

Strategiespiel I

Dem Würfelglück kommt jetzt keine Bedeutung mehr zu. Es gelten die Regeln des Grundspiels mit folgenden Änderungen:

1. Es wird nicht mehr gewürfelt. Jeder Spieler kann pro Zug um wahlweise 1, 2 oder 3 Felder weiterziehen (oder seinen Zug verschenken).
2. Nach jedem Zug eines Bootes zieht ein von den Spielern bestimmter beliebiger Fisch auf den Strömungsfeldern im Uhrzeigersinn um 1 Feld weiter.
3. Sobald ein Fisch eine weiße Schaumkrone überschwimmt, erhöht sich die Windstärke um 1.
4. Beim Fische-Bewegen ist darauf zu achten, daß immer nur 1 Fisch zwischen 2 Schaumkronen sein darf und daß ein Fisch unter ein Boot ziehen kann.
5. Kommt ein Fisch durch eigene Bewegung neben ein Boot, kann er vom Besitzer des Bootes umgedreht und ggfs. eingeladen werden.

Tip: Die Spieler sollten anfangs beim Verteilen der Fische darauf achten, daß diese beim nächsten Vorrücken nicht sofort über eine Schaumkrone ziehen.

Strategiespiel II

Jetzt wird das Spiel noch schwieriger, denn auch die Windrichtung spielt nun eine Rolle. Es gelten die Regeln des Strategiespiels I mit den zusätzlichen Bestimmungen:






- a) Alle ins Spiel kommenden Windmarken legt man an eine beliebige der vier Seiten des Spielplanes. Aus dieser Richtung weht der Wind.
- b) Ab Windstärke 6 wird das sich gerade fortbewegende Boot am Ende seines Zuges (wahlweise 1 – 3 Felder) um 1 weiteres Feld in Windrichtung abgetrieben.
 Beispiel: Liegen die Windmarken am oberen Spielplanrand, weht der Wind nach unten und treibt das Boot 1 Feld nach unten; liegen die Marken am linken Rand, treibt das Boot 1 Feld nach rechts usw.
 Ab Windstärke 9 wird das sich gerade fortbewegende Boot sogar um 2 Felder in Windrichtung abgetrieben.
Ausnahme beim Abtrieb: Beim Einlaufen in den Hafen wirkt sich der Wind nicht aus, d.h., bei diesem Zug, der genau im Hafen endet, gibt es keinen Abtrieb durch den Wind.
- c) Immer wenn die Windstärke sich erhöht (ein Fisch schwimmt über eine Schaumkrone) oder verringert (2, 4, 6 oder 8 Fische an Land), können die Spieler die Windrichtung ändern, indem sie alle Windmarken auf eine andere Seite des Spielplans legen.
- d) Würde ein Boot durch den Windabtrieb auf Land auflaufen oder ein anderes Boot rammen oder den Spielplan verlassen, so muß es entweder kürzer ziehen oder den Zug an einen Mitspieler verschenken. Wenn kein Boot mehr in der Lage ist, regelrecht zu ziehen, ist das Spiel auch für alle verloren.

Tip: Die Spieler sollten die Regel, daß ihr Boot ab Windstärke 6 abgetrieben wird, zum eigenen Vorteil ausnützen, indem sie gemeinsam überlegen, welche Windrichtung den Booten im Augenblick am meisten hilft.

Fischerspiel

- Ein Miteinander-Spiel für 2 bis 6 Spieler mit
- einem Grundspiel für Spieler von 5 bis 10 Jahren
- einem Strategiespiel ohne Würfel in 2 Varianten für Spieler ab 10 Jahren.

Die Spieler sind Fischer einer Insel und wohnen in verschiedenen kleinen Hafencstädtchen. Sie fahren mit ihren Booten aufs Meer hinaus. Sie arbeiten zusammen, um alle Fische, die sie in der Meeresströmung entdeckt haben, zu fangen. Die Spieler haben gemeinsam gewonnen, wenn sie alle Boote und Fische sicher in ihre Häfen bringen, bevor der Wind Orkanstärke erreicht hat; andernfalls haben alle verloren.

