

Petri Heil!

Spritzige Angelei für 2 Spieler ab 10 Jahren

Spielidee und Spielziel

Willkommen zum Angelwettbewerb! Das Spiel geht über zwei Angeltage. An jedem Tag bewegt ein Spieler die beiden Anglerfiguren, der andere Spieler lenkt die Fische. Ein Tag ist zu Ende, wenn beide Anglerfiguren den Waldsee einmal umrunden haben. Danach werden die Rollen getauscht. Der Angler möchte möglichst viele und vor allem wertvolle Fische im See fangen. Der Fisch-Spieler will dies natürlich verhindern. Am Ende des Tages zählt der Angler seine gewonnenen Punkte. Jeder gefangene Fisch bringt Punkte gemäß seiner aufgedruckten Zahl, Müll zählt nichts. Wer nach zwei Angeltagen der erfolgreichere Angler ist, gewinnt.

Spielmaterial

1 Spielplan

2 Anglerfiguren (rot und gelb)

16 Seeplättchen:

10 Fische

5 x Müll

16 Aufsteller

2 Startplättchen
(rot und gelb)

5 Sonderkarten
2 für den Angler:

Spielvorbereitung

Vor dem ersten Spiel werden alle Plättchen und Karten vorsichtig aus den Rahmen gelöst. Die 16 Seeplättchen werden in die Aufsteller gesteckt. Da man die Plättchen während des Spiels von hinten nicht erkennen soll, ist darauf zu achten, dass alle Rückseiten die gleiche Ausrichtung haben.



2 X



2 X



2 X



2 X



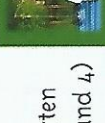
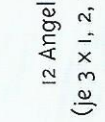
1 X



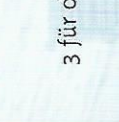
1 X



und 1 x Taucher



12 Angelkarten
(je 3 x 1, 2, 3 und 4)



3 für den Fisch-Spieler:

- Der jüngere Spieler ist zuerst der Angler. Er führt die beiden Anglerfiguren. Der andere Spieler – im Folgenden „Fisch-Spieler“ genannt – lenkt die Fische.
- Der Fisch-Spieler stellt die 16 Seeplättchen beliebig auf die 16 Felder des Spielplans, so dass der Angler nur die Rückseiten mit dem Wasser sieht.

- Anschließend wählt der Angler für seine beiden Anglerfiguren zwei Startstege, auf denen er die beiden Startplättchen ablegt. Dann stellt er seine beiden Figuren auf die farblich passenden Startplättchen.

Tipp: Die beiden Figuren sollten möglichst weit auseinander stehen.

- Der Angler erhält die 12 Angelkarten und seine beiden Sonderkarten mit dem grünen Rand. Die Angelkarten legt er nach Zahlen sortiert offen vor sich aus. Er hat jeweils drei Karten mit den Zahlen 1, 2, 3 und 4. Die beiden Sonderkarten legt er offen daneben.
- Der Fisch-Spieler erhält seine 3 Sonderkarten mit blauem Rand, die er ebenfalls offen vor sich auslegt.

Ablauf einer Spielrunde

Eine Runde besteht aus vier Teilen, die immer in der gleichen Reihenfolge gespielt werden.

1. Angler muss eine Anglerfigur bewegen

- Zuerst muss der Angler eine seiner beiden Figuren um **mindestens 1 Steg** im Uhrzeigersinn weiterziehen. Diese wird dann zu seiner **aktiven** Figur für diese Runde.
Hinweis: Es ist dem Angler ausdrücklich erlaubt – und im weiteren Spielverlauf durchaus sinnvoll – seine aktive Figur um mehr als einen Steg weiterzuziehen.

- Zu jedem Steg gehört eine waagerechte, senkrechte oder diagonale Reihe aus 4 Feldern. Von einem Steg aus kann eine Figur also immer an genau vier Stellen im See angeln. Es darf immer nur mit der aktiven Figur geangelt werden.

