

CAPTURER DES POISSONS EN PHASE DE DIGESTION

*Un joueur peut, pendant son tour, ramener une pile de poissons en train de digérer au centre de la table. Il faut pour cela que le joueur ait dans sa rangée au moins trois poissons de la même espèce. Le joueur prend alors toute la pile de poissons en phase de digestion de cette espèce, et la place face cachée devant lui, avec ses prises.



Exemple: Anna a 3 barracudas dans sa rangée, et peut donc prendre toute la pile de barracudas en train de digérer au centre de la table.

Notes: Un joueur peut capturer plusieurs piles de poissons en phase de digestion s'il a dans sa rangée trois poissons de plusieurs espèces. La taille des poissons n'a aucune importance, et il n'est pas nécessaire que les poissons de la même espèce se suivent dans la rangée. Un joueur ne peut pas capturer des poissons en phase de digestion après avoir révélé un poisson affamé, mais il peut le faire à tout autre moment de son tour; y compris avant de révéler un poisson ou après avoir révélé un poisson rassasié. Un joueur qui a deux poissons d'une espèce peut parfois préférer arrêter son tour, espérant que des poissons de la même espèce entameront leur digestion avant que son tour ne revienne, et qu'il pourra alors en révéler un troisième pour les capturer.

FIN DU JEU

Lorsque toutes les cartes "farandoles" ont été révélées, le jeu est proche de sa fin. Les joueurs continuent à jouer, en révélant les cartes "mer vide". Dès qu'un joueur révèle un poisson affamé, la partie s'arrête alors immédiatement, sans que ce poisson ait le temps de dévorer qui que ce soit.

VICTOIRE

Chacun compte les cartes dans sa pile de prises. Celui qui a le plus grand nombre de cartes est vainqueur.

Les poissons dans les rangées des joueurs, ainsi que ceux qui digèrent encore au centre de la table, ne sont pas pris en compte. En cas d'égalité, c'est le nombre de poissons affamés qui départage les ex-æquo. S'il y a encore égalité, c'est une victoire commune, et on peut refaire une partie.

AUTEUR: OLIVER IGLHAUT ILLUSTRATIONS: CHRISTOF TISCH

© 2004 ABACUSSPIELE Verlags GmbH & Co. KG, Dreieich

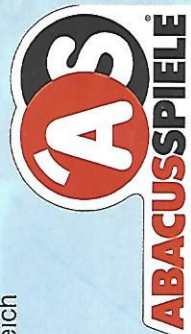
Tous droits réservés. Made in Germany.

Distribution en Autriche:

Piatnik & Söhne, Hütteldorfer Str. 229-231, A-1140 Wien

Distribution en Suisse:

Carletto AG, Einsiedlerstr. 31A, CH-8820 Wädenswil



KAI PIRANJA

für 3 - 6 Spieler ab 6 Jahren

SPIELIDEE

Fröhlich schwimmen Kai Piranja und seine Freunde ihre Runden. Rasch entsteht eine bunte Polonäse vieler verschiedener, großer und kleiner Fische. Doch was geschieht, wenn plötzlich ein hungriger Fisch auftaucht? ... Und so wird der Fang immer kleiner, bringt man ihn nicht rechtzeitig in Sicherheit.

SPIELMATERIAL

160 Spielkarten:

140 Karten mit Fischen auf der Rückseite (auf der

Vorderseite jeweils 35 Fische von vier Fischarten:

je 28 satte Fische und 7 hungrige Fische)

20 Karten ohne Fische auf der Rückseite

(auf der Vorderseite jeweils 5 Fische von jeder

Art: je 4 satte Fische und 1 hungriger Fisch)

1 Spielregel



SPIELVORBEREITUNG

Alle 160 Karten werden, mit der Rückseite nach oben, gut gemischt. Am einfachsten geht das, wenn man die Karten mit den Händen auf dem Tisch verschiebt.

Die Karten können ungeordnet, verdeckt in der Mitte liegen bleiben.

Der hungrigste Spieler beginnt.

Spielen nur 3 oder 4 Spieler, nimmt man etwa ein Drittel der Karten weg und legt diese zurück in die Schachtel. Sind darunter Karten ohne Fische auf der Rückseite, werden sie zuvor herausgesucht und kommen wieder in die Tischmitte.

SPIELVERLAUF

KARTE AUFDECKEN

Kommt ein Spieler an die Reihe, muss er eine Karte aufdecken: Er zieht von den Karten in der Tischmitte eine beliebige Karte mit Fischen auf der Rückseite und deckt sie auf. Karten ohne Fische auf der Rückseite dürfen erst aufgedeckt werden, wenn keine anderen Karten mehr übrig sind.

Auf der Vorderseite zeigen die Karten immer einen Fisch von einer der vier Arten (Piranha, Kugelfisch, Feuerfisch, Sägefisch). Von jeder Art gibt es kleine satte Fische, große satte Fische und mittelgroße hungrige Fische.