- Spielmaterial**
- 1 Spielplan, 1 Spezialwürfel für das Grundspiel
 - 6 Boote in verschiedenen Farben
 - 12 Fische mit unterschiedlichen Aufdrucken:
 -  = kleiner Fisch (3 x)
 -  = mittlerer Fisch (6 x)
 -  = großer Fisch (2 x)
 -  = Riesenfisch (1 x)
 - 2 unbedruckte Reserve-Fische
 - 12 Windmarken mit dem Symbol 

Spielvorbereitung

Je nach Anzahl der Spieler werden folgende Fische und Boote benötigt:

Zahl der Spieler	kleine Fische	mittlere Fische	große Fische	Riesen-fische	Boote
2	2	6	–	–	grün und blau oder rot und grau
3	3	4	1	–	grün, gelb, grau oder rot, blau, braun
4	2	4	2	–	grün, rot, blau, grau
5	3	3	1	1	alle außer grau
6	2	3	2	1	alle

Die nicht benötigten Fische und Boote werden beiseite gelegt, die ausgewählten Fische mischt man mit der bedruckten Seite nach unten und verteilt sie dann, ohne sie umzudrehen, auf den Strömungsfeldern (Wasser mit dunkelblauer Färbung). Zu beachten ist dabei, daß sich zwischen zwei weißen Schaumkronen immer nur ein Fisch befinden darf. Dann wählt jeder Spieler ein Boot und setzt es in den Hafen derselben Farbe. Der jüngste Spieler oder derjenige, der als nächster Geburtstag hat, beginnt mit dem Würfeln, danach geht es im Uhrzeigersinn reihum weiter.

Das Grundspiel

● Was bedeutet der Spezialwürfel?

Man kann 1, 2, 3, 4, Stern und Wind (☁) würfeln. Dabei bedeutet:

1-4 = Man rückt entsprechend 1-4 Felder mit dem Boot weiter.

Stern = Freie Auswahl: Man darf 1-6 Felder weiterrücken.

Wind = Pech gehabt: Der Wind wird stärker, und man legt eine Windmarke an den Rand des Spielplans.

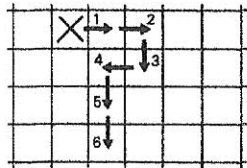
● Wie zieht man?

Die Boote können auf allen Wasserfeldern fahren, nicht aber auf der Insel. Auf 1 Wasserfeld hat nur 1 Boot Platz, jedoch dürfen sich dort ein Boot und ein Fisch aufhalten. Ein Boot darf ein anderes nicht überspringen, es aber umfahren.

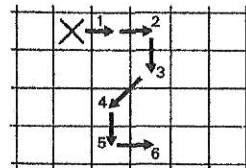
Entsprechend der gewürfelten Augenzahl dürfen sich die Boote waagrecht und senkrecht fortbewegen und auch innerhalb eines Zuges rechtwinklig (= um 90°) abbiegen. In einem Zug kann man aber nicht dieselbe Wegstrecke hin und zurück befahren oder ein Boot schräg über die Ecken der Felder ziehen.

Beispiele: Würfel zeigt Stern – der Spieler möchte 6 Felder weit ziehen.

Möglich:



Nicht möglich, da Zug 4 schräg über die Ecke.



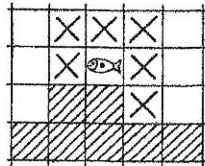
● Darf man Würfe verschenken?

Ein Spieler kann jederzeit seinen Wurf an einen beliebigen Mitspieler verschenken. Dies ist dann ratsam, wenn ein Mitspieler den Wurf besser ausnutzen kann als man selbst. Nach dem Verschenken geht es in der alten Reihenfolge weiter.

● Wie werden die Fische gefangen?

Fische kann man nur fangen, wenn ein oder mehrere Boote auf direkt an den Fisch angrenzende Felder ziehen, wobei auch über Eck anstoßende Felder als direkt angrenzend gelten.

Beispiel: Die 6 X-Felder grenzen direkt an den Fisch an.



Hat ein Spieler sein Boot neben einen Fisch gezogen, darf es diesen umdrehen. Ist es ein kleiner Fisch (Aufdruck ☹), kann er ihn gleich einladen.

