

KLEINE FISCHÉ

**Ein flottes Kartenspiel
für 2-4 risikofreudige Angler
ab 7 Jahren**

Angelrute raus und gefischt, was die Schnur hält. Aber Vorsicht! Fische sind clever und helfen sich gegenseitig. Sie beißen die Angelschnur durch und man hat nur noch kleine Fische am Haken. Und dann mischt Kalle Krake auch noch fleißig mit... Schließlich geht es darum, möglichst viele Fischarten und möglichst große Fische zu angeln.

Spielmaterial

- 60 Fischkarten (10 verschiedene Fische mit den Muschelwerten 1, 1, 2, 2, 3, 4)
- 6 Krakenkarten
- 1 Krakenwürfel mit den Ziffern -1, 1, 1, 2, 3, 3

Spielvorbereitung

- Die 66 Karten werden gründlich gemischt und als **verdeckter** Aufnahmestapel in die Tischmitte gelegt.
- Der Würfel kommt links neben den Kartenstapel.
- Der jüngste Spieler darf anfangen. Nach ihm geht es reihum im Uhrzeigersinn weiter.



Spielverlauf

Der Fischzug

Wer an der Reihe ist, deckt eine Karte auf und legt sie **offen** rechts neben den Stapel.



Der Spieler kann nun seinen Zug freiwillig beenden und diese eine Fischkarte **verdeckt** vor sich ablegen.

Oder: Der Spieler kann weiterspielen und versuchen, weitere Fische zu gewinnen:



Immer wenn er eine Karte mit einem Fisch aufdeckt, der noch nicht in der Reihe liegt, hat er die beschriebenen Möglichkeiten: **aufhören oder weiterspielen**

Deckt er allerdings einen Fisch auf, von dessen Art er in dieser Runde schon einen aufgedeckt hat (die Größe ist dabei unwichtig), befreit dieser zweite den ersten **derselben** Art und **alle** anderen Fische **dazwischen**. Der Zug endet sofort. Diese beiden Karten und diejenigen, die dazwischen liegen, sind verloren und werden auf einem **offenen** Ablagestapel neben dem Aufnahmestapel gesammelt. Die übrigen Karten darf der Spieler als Gewinn **verdeckt** vor sich ablegen.

Die Karten, die ein Spieler vor sich liegen hat, darf er sich jederzeit ansehen.



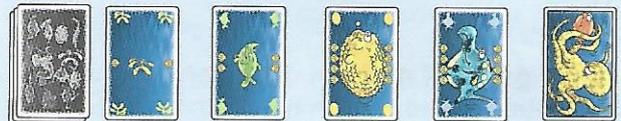
Diese Karten sind gewonnen.

Diese Karten sind verloren.

Der Krakenwurf

Deckt ein Spieler eine Karte auf, auf dem Kalle Krake zu sehen ist, endet sein Fischzug sofort.

Alle in diesem Zug aufgedeckten Fischkarten sind verloren und werden zusammen mit dem Kraken auf den Ablagestapel gelegt.



Alle diese Karten sind verloren.

Der Spieler hat nun aber das Recht, in fremden Beständen zu räubern. Er versucht, von einem Mitspieler, der schon Karten gewonnen hat, Fische zu erobern. Dazu sagt er laut an, von wem er wieviel Karten bekommen möchte, z. B.: „Fritz, von Dir hätte ich gerne zwei!“ Dann würfelt er:

- Ist das Würfelergebnis **gleich oder höher**   seiner Forderung, darf er die **angesagte** Anzahl an Karten **verdeckt** aus dem Beutevorrat des Mitspielers ziehen, sie allen anderen offen zeigen und verdeckt zu seinen eigenen Karten legen.

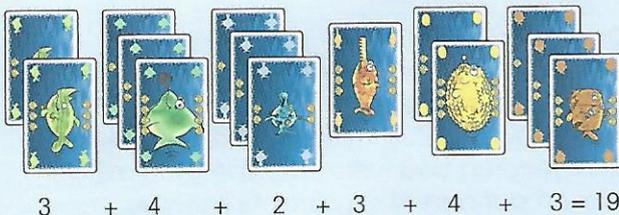
- Ist das Würfelergebnis **niedriger**, bekommt der Spieler nichts. 

- Wurde allerdings die „-1“ gewürfelt, verliert der Spieler, der den Krakenwurf macht, selbst eine Karte - wenn er schon welche besitzt.  Der herausgeforderte Spieler darf diese Karte aus dem verdeckten Beutevorrat ziehen. Sie wird allen gezeigt und auf den Ablagestapel gelegt.

Ende eines Durchgangs

Sobald die letzte Karte vom Stapel gezogen und ausgewertet wurde, endet ein Durchgang. Jeder Spieler darf von jeder eroberten Fischart nur den **höchsten** Wert (die meisten Muscheln) **einmal** in seine Punktrechnung einbringen. Das Ergebnis wird auf einem Blatt notiert.

Beispiel: Dieser Spieler hat 19 Punkte erzielt.



Wichtig: Damit nicht im nächsten Durchgang zu viele gleiche Karten hintereinanderliegen, müssen sie besonders gründlich gemischt werden.

Anschließend beginnt der Spieler mit der niedrigsten Punktzahl den nächsten Durchgang.

Spielende

Wer nach mehreren Durchgängen zuerst **77** Punkte erreicht oder überschreitet, gewinnt. Bei Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.

Der Autor: Peter Neugebauer, geboren 1956, lebt mit seiner Frau Gaby im Ruhrgebiet und unterrichtet dort an einem Gymnasium. In seiner Freizeit beschäftigt er sich gerne mit Gesellschaftsspielen. Ganz besonders hat es ihm dabei die Vielfalt der Kartenspiele angetan. Mit seinem einfach-unterhaltsamen „Kleine Fische“ legt er nun sein erstes eigenes Kartenspiel vor.

Grafik: Franz Vohwinkel

Redaktionelle Bearbeitung: TM-Spiele GmbH

© 1997 Simba Toys
 Goldsieber Spiele, Werkstr. 1,
 D-90765 Fürth
 Alle Rechte vorbehalten.
 Made in Germany

