vgl. Abb. S.2)
- Schließlich werden noch die Riffboote als Stapel an der anderen Seite der Auslage (Meereskante) abgelegt. Jeder Spieler nimmt sich ein Riffboot und legt es an „sein“ erstes Riffkärtchen an, an der Meereskante.
- Die Würmer kommen als Vorrat ebenfalls neben den Stapel der Riffboote. Von ihnen erhält jeder Spieler sechs, in jeder Farbe einen.
- Wer am längsten unter Wasser bleiben kann, beginnt. Lässt sich das jetzt nicht feststellen, beginnt der älteste Spieler.

So könnte die Spielauslage aussehen:



## Spielverlauf

Wer an der Reihe ist, führt folgende Handlungen in der angegebenen Reihenfolge aus. Manche Aktionen müssen immer durchgeführt werden, andere werden freiwillig durchgeführt oder nur, wenn bestimmte Voraussetzungen erfüllt sind. Näheres dazu steht im entsprechenden Regelpunkt.

1. Würfeln und Würmer nehmen (muss)
2. Karten „kaufen“ und einsetzen (kann)
3. Wasser abfließen lassen (muss)
4. Ablage- und Nachziehstapel mischen und Auslage auffüllen (muss)

## 1. Würfeln und Würmer nehmen

Der Spieler wirft beide Würfel und nimmt sich aus dem Vorrat zwei Würmer in den beiden geworfenen Farben. Sein Gegenüber darf sich einen Wurm in einer der geworfenen Farben nehmen.

*(Hinweis: Sollte eine gewürfelte Farbe nicht mehr vorhanden sein, darf sich der Spieler aussuchen, in welcher Farbe er einen Wurm nimmt.)*

## 2. Karten „kaufen“ und einsetzen

Grundsätzlich gilt, dass der Spieler, der an der Reihe ist, so lange agieren kann wie er will und wie er Würmer als Einsatz zur Verfügung hat.

## Grundregeln

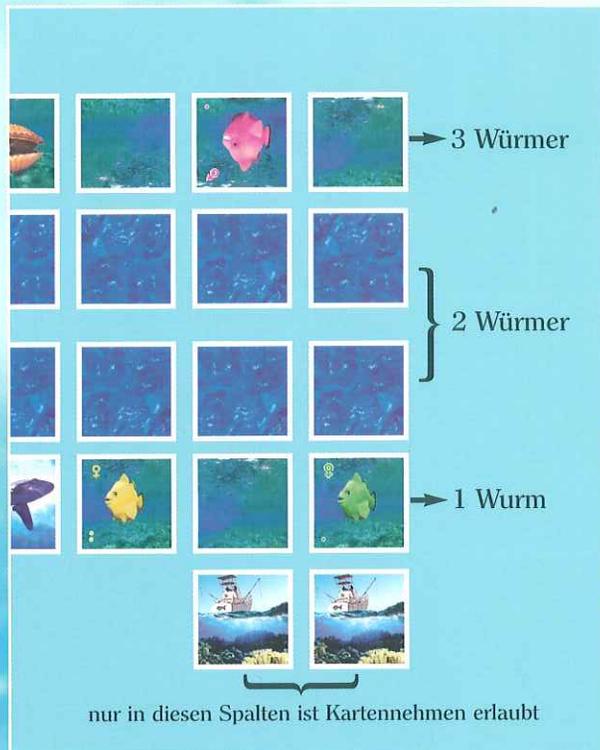
Um Fische zu fangen und zu züchten müssen Karten aus der Auslage genommen und vor sich abgelegt werden. Beim Kartennehmen gelten einige Grundregeln:

1. Karten dürfen nur aus den Spalten genommen werden, vor denen ein eigenes Boot steht.
2. Karten aus der eigenen offenen Reihe „kosten“ 1 Wurm.
3. Karten aus den beiden mittleren Reihen „kosten“ 2 Würmer. Sollte eine Karte dort noch verdeckt liegen, zahlt man einen beliebigen Wurm und deckt die Karte auf. Man kann sie dann, wenn man sie nicht benötigt, dort liegen lassen. Will man sie aus der Auslage nehmen, muss man einen zweiten Wurm bezahlen.
4. Karten aus der gegnerischen offenen Reihe „kosten“ 3 Würmer.

## Fischzucht

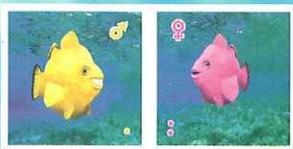
Um Fische zu züchten benötigt man zunächst einen Korallenbaum. **(Wichtig: Ein Spieler darf nie mehr als fünf Korallenbäume haben!)**

Sobald man einen Korallenbaum aus der Auslage „gefischt“ hat, legt man ihn offen vor sich ab.



Jetzt kann man an diesem Baum zwei Fische (immer ein Weibchen und ein Männchen) ansiedeln, um Kleinfische zu züchten. Ein Blick auf die Zuchtkarten verrät, welche „Elternkombination“ notwendig ist, um erfolgreich zu züchten.