2. Fisch-Spieler muss ein Seeplättchen anbieten

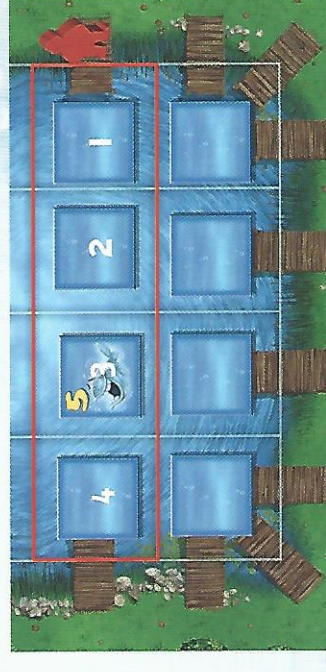
- Nun muss der Fisch-Spieler dem Angler in der Reihe seiner aktiven Figur ein Seeplättchen zeigen. Dazu dreht

der Fisch-Spieler das Plättchen so, dass der Angler die Vorderseite sehen kann.

- Der Fisch-Spieler darf dem Angler sowohl einen Fisch als auch Müll „anbieten“. Nur den **Taucher** darf er **nicht** zeigen, es sei denn dieser ist das **einzige** Seeplättchen in der Reihe der aktiven Anglerfigur.

3. Angler darf ein Seeplättchen angeln

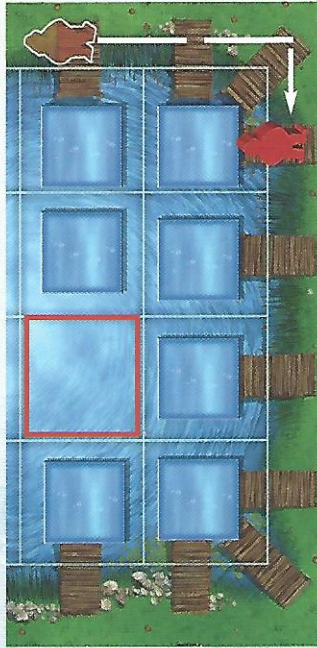
- Jetzt darf der Angler ein Seeplättchen angeln. Er kann das vom Fisch-Spieler angebotene Seeplättchen **oder** jedes andere verdeckte Plättchen in der Reihe angeln, in der sich seine aktive Figur befindet.
- Hat sich der Angler dazu entschieden, das vom Fisch-Spieler angebotene Seeplättchen nicht zu angeln, sagt er das, und der Fisch-Spieler dreht es wieder um.
- Egal für welches Plättchen sich der Angler entscheidet, er muss dafür eine **passende** Angelkarte abgeben.
- Welche Angelkarte passend ist, hängt von der Entfernung zwischen der aktiven Anglerfigur und dem zu angelnden Seeplättchen ab. Für das ufernahe Seefeld benötigt der Angler eine Angelkarte mit der Zahl „1“, für das am weitesten entfernte Seefeld am gegenüberliegenden Ufer wird eine „4“ benötigt. Für die beiden Felder in der Mitte des Sees sind entsprechend eine „2“ bzw. „3“ erforderlich.



Beispiel: Der Angler angelt mit seiner roten Figur auf dem dritten Feld der Reihe.

- Seinen „Fang“ muss der Angler **„bezahlen“**, indem er seine aktive Figur sofort um so viele Stege im Uhrzeigersinn weiterzieht, wie die Zahl auf der eingesetzten **Angelkarte** angibt. Am eigenen Ufer „kostet“ das Angeln also ein Feld, auf der gegenüberliegenden Seeseite entsprechend vier Felder, die der Angler seine aktive Figur weiterziehen muss.

Fortsetzung des Beispiels: Der Angler gibt eine Angelkarte „3“ ab und setzt seine rote Anglerfigur drei Stege weiter.



- Eingesetzte Angelkarten kommen aus dem Spiel und werden in die Schachtel zurückgelegt.
- Das geangelte Seeplättchen legt der Angler offen vor sich ab, unabhängig davon, ob es sich um einen Fisch oder um wertlosen Müll handelt.
- Der Angler darf aber auch ganz darauf **verzichten**, in einer Runde zu angeln.

