

HECHT im Karpfenteich

Ein Spiel um's Überleben

für 2 – 6 Mitspieler ab 12 Jahren von Tom Schoeps

Im Tierreich gelten die gnadenlosen Bedingungen des Überlebenskampfes. Unbarmherzig verfolgen die Raubtiere ihre Beute. Aber auch die Räuber kämpfen um ihr Überleben, denn die Konkurrenz ist gnadenlos. Charles Darwin, der berühmte Naturforscher nannte dies "The Struggle of Life" – den Kampf um's Dasein.

MATERIAL

- Spielplan
- Spielregel
- 12 Schneckensteine in hellem Naturton
- 14 Karpfensteine in dunklem Naturton
- 36 Hechtsteine, 6 in den Farben rot, gelb, blau, grün, orange und weiß
- 36 Chips zum Abdecken der Aktionsfelder am Spielplanrand
- 1 Würfel

SPIELZIEL

Jeder Spieler beginnt die Partie mit zwei Hechten. Ihr einziger Lebenszweck besteht während des ganzen Spiels darin, Karpfen zu fressen und sich zu vermehren. Liebe geht bekanntlich durch den Magen, das ist bei Fischen nicht anders. Darum jagen die Hechte auf dem Spielfeld hinter den Karpfen her. Ist ein Hecht satt, schwimmt er zu seinem Nest und hofft, dort einen satten Partner zu finden, mit dem er dann gemeinsam für Nachwuchs sorgen kann. Hechte verschiedener Spieler bringen verschiedenfarbige Kinder zur Welt, das kennen wir ja noch aus der Vererbungslehre. Wer am Ende die meisten Hechte in die Welt gesetzt hat, gewinnt.

DER SPIELPLAN

Der Spielplan zeigt einen blauen Teich mit Sechseckfeldern, in dessen Mitte eine **Insel** liegt, die von den Fischen natürlich nicht betreten wird. Die sechs **Pfeilfelder** am Rand des Teiches sind miteinander durch Kanäle verbunden. In der Wasserfläche liegen **6 Nester**, 3 grüne für die **Hechte**, 3 braune für die **Karpfen**. Außerdem befinden sich im Teich **12 Schneckenfelder**.

VORBEREITUNGEN

Der Spielplan wird ausgelegt. **Schnecken** und **Karpfen** gehören allen Spielern gemeinsam. Sie werden als Vorrat neben dem Spielplan griffbereit deponiert. In jedes der 3 Karpfennester kommt **je ein Karpfen**. Die Schnecken kommen erst später ins Spiel.

Jeder Spieler wählt eine Startposition (2 nebeneinanderliegende Felder) und nimmt sich die **Hechte** einer Farbe. 2 davon stellt er auf den **Startfeldern**

ZUSAMMENFASSUNG

Spielplan auslegen.

Material verteilen:

- ★ in den gemeinsamen Vorrat: alle **Schnecken** und **Karpfen**.
- ★ Jeder Spieler: 6 **Hechte** einer Farbe.

Grundaufstellung:

- ★ Jeder Spieler 2 Hechte (Startfelder benutzen).
- ★ In jedes Karpfennest 1 Karpfen.

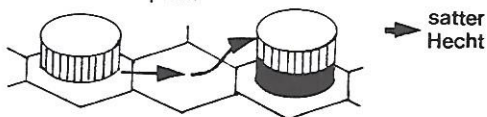
Das Zugrecht wechselt im Uhrzeigersinn.

Pro Zug:

- ★ 7 Bewegungspunkte für Karpfen und eigene Hechte + 1 Aktion



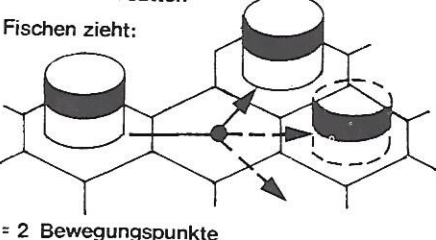
Hecht frißt Karpfen:



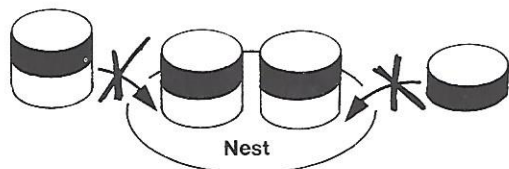
Karpfen frißt Schnecke:



Beispiel: wie man mit satten Fischen zieht:



Ins Karpfennest schwimmen nur Karpfen! Ins Hechtnest schwimmen nur Hechte! Nur satte Tiere!!