SATTER FISCHE AUFGEDECKT?

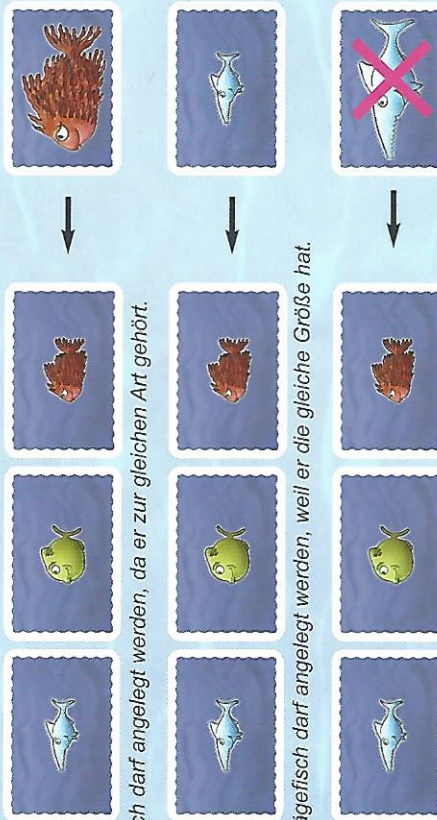
Hat der Spieler noch keine Fische vor sich liegen, und er deckt einen satten Fisch auf, legt er ihn offen vor sich ab.

Hat er bereits einen oder mehrere Fische vor sich liegen, legt er den neuen Fisch - Kopf an Schwanz - rechts neben seinem letzten Fisch an. Er darf ihn aber nur anlegen, wenn die beiden Fische mindestens ein gemeinsames Merkmal haben:

- Beide Fische gehören zur gleichen Art, beziehungsweise
- beide Fische sind gleich groß.

Natürlich dürfen auch beide Merkmale übereinstimmen. So entsteht vor dem Spieler nach und nach eine Kette aus Fischen. Diese Kette ist sein Fang.

Beispiel:



Der Feuerfisch darf angelegt werden, da er zur gleichen Art gehört.

Der kleine Sägefisch darf angelegt werden, weil er die gleiche Größe hat.

Der große Sägefisch darf nicht angelegt werden, da er weder gleichen Art gehört noch die gleiche Größe hat.

Kann der Spieler den Fisch nicht anlegen, muss er ihn weitergeben. Der Fisch wird so lange im Uhrzeigersinn weitergegeben, bis ein Spieler ihn als Fang vor sich ablegen darf. Wenn der Fisch von keinem Spieler abgelegt werden kann, weil er an keinen Fang passt, wird der Fisch aus dem Spiel genommen und kommt zurück in die Schachtel.

In jedem Fall ist ein Spieler, der einen satten Fisch aufdeckt, weiter an der Reihe. Er kann sich also entscheiden:

- eine weitere Karte aufzudecken **oder**
- seinen Fang einzuholen und seinen Zug freiwillig zu beenden **oder**
- seinen Zug freiwillig zu beenden, ohne den Fang zu einzuholen.

HUNGRIGER FISCHE AUFGEDECKT?

Deckt der Spieler einen hungrigen Fisch auf, beginnt dieser Fisch den Fang des Spielers aufzufressen.

Der hungrige Fisch beginnt rechts außen am Fang und frisst der Reihe nach jeden Fisch. Trifft er dabei auf einen Fisch seiner eigenen Art, verschont er ihn und hört sofort auf zu fressen. Der Artgenosse und alle Fische die links von diesem liegen werden also niemals gefressen. Trifft der hungrige Fisch auf keinen Artgenossen, frisst er den ganzen Fang auf.

Die gefressenen Fische werden unter den hungrigen Fisch als dessen Beute gelegt. Der hungrige Fisch ist nun ein fatter Fisch.

Der Stapel wird, mit dem fetten Fisch als oberste sichtbare Karte, neben die verdeckten Karten in der Tischmitte gelegt.



Beispiel: Der Spieler hat Glück. Gleich der erste Fisch, den der hungrige Kugelfisch fressen will, ist ein Artgenosse. Der hungrige Kugelfisch geht leer aus und wird trotzdem als fatter Fisch offen in die Mitte gelegt.

Stapel mit fetten Fischen verschiedener Arten werden getrennt gelegt. Stapel mit fetten Fischen der gleichen Art werden aufeinander gelegt. Es können also höchstens vier Stapel mit fetten Fischen in der Mitte liegen, jeder mit einer anderen Art.



Nachdem der fette Fisch in die Mitte gelegt wurde, endet der Zug des Spielers sofort.

Jetzt kommt sein linker Nachbar an die Reihe.