Hinweis: Das kann Sinn machen, da er von jeder Angelkarte nur drei Stück zur Verfügung hat. Sind von einer Zahl alle Karten verbraucht, kann er an dieser Stelle einer Reihe nicht mehr angeln.



- Angelt der Spieler das Plättchen, das den **Taucher** zeigt, hat er besonderes Pech, denn der Taucher ist für ihn genauso wertlos wie Müll. Allerdings wird das Taucherplättchen – anders als der Müll – anschließend wieder umgedreht. Der Taucher wird **nie** aus dem See entfernt.

Hinweis: Man sollte sich gut merken, wo der Taucher ist, damit man ihn nicht noch einmal angelt.

- 4. Fisch-Spieler darf bis zu drei Seeplättchen bewegen**
- Zum Schluss der Runde stehen dem Fisch-Spieler **bis zu drei** Bewegungen für die Seeplättchen zur Verfügung.

- Als Bewegung zählt es, ein Seeplättchen waagrecht oder senkrecht über beliebig viele **freie** Felder zu ziehen. Es ist erlaubt, ein Plättchen erst waagrecht und dann senkrecht zu ziehen oder umgekehrt. Das gilt dann als zwei Bewegungen. Der Fisch-Spieler darf seine Bewegungen auf zwei oder drei Seeplättchen verteilen oder mit einem Plättchen drei Bewegungen durchführen.
- Der Fisch-Spieler darf auf seine Bewegungen teilweise oder auch ganz verzichten.

Hinweis: Zu Beginn des Spiels sind nur wenige Bewegungen möglich. Je mehr Plättchen geangelt werden, desto mehr Möglichkeiten hat der Fisch-Spieler im späteren Verlauf des Spiels, seine Plättchen zu bewegen.

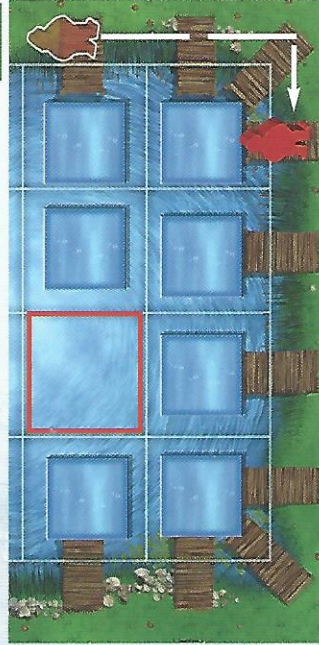
Damit endet eine Runde und der Angler beginnt die nächste Runde mit der Bewegung einer seiner beiden Figuren. Dies kann auch dieselbe Figur sein, wie im letzten Zug.

Die Sonderkarten

- Beiden Spielern stehen **Sonderkarten** zur Verfügung, die ihnen im Spiel helfen können. Keiner von beiden darf in einer Runde mehr als eine Karte einsetzen. Analog zu den Angelkarten können auch die Sonderkarten nur **einmal** eingesetzt werden. Anschließend kommen sie zurück in die Schachtel.
- Der Angler darf eine Sonderkarte nur dann einsetzen, wenn er im aktuellen Zug aufs Angeln verzichtet, d.h. **keine** Angelkarte abgibt.
- Der Fisch-Spieler darf seine Sonderkarten nur am **Ende** der Runde – nach dem Bewegen der Seeplättchen – einsetzen.

- Seinen „Fang“ muss der Angler „bezahlen“, indem er seine aktive Figur sofort um so viele Stege im Uhrzeigersinn weiterzieht, wie die Zahl auf der eingesetzten **Angelkarte** angibt. Am eigenen Ufer „kostet“ das Angeln also ein Feld, auf der gegenüberliegenden Seeseite entsprechend vier Felder, die der Angler seine aktive Figur weiterziehen muss.