Brutpaar darf man nicht stören

Nester sind keine Durchgangsfelder. 4 Karpfen müssen immer übrig bleiben!

auf, den Rest läßt man als Vorrat vor sich liegen. Außerdem bekommt jeder Spieler **6 Chips** zum Abdecken der Aktionsfelder.

*Die Spieler können auf eine möglichst gleichmäßige Verteilung der Startpositionen achten – zwingend notwendig ist dies aber nicht. **Spielen zwei, müssen sie in benachbarten Teichabschnitten anfangen.***

SPIELABLAUF

Der Startspieler wird ausgelost, die übrigen sind im Uhrzeigersinn an der Reihe.

Wer am Zug ist, hat **7 Bewegungspunkte** zur Verfügung, die er beliebig auf **eigene Hechte** und die **Karpfen** verteilen kann. Man braucht nicht alle Bewegungspunkte zu verwenden. **Schnecken** bewegen sich nicht. Vor, während oder am Ende des Zuges muß der Spieler eine Aktion durchführen.

BEWEGEN DER FISCHE

Die Fische bewegen sich von Feld zu Feld, jeder Schritt kostet einen Bewegungspunkt. Von einem der **Pfeilfelder** kann man gleich zum nächsten Pfeilfeld springen, was nur einen Bewegungspunkt kostet. Die Kanäle stellen also schnelle Verbindungswege zwischen den Teichsegmenten dar.

Über besetzte Felder kann man hinweg ziehen, darf aber nicht darauf stehen bleiben, außer, um zu fressen.

HUNGRIGE UND SATTE FISCHE

Ein einzelner Hecht- oder Karpfenstein ist immer ein **hungriger** Fisch.

Ein **hungriger Karpfen** frißt eine **Schnecke**, indem er sich auf einen Schneckenstein stellt.

Ein **hungriger Hecht** frißt einen **Karpfen**, indem er sich auf den Karpfenstein stellt (falls der Karpfen noch einen Schneckenstein unter sich hat, kommt der in den Vorrat zurück).

Ein **satter** Fisch führt den gefressenen Futterstein unter sich mit. Beide Steine werden (ohne zusätzliche Bewegungspunkte) gemeinsam gezogen, bis der Fisch ein passendes Nest erreicht. Dort wird er erst durch eine Vermehrungs-Aktion wieder hungrig und der gefressene Stein kommt in den Vorrat zurück.

NESTER

Ein satter Fisch strebt einem **passenden Nest** entgegen, um sich dort zu vermehren.

Für das Betreten der Nester gelten besondere Regeln:

- ★ **Hechte schwimmen nie in Karpfennestern, Karpfen nie in Hechtnestern** (außer in gefressenem Zustand).
- ★ **Nur satte Fische dürfen in ein Nest hinein** gezogen werden.
- ★ Solange noch hungrige Fische in einem Nest sind, dürfen keine anderen (satten) Fische ins Nest hinein schwimmen.
- ★ Ist ein Nest von einem Brutpaar (= zwei satte Fische) besetzt, so darf kein weiterer Fisch mehr in dieses Nest gezogen werden.
- ★ Nester sind keine Durchgangsfelder, ein (satter) Fisch, der in ein Nest schwimmt, darf es nicht wieder im selben Zug verlassen.
- ★ Solange zu Anfang nur drei Karpfen im Teich schwimmen, dürfen nicht alle 3 Karpfennester von je einem satten Karpfen besetzt werden. Der dritte (satte) Karpfen muß dann zu einem der beiden anderen Karpfen in dessen Nest gezogen werden.
- ★ Befinden sich nicht mehr als 4 Karpfen auf dem Spielfeld, so dürfen diese **nicht** von den Hechten gefressen werden.

Man stelle sich vor, daß die Hechte die restlichen Karpfen nicht aufspüren können, wenn nur noch ein so geringer Bestand vorhanden ist.

ABWICKLUNG VON AKTIONEN

Vor, während oder am Ende seines Zuges **muß** der Spieler eine Aktion (nicht mehr und nicht weniger) ausführen. Jeder Spieler hat sechs verschiedene Möglichkeiten zur Auswahl. Hat er eine davon beendet, deckt er das entsprechende Symbol in seiner Farbe auf dem Spielplan mit einem schwarzen Chip ab.