Hinweis: Ein hungriger Fisch frisst immer nur den Fang des Spielers, der ihn gerade aufgedeckt hat. Einen hungrigen Fisch kann man nicht an andere Spieler weitergeben. Frisst ein hungriger Fisch einen ganzen Fang auf, kommt er als fatter Fisch in die Tischmitte. Bleibt von dem Fang noch etwas übrig, kann der Spieler ihn frühestens am Ende seines nächsten Zuges einholen.

DEN FANG EINHOLEN

Beendet der Spieler seinen Zug freiwillig, kann er zuvor seinen Fang einholen. Er legt dann alle Karten aus seinem Fang verdeckt als Stapel neben sich ab. Diese Fische sind nun sicher und können nicht mehr gefressen werden.

EINEN FETTEN FISCH FANGEN

Wenn einer oder mehrere fette Fische in der Tischmitte liegen, kann der Spieler sie fangen.

Holt er einen Fang ein, in dem sich 3 Fische der gleichen Art befinden, so erhält der Spieler den Stapel mit allen fetten Fischen der selben Art und deren gesamte Beute dazu.



Beispiel: Der Spieler holt einen Fang mit 3 Sägefischen ein und kann nun den fetten Sägefisch fangen. Zusätzlich zu seinem Fang erhält er den Stapel mit dem fetten Sägefisch.

Hinweise:

Natürlich ist es auch möglich die fetten Fische von mehrerer Arten auf einmal zu fangen, wenn man von jeder dieser Arten drei Fische in seinem Fang hat. Es kommt immer nur auf die Art an. Die Größe der Fische im Fang spielt keine Rolle. Auch müssen die Fische nicht direkt hintereinander liegen. Hat der Spieler in seinem Fang nicht genügend Fische, um einen fetten Fisch zu fangen, kann es sinnvoll sein, den Fang nicht sofort einzuholen. Vielleicht erhält er ja in seinem nächsten Zug die fehlenden Fische.

SPIELENDE

Sind alle Karten mit Fischen auf der Rückseite aufgebraucht, beginnt die letzte Phase des Spiels. Das Spiel geht ganz normal weiter, nur werden jetzt die Karten ohne Fische auf der Rückseite aufgedeckt.

Deckt jetzt ein Spieler einen hungrigen Fisch auf, endet das Spiel sofort!

WERTUNG

Jeder Spieler zählt die Fischkarten in seinen eingeholten Fängen. Es gewinnt der Spieler mit den meisten Karten.

Fische, die noch offen vor dem Spieler liegen, zählen nicht. Gibt es keinen eindeutigen Gewinner, weil mehrere Spieler gleich viele Karten haben, gewinnt derjenige von ihnen, der die meisten hungrigen Fische in seinem Stapel hat.

Gibt es immer noch einen Gleichstand, dann gibt es mehrere Gewinner und man spielt sofort noch eine weitere Partie Kai Piranja.

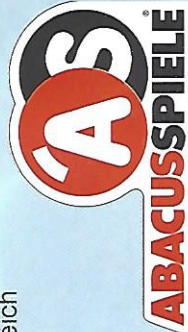
DER AUTOR: OLIVER IGEHHAUT **ILLUSTRATION:** CHRISTOF TISCH

© 2004 ABACUSSPIELE Verlags GmbH & Co. KG, Dreieich
Alle Rechte vorbehalten. Made in Germany.

Distribution in Österreich:

Piatnik & Söhne, Hütteldorfer Str. 229-231, A-1140 Wien
Distribution in der Schweiz:

Carletto AG, Einsiedlerstr. 31A, CH-8820 Wädenswil



KAI PIRANJA

for 3 - 6 players aged 6 and up

OVERVIEW

Kai Piranja and his friend swim happily around. They form a colorful display of many different fish of all sizes and shapes. But, what happens when the hungry fish arrive? ... Und so wird der Fang immer kleiner, bringt man ihn nicht rechtzeitig in Sicherheit.

CONTENTS

160 cards:

140 cards with fish on the backs (on the front side are 35 fish of four kinds: 28 sated fish and 7 hungry fish)

20 cards without fish on the backs

(on the front side are 5 fish of each kind: 4 sated fish and 1 hungry fish)

1 rule booklet



PREPARATION

Shuffle all 160 cards thoroughly with the back sides face up. It may be simplest to place and shuffle them face down on the table.

Leave the shuffled cards scattered on the table.

The players choose a starting player: perhaps the hungriest?

When playing with 3 or 4 players, remove about 1/3 of the cards, returning them face down to the box. However, you should leave all 20 cards without fish on the backs in the game, so return these to the game if any have been removed.

PLAYING THE GAME

REVEAL CARDS

On a player's turn, he **must** reveal one card: He picks one card from those face down in the middle of the table. First he reveals cards with fish on their back sides. When there are no more face down cards with fish on their backs, he may reveal cards without fish on their backs.

On the front sides of each card is a fish or one of the four types: (piranha, blowfish, firefish, and swordfish. For each type there are small sated fish, large sated fish, and middle-sized hungry fish.