Zeigt eine Zuchtkarte z.B. rot-gelbe Kleinfische, dann muss man ein rotes Weibchen und ein gelbes Männchen bzw. umgekehrt ein gelbes Weibchen und ein rotes Männchen an seinem

Korallenbaum ansiedeln.

*(Hinweis: Es ist nicht erlaubt, zwei Elternfische an einem Korallenbaum anzusiedeln, wenn das nicht zu einem sofortigen Zuchterfolg führt.)*



Nachdem eine Zucht erfolgreich abgeschlossen ist, legt man die beiden Elterntiere auf den Ablagestapel und dafür die Zuchtkarte zum Korallenbaum. Dieser Korallenbaum ist damit für weitere Elternfische und Zuchtversuche gesperrt, zählt aber weiterhin zu den insgesamt fünf Korallenbäumen, die ein Spieler auslegen darf.

Eine neue Zuchtkarte wird aufgedeckt. Diese kann der Spieler an der Reihe unter Umständen ebenfalls sofort erhalten, wenn er in seinem Spielzug die Voraussetzungen erfüllen kann.

*(Tipp: Auf den Fischkarten sind neben den Symbolen für Weibchen und Männchen noch einer oder zwei Punkte abgebildet. Diese Punkte verraten, wie oft der entsprechende Fisch dieses Geschlechts im Spiel ist!)*

## Sonderkarten

Neben Korallenbäumen und Fischen hat man noch die Möglichkeit Perlen und Haie aus der Auslage zu nehmen. Beide Sonderkarten legt man vor sich ab und kann sie sofort oder auch später im Spiel nutzen.



**Perlen** zählen als 1 Wurm aber in einer beliebigen Farbe. Setzt man eine Perle ein, legt man sie auf den Ablagestapel.



**Haie** können jede beliebige **offene** Karte aus der Auslage oder einen einzelnen Elternfisch von einem eigenen Korallenbaum vertreiben. Die

Haikarte und die „verjagte“ Karte (Fisch, Korallenbaum, Perle oder auch anderer Hai) werden auf den Ablagestapel gelegt.

*(Tipp: Es macht durchaus Sinn einen einzelnen Elternfisch von einem eigenen Korallenbaum zu verjagen, wenn z. B. die Farbe des Elternfisches nicht mehr zu den Kleinfischen auf den Zuchtkarten passt.)*

## „Kosten“



Beim Herausnehmen der Karten aus der Auslage entstehen „Kosten“. Diese sind an die Fischfarben gebunden:

**Jeder Fisch** „kostet“ die aufgelistete Anzahl an **Würmern** in der **entsprechenden Fischfarbe** (bzw. Perlen), z. B. „kostet“ ein roter Fisch:

- in der eigenen (ersten) Reihe 1 roten Wurm.
- wenn er offen in einer der beiden mittleren Reihen liegt, 2 rote Würmer.
- wenn er verdeckt in einer der beiden mittleren Reihen liegt, zunächst (d. h. vor der Aufnahme) 1 beliebigen und dann noch 1 roten Wurm.
- in der gegnerischen (vierten) Reihe 3 rote Würmer.

*(Hinweis: Da die Perlen jede beliebige Farbe ersetzen, kann jede Perle z. B. als roter Wurm eingesetzt werden!)*

**Alle anderen Karten** (Korallenbaum, Perle bzw. Hai) „kosten“ gemäß der beschriebenen Regelung 1, 2 bzw. 3 **beliebige Würmer** (bzw. Perlen).

Die eingesetzten Würmer werden zum allgemeinen Vorrat gelegt. Perlen kommen auf den Ablagestapel.

## Riffboote



In seinem Zug kann man auch noch Riffboote erwerben. Jedes Boot „kostet“ 3 beliebige Würmer (bzw. Perlen). Die eingesetzten Würmer werden zum

Vorrat gegeben. Eingesetzte Perlen kommen auf den Ablagestapel. Die Bootskarte wird direkt in die Spalte neben den schon vorhandenen Booten gelegt, so dass während des Spiels vor jedem Spieler eine Bootsreihe entsteht. Mit jedem Boot erweitert sich der Aktionsradius des Spielers.

*(Hinweis: Im Spiel befinden sich nur 15 Bootskarten, so dass ein Spieler höchstens 8, der andere allerdings nur 7 Riffboote erwerben kann.)*

## 3. Wasser abfließen lassen



Am Ende eines Zuges wird die Auslage wieder „aufgefrischt“. Von der Riffkante weg, hin zur Meereskante, fließt die Strömung. Die Karten werden

bis zur Meereskante durchgeschoben. Dabei werden entstandene Lücken geschlossen. Verdeckt liegende Karten bleiben beim Schieben verdeckt, offene Karten bleiben natürlich offen.

Liegen nun an der Meereskante ein oder mehrere offene Wasserkarten hintereinander (also nicht Fische, Perlen, Korallenbäume

oder Haie), werden diese auf den Ablagestapel gelegt. Die Karten auf dem Ablagestapel sollte man immer leicht auffächern, damit man stets sehen kann, wie viel Karten schon abgelegt wurden (siehe hierzu 4.) Anschließend werden erneut die Karten bis zur Meeresskante durchgeschoben.