Für größere Fische werden mehrere Boote benötigt, und zwar braucht man für einen mittleren Fisch (☹☹): 2 Boote, großen Fisch (☹☹☹): 3 Boote, Riesenfisch (☹☹☹☹): 4 Boote, also immer so viele Boote, wie der Aufdruck auf der Rückseite der Fische angibt.

Kann ein Spieler einen Fisch nicht allein heben, so hat er 2 Möglichkeiten:

1. Er wartet neben dem Fisch und verschenkt seine Züge, bis genügend viele Boote auf den angrenzenden Feldern eingetroffen sind. Kann der Fisch gehoben werden, bleibt es den Spielern überlassen, wer den Fisch in sein Boot nimmt.
2. Der Spieler fährt im nächsten Zug weiter und legt den Fisch mit dem Aufdruck nach unten an seinen alten Platz zurück.

● Wie viele Fische passen in ein Boot? Was bedeuten die Windmarken?

Jedes Boot kann bis zu 3 Fische laden. Die Größe der Fische ist gleichgültig. Ab Windstärke 6, das heißt, wenn mindestens 6 Windmarken am Spielfeldrand liegen, kann ein Boot nur noch 2 Fische transportieren.

Gelingt es einem Spieler mit 3 Fischen nicht, vor Erreichen der Windstärke 6 in seinen Hafen einzulaufen oder den dritten Fisch in ein anderes Boot umzuladen, so muß er einen beliebigen Fisch zurück ins Wasser werfen. Dieser schwimmt dann in gerader Linie zum nächsten Strömungsfeld, wo er umgedreht wird und erneut gefangen werden kann. Ist auf diesem Strömungsfeld bereits ein Fisch, setzt man den ins Wasser geworfenen Fisch auf ein benachbartes Strömungsfeld.

● Wie kann man Fische umladen?

Wenn ein Boot am Ende seines Zuges auf ein anderes Boot trifft, das auf einem angrenzenden Feld steht, kann man einen oder mehrere Fische umladen.

● Wie bringt man Fische an Land?

Jeder Spieler kann die Fische, die er transportiert, nur in seinem eigenen Hafen ausladen. In den Hafen darf er nur einlaufen, wenn er die Würfelpunkte voll (ggfs. mit Schleifen) ausnutzen kann.

● Kann sich die Windstärke verringern?

Ja, das ist möglich. Wenn in allen Häfen zusammen 2 Fische an Land sind, wird eine bereits gelegte Windmarke wieder weggenommen. Die Windstärke verringert sich abermals um 1, wenn insgesamt 4, dann 6 und dann 8 Fische an Land sind.

● Wann ist das Spiel beendet?

Alle Spieler haben gemeinsam gewonnen, wenn alle Fische an Land und alle Boote in ihren Häfen sind, bevor Windstärke 12 (Orkan) erreicht ist. Im Orkan sinken alle Schiffe. Ist dann auch nur noch 1 Boot auf dem Meer und sind nicht alle Fische an Land, ist das Spiel für alle Spieler verloren.

● Tipps für gute Zusammenarbeit der Spieler

- einen Wurf immer an denjenigen Mitspieler verschenken, dem der Zug augenblicklich einen größeren Vorteil bringt als einem selbst;
- durch Schenken von Zügen einem vollen Boot helfen, daß es schneller in seinen Hafen kommt und dadurch die Windstärke verringert wird;
- vor Windstärke 6 so Fische umladen, daß in keinem Boot 3 Fische sind;
- einen gemeinsam gefangenen Fisch demjenigen Mitspieler überlassen, dessen Hafen am nächsten liegt;
- sich ständig absprechen, wer beim Heben welcher Fische hilft und wer welchen Fisch zunächst ansteuert.

● Zu einfach oder zu schwierig?

Will man den Schwierigkeitsgrad erhöhen, wird zu Spielbeginn ein zusätzlicher Fisch auf den Strömungsfeldern verteilt. Dabei ist zu beachten, daß z.B. 3 Spieler keinen Riesenfisch heben können. Zur Spielvereinfachung kann man andererseits auch mit weniger Fischen als angegeben spielen.