

Beispiel 3: Fritz hat den „grünen Kugelfisch“ gewürfelt. Er vermutet den Fisch bei Peter. Wenn er den „grünen Kugelfisch“ in Peters Reihe aufdeckt, darf er die Karte in seine Reihe legen und weiterangeln. Greift Fritz aber daneben, ist sein Zug beendet.

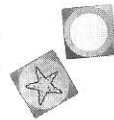
Wird der gesuchte Fisch in der eigenen Reihe vermutet, kann auch in der eigenen Reihe geangelt werden.

Achtung: Wird ein doppelter Joker gewürfelt, darf nur im See geangelt werden.

Die alten Schuhe

Deckt ein Spieler einen Schuh im See oder in einer Reihe eines Mitspielers auf, muß er ihn nehmen und verdeckt an seine Reihe anlegen. Damit ist sein Zug beendet. Am Ende des Spiels zählt jeder Schuh einen Minuspunkt für den jeweiligen Spieler.

Man darf auch in den Reihen der Mitspieler angeln.



Schuhe zählen am Ende jeweils einen Minuspunkt.



SPIELEND

Das Spiel endet, sobald ein Spieler das letzte Kärtchen aus dem See gefischt hat. Jetzt werden die Reihen aufgedeckt. Für jeden Schuh in der eigenen Reihe muß ein eigener Fisch beiseite gelegt werden. Wer jetzt die meisten Fische vor sich liegen hat, gewinnt das Spiel. Bei Gleichstand hat der Spieler gewonnen, der weniger Schuhe in seiner Reihe hatte.

VARIANTE

Vor Beginn des Spiels wird ein Fisch aufgedeckt. Diese Fischart und alle Fische in dieser Farbe zählen am Ende 2 Pluspunkte. Der Fisch, der aufgedeckt wurde, zählt dann sogar 4 Punkte.

Das Spiel ist zu Ende, wenn das letzte Kärtchen aus dem See gefischt worden ist.



Fische zählen jeweils einen Punkt.
Schuhe zählen jeweils einen Minuspunkt.



Noch Fragen? Wir helfen Ihnen gerne!
AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, D-63128 Dietzenbach, MCMXCVII

Fischers Fritz

fischt frische Fische

von Jürgen Heel

SPIELIDEE

Fischers Fritz veranstaltet mit seinen Freunden ein Wettangeln. Wer wird wohl die meisten Fische aus dem See fangen? Dabei sollte jeder Angler darauf achten, keine Schuhe zu angeln. Gleichzeitig muß er gut auf seine schon erbeuteten Fische aufpassen, damit sie von den lieben Freunden nicht weggeschnappt werden. Mit Köpfchen und etwas Glück kann man die meisten Fische angeln und das Spiel gewinnen.

Petri Heil!



Spieler:
2 - 5

Alter:
ab 6 Jahren

Dauer:
ca. 20 Min.

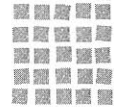
Inhalt:
25 Bildkärtchen
1 Fische-Würfel
1 Farben-Würfel
1 Spielanleitung



VORBEREITUNG

Alle 25 Bildkärtchen werden gemischt und mit der Bildseite nach unten auf dem Tisch verteilt. Das ist der See. Die Kärtchen im See dürfen sich nicht berühren. Die beiden Würfel bekommt der jüngste Spieler.

Startaufstellung:



Fische-Würfel
Farben-Würfel

SPIELABLAUF

Wer an der Reihe ist, würfelt mit beiden Würfeln. Auf dem Fische-Würfel sind vier verschiedene Fische, auf dem Farben-Würfel vier verschiedene Farben abgebildet. Durch die Würfel wird entschieden, welchen Fisch ein Spieler angeln muß.



Beispiel 1: Der Fische-Würfel zeigt den „Tintenfisch“ und der Farben-Würfel zeigt „grün“, also muß der grüne Tintenfisch geangelt werden.



2

Angeln heißt: Der Spieler, der an der Reihe ist, deckt ein beliebiges Kärtchen auf und läßt es offen liegen.

Stimmt das Kärtchen mit seinem Würfelergebnis überein, nimmt er es aus dem See und legt es verdeckt vor sich ab. Er darf solange würfeln und angeln, bis er ein Kärtchen umdreht, das nicht mit seinem Würfelergebnis übereinstimmt.

Hat der Spieler ein falsches Kärtchen erwischt, wird es wieder umgedreht. Der im Uhrzeigersinn nächste Spieler ist an der Reihe. Dieser Spieler darf das letzte Würfelergebnis seines Vorgängers übernehmen und nochmal denselben Fisch suchen, oder neu würfeln.

Achtung: Alle geangelten Kärtchen werden vor den jeweiligen Spielern verdeckt in einer Reihe abgelegt. Die Reihenfolge darf nicht verändert werden. Auch der Besitzer darf sich seine



Wer einen Fisch erbeutet hat, darf noch einmal angeln.



Ein Spieler kann, statt neu zu würfeln, auch die Würfel des Vorgängers übernehmen.



3

Kärtchen nicht ansehen und ihre Lage innerhalb der Reihe nicht verändern.

Die Joker

Auf beiden Würfeln gibt es **Joker**. Beim Fische-Würfel sind das die beiden Seesterne, beim Farben-Würfel sind es die beiden weißen Seiten. Für einen Joker kann man einen beliebigen Fisch bzw. eine beliebige Farbe einsetzen.

Beispiel 2: Zeigt der Fische-Würfel einen Joker und der Farben-Würfel „rot“, dann hat der Spieler bei jedem roten Fisch richtig geangelt. Zeigt der Farben-Würfel einen Joker und der Fische-Würfel den „Kugelfisch“, dann hat der Spieler bei jedem „Kugelfisch“ richtig geangelt.

Zeigen beide Würfel einen Joker, dann darf jeder Fisch im See geangelt werden.

Fremde Beute

Die Spieler dürfen nicht nur im See angeln, sondern auch in den Reihen der Mitspieler.

Farben-Joker:



weißes Feld

Fische-Joker:



Seestern



4