Abgedeckte Aktionen dürfen nicht mehr durchgeführt werden. Erst wenn alle Symbole abgedeckt sind, werden die Chips wieder entfernt, und alle Aktionen stehen wieder zur Verfügung.

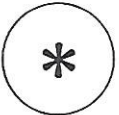
Der Spieler entscheidet selbst, welche seiner noch offenen Aktionen er einsetzen will. Ist die Durchführung zu diesem Zeitpunkt nicht möglich, so hat die Aktion keinerlei Auswirkungen, das entsprechende Symbolfeld muß aber dennoch abgedeckt werden.

BEDEUTUNG DER AKTIONSFELDER



Schnecke

Der Spieler nimmt einen Schneckenstein aus dem Vorrat und stellt ihn auf ein beliebiges freies Schnecken-Feld.



Stern: 1x aussetzen

Wer diese Aktion wählt, **muß** aussetzen. Diese Aktion ist nur **am Anfang** des Zuges möglich.



Welle: Zugverlängerung

Der Spieler hat in diesem Zug weitere 7 Bewegungspunkte zur Verfügung (insgesamt also 14).

Vermehrung der Hechte und Karpfen

Für beide Fischarten gelten weitgehend dieselben Regeln.

Folgende **Bedingungen** müssen erfüllt sein, damit die Vermehrungs-Aktion überhaupt möglich wird:

1. Im Nest müssen sich **genau zwei satte Fische** (Hechte bzw. Karpfen) befinden. Sie bilden ein **Brutpaar**.

2. Außer dem Brutpaar dürfen **keine anderen Fische** im Nest sein. Eine Vermehrungs-Aktion führt zu einer Vermehrung in **allen** Nestern der betreffenden Fischart, in denen die Bedingungen erfüllt sind. Die Elterntiere werden durch die Vermehrung wieder hungrig. Die gefressenen Karpfen oder Schnecken kommen in den Vorrat zurück.



Hecht-Vermehrung

Aus dem Vorrat des Spielers, dem die Elterntiere gehören, werden zwei neue Hecht-Steine in das Nest gesetzt. Bilden zwei verschiedenfarbige Hechte das Brutpaar, setzt jeder der beteiligten Spieler einen neuen Hecht in seiner Farbe in das Nest. Nach einer Hecht-Vermehrung muß jeder der dabei beteiligten Spieler seine nächsten Bewegungspunkte **zuerst zur Räumung** des Hechtnestes verwenden. Durch die Aktion "1x aussetzen" kann ein Hecht-Nest einen Zug lang blockiert werden.



Karpfen-Vermehrung

Bei der Karpfen-Vermehrung wird die Anzahl der neuen Karpfen ausgewürfelt. Sie werden aus dem Vorrat genommen und in das Nest gelegt. Findet in mehreren Nestern gleichzeitig eine Vermehrung statt, wird für jedes Nest gesondert gewürfelt. Vorher sagt der Spieler an, für welches Nest er würfelt.

Aktionen

Pro Zug: -

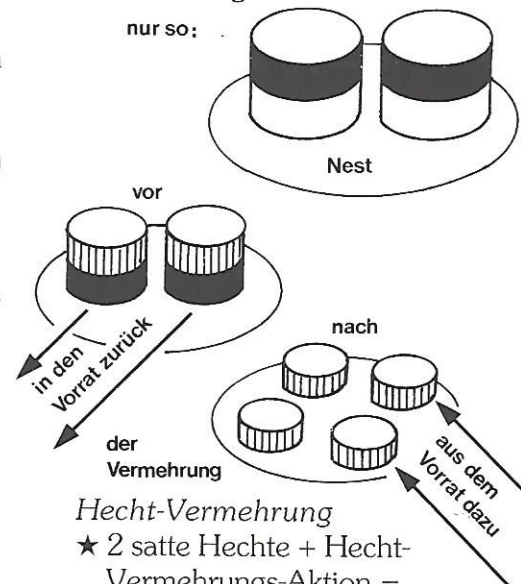
muß man eine Aktion, die man noch offen hat, durchführen. Aktions-Symbol abdecken!

1 Schnecke aus dem Vorrat auf Schneckenfeld stellen

Aussetzen
(muß 1x pro Runde gespielt werden!)

14 Bewegungspunkte

Vermehrung:



Hecht-Vermehrung

★ 2 satte Hechte + Hecht-Vermehrungs-Aktion = 4 hungrige Hechte (2 alte und zwei neue Hechte).