**(Tipp:** Um die neue Auslage zu optimieren kann man einen Hai beispielsweise auch dazu verwenden in der eigenen offenen Reihe nahe der Meeresskante Korallenbäume und Fische (die man nicht benötigt) zu verjagen. Dann „fließen“ viele Riffkarten nach und die Auslage verbessert sich unter Umständen.)

#### 4. Ablage- und Nachziehstapel eventuell mischen und Auslage auffüllen

Jetzt wird überprüft, ob der Ablagestapel aus **sieben oder mehr Karten** besteht. Ist das der Fall, wird der Ablagestapel mit den Karten des Nachziehstapels gemischt und bildet einen neuen Nachziehstapel. Liegen noch keine sieben Karten auf dem Ablagestapel nimmt man nur vom Nachziehstapel neue Karten. Danach werden die Reihen der Auslage wieder auf jeweils acht Karten aufgefüllt. Dabei ist darauf zu achten, dass in den „Spielerreihen“ die Karten offen, in den beiden Mittelreihen die Karten **verdeckt** gelegt werden.

**(Hinweis:** Der Ablagestapel wird auch gemischt, wenn sich auf dem Nachziehstapel nicht mehr genügend Karten befinden, um die Auslage aufzufüllen.)

Schließlich werden die beiden Würfel dem Mitspieler übergeben. Er beginnt nun mit der 1. Aktion: „Würfeln und Würmer nehmen“ seinen Zug.

#### Spielende

Sobald ein Spieler fünf Zuchterfolge melden kann, endet das Spiel und er ist Sieger.



#### Beispiel für einen Spielzug:

Anna hat einen Vorrat von 8 Würmern, dazu 2 Perlen und einen Hai. Zunächst baut sie ein weiteres Boot für 3 beliebige Würmer. Jetzt kann sie das blaue Männchen aus der gegnerischen Reihe nehmen. Das kostet zwar 3 blaue Würmer, da sie den Fisch aber benötigt, gibt sie den Einsatz gerne ab. Leider hat sie aber nur 1 blauen Wurm, so opfert sie ihre beiden Perlen.

Sie legt das blaue Männchen zum Korallenbaum mit dem roten Weibchen und kann so einen Zuchterfolg verbuchen. Die beiden Elterntiere kommen auf den Ablagestapel, die Zuchtkarte zum Korallenbaum.

Eine neue Zuchtkarte wird aufgedeckt. Sie verlangt eine grün-grüne Züchtung. Da Anna noch keinen grünen Fisch aber einen noch unbewohnten weiteren Korallenbaum vor sich liegen hat, versucht sie ihr Glück in den mittleren Reihen. Sie deckt eine verdeckte Karte vor einem ihrer Boote auf. Dafür zahlt sie einen beliebigen (hier lila) Wurm. Tatsächlich, ein grünes Weibchen! Schnell zahlt sie noch einen weiteren (jetzt grünen) Wurm und siedelt diesen Fisch nun an ihrem Korallenbaum an. Ein grünes Männchen ist weit und breit nicht zu sehen. Da ihr auch weitere grüne Würmer fehlen, beendet sie ihren Fischzug.

Aber sie besitzt ja noch einen Hai. Diesen setzt sie gegen das gelbe Männchen in der Auslage ein, das der Mitspieler so gut für die eigene Züchtung gebrauchen kann.

Das gelbe Männchen sowie Annas Hai wandern auf den Ablagestapel.

Zum Abschluss lässt sie die offenen Wasserkarten abfließen und schiebt die Karten in Richtung Meeresskante. Sie überprüft, ob auf dem Ablagestapel sieben oder mehr Karten liegen und füllt die Auflage wieder mit den erforderlichen Karten auf. Dabei achtet sie darauf, die Karten in den mittleren Reihen verdeckt zu legen. Anschließend kommt nun ihr Mitspieler an die Reihe.



## Die Autoren

Christine und Wolfgang Lehmann leben zur Zeit in den USA. Der schwäbische Tüftler und Ingenieur erfindet am liebsten neue Bodenreinigungsmaschinen und Spiele. Als Co-Autor hat er schon den Sonderpreis für das beste Kinderspiel von der Jury Spiel des Jahres erhalten. Die Spielidee für „Das Riff“ entstand an einem langen, kalten Winterabend, nachdem die beiden „eine Abwechslung vom Siedler-Kartenspiel nötig hatten“. Dies ist das erste Spiel, das sie gemeinsam veröffentlichen.

## Redaktionelle Bearbeitung

TM-Spiele

## Grafik

Claus Stephan (Grafikstudio Krüger)

Die Autoren und der Verlag danken, allen Testspielern und Regellesern.

Art.-Nr: 682118

© 2000 KOSMOS Verlag

Postfach 106011

D-70049 Stuttgart

TELEFON: +49 (0)711-2191-0

FAX: +49 (0)711-2191-422

WEB: [www.kosmos.de](http://www.kosmos.de)

E-MAIL: [info@kosmos.de](mailto:info@kosmos.de)

ALLE RECHTE VORBEHALTEN

MADE IN GERMANY