Beim nächsten Zug:
★ Hechtnest räumen!

Karpfen-Vermehrung

Anzahl neuer Karpfen auswürfeln.

Abwanderung:

Über Pfeilfelder abwandernden Hecht nach draußen ziehen.

Wichtig:

Jeden abgewanderten Hecht notieren!

Abgewanderte Hechte können als neue Hechte durch Hecht-Vermehrung wieder ins Spiel gebracht werden.

Bei Materialmangel:

verfällt der nicht durchführbare Rest.

Sind alle 6 Aktions-Symbole abgedeckt, so ist eine Spielrunde vorbei.

Zur neuen Runde werden alle Aktions-Symbole wieder aufgedeckt.

Spielende nach 2–4 Runden

Abrechnung:

Wer die meisten Hechte hat, gewinnt.

Bei Gleichstand geben die saten Hechte den Ausschlag.

ABWANDERUNG

Über die Pfeilfelder kann ein Hecht aus dem Spielplan herausgezogen werden – er wandert ab. Der eine Schritt aus dem Spielplan heraus zählt als ein Bewegungspunkt mit. **Jeder abgewanderte Hecht wird seinem Spieler gutgeschrieben und zählt bei der Endabrechnung mit.** Vom nächsten Zug an kann der abgewanderte Hecht durch eine Vermehrungsaktion wieder ins Spiel gebracht werden.

Man stelle sich vor, der Hecht wäre über einen Wasserpfad in einen anderen See abgewandert.

MATERIALMANGEL

Ist für die vollständige Ausführung eines Zuges nicht genug Material im Vorrat, so verfällt der nicht durchführbare Rest. Der Spieler, der am Zug ist, entscheidet bei mehreren Möglichkeiten, wie das knappe Material verteilt wird.

Beispiel: In zwei Nestern vermehren sich die Karpfen gleichzeitig. Der Spieler würfelt eine "5" und eine "4", es sind aber nur noch acht Karpfen im Vorrat. Der Spieler kann nun selbst entscheiden, in welchem Nest ein Karpfen weniger eingesetzt wird.

Besonders "peinlich" für den Spieler wird es dann, wenn er eigentlich eine Hecht-Vermehrung durchführen könnte, aber nicht genug Hecht-Steine im Vorrat hat, weil er nicht rechtzeitig für Auswanderung gesorgt hat! Er kann dann nur soweit neue Hechte einsetzen, wie sein Vorrat reicht. Der Rest verfällt.

SPIELRUNDEN

Sobald jeder Spieler alle 6 Aktionen durchgeführt hat (also alle 6 Symbolfelder mit Chips abgedeckt sind) ist eine Spielrunde beendet. Alle Aktionsfelder werden wieder aufgedeckt. Damit beginnt eine neue Spielrunde, zu der allen Spielern wieder alle 6 Aktionsmöglichkeiten zur Verfügung stehen.

SPIELENDEN

Das Spiel endet

- bei 2 Spielern nach 4 Runden
- bei 3 Spielern nach 3 Runden
- bei 4–6 Spielern nach 2 Runden

Die letzte Runde ist schon dann zuende, wenn kein Spieler eine Hecht-Vermehrungs-Aktion mehr offen hat. Der Spieler, der die letzte Hecht-Vermehrung durchführt, darf seinen Zug noch beenden, dann wird abgerechnet.

ABRECHNUNG

Jeder Spieler zählt seine Hechte auf dem Brett und die abgewanderten Hechte. Nicht mitgerechnet werden die Hechte im Vorrat.

Der Spieler mit den meisten Hechten gewinnt.

Bei Gleichstand geben die **satten** Hechte den Ausschlag (abgewanderte Hechte sind hungrig!). Herrscht wieder Gleichstand, teilt man sich den Sieg.

PS: Der sbv-Verlag bedankt sich bei Bernd Brunnhofer (Hans im Glück Verlag), der als "Produktioner" eingesprungen ist, damit das Spiel noch rechtzeitig zur Nürnberger Spielwarenmesse erscheinen konnte und bei Knut-Michael Wolf für die Überarbeitung der Spielregel.

Im sbv-Verlag sind weiterhin erschienen:

"Oktoberfest", das Spiel, das Stimmung in die Party bringt. "Oktoberfest-Puzzle", 1000 witzige Teile lassen keine Langeweile aufkommen.

"Galopper-Glückswette", für Rennwetten zuhause und unterwegs: Das schnelle Spiel um Geld und Pferdewetten.