Fortsetzung des Beispiels: Der Angler gibt eine Angelkarte „3“ ab und setzt seine rote Anglerfigur drei Stege weiter.



- Eingesetzte Angelkarten kommen aus dem Spiel und werden in die Schachtel zurückgelegt.
- Das geangelte Seeplättchen legt der Angler offen vor sich ab, unabhängig davon, ob es sich um einen Fisch oder um wertlosen Müll handelt.
- Der Angler darf aber auch ganz darauf **verzichten**, in einer Runde zu angeln.

Hinweis: Das kann Sinn machen, da er von jeder Angelkarte nur drei Stück zur Verfügung hat. Sind von einer Zahl alle Karten verbraucht, kann er an dieser Stelle einer Reihe nicht mehr angeln.



Angelt der Spieler das Plättchen, das den **Taucher** zeigt, hat er besonderes Pech, denn der Taucher ist für ihn genauso wertlos wie Müll. Allerdings wird das Taucherplättchen – anders als der Müll – anschließend wieder umgedreht. Der Taucher wird **nie** aus dem See entfernt.

Hinweis: Man sollte sich gut merken, wo der Taucher ist, damit man ihn nicht noch einmal angelt.

- 4. Fisch-Spieler darf bis zu drei Seeplättchen bewegen**
- Zum Schluss der Runde stehen dem Fisch-Spieler **bis zu drei** Bewegungen für die Seeplättchen zur Verfügung.

Als Bewegung zählt es, ein Seeplättchen waagrecht oder senkrecht über beliebig viele **freie** Felder zu ziehen. Es ist erlaubt, ein Plättchen erst waagrecht und dann senkrecht zu ziehen oder umgekehrt. Das gilt dann als zwei Bewegungen. Der Fisch-Spieler darf seine Bewegungen auf zwei oder drei Seeplättchen verteilen oder mit einem Plättchen drei Bewegungen durchführen.

- Der Fisch-Spieler darf auf seine Bewegungen teilweise oder auch ganz verzichten.

Hinweis: Zu Beginn des Spiels sind nur wenige Bewegungen möglich. Je mehr Plättchen geangelt werden, desto mehr Möglichkeiten hat der Fisch-Spieler im späteren Verlauf des Spiels, seine Plättchen zu bewegen.

Damit endet eine Runde und der Angler beginnt die nächste Runde mit der Bewegung einer seiner beiden Figuren. Dies kann auch dieselbe Figur sein, wie im letzten Zug.

Die Sonderkarten

- Beiden Spielern stehen **Sonderkarten** zur Verfügung, die ihnen im Spiel helfen können. Keiner von beiden darf in einer Runde mehr als eine Karte einsetzen. Analog zu den Angelkarten können auch die Sonderkarten nur **einmal** eingesetzt werden. Anschließend kommen sie zurück in die Schachtel.

- Der Angler darf eine Sonderkarte nur dann einsetzen, wenn er im aktuellen Zug aufs Angeln verzichtet, d.h. **keine** Angelkarte abgibt.

Der Fisch-Spieler darf seine Sonderkarten nur am **Ende** der Runde – nach dem Bewegen der Seeplättchen – einsetzen.

 Folgende Sonderkarten gibt es:



Ein beliebiges Seeplättchen anschauen:

Der Angler sieht sich ein beliebiges Seeplättchen an und dreht es anschließend wieder zurück.



Der Fisch-Spieler darf keine Seeplättchen

bewegen: Der Fisch-Spieler muss in seinem Zug aussetzen und der Angler ist sofort wieder mit dem Ziehen einer seiner Figuren an der Reihe.



Gelben bzw. roten Angler 1 Steg weitersetzen:

Der Angler muss sofort die betroffene Anglerfigur 1 Steg weitersetzen. Von diesem Steg aus kann die betroffene Figur nicht angeln, da sie noch nicht aktiv ist.



2 Seeplättchen miteinander vertauschen:

Der Fisch-Spieler vertauscht zwei Seeplättchen miteinander, ohne dem Angler deren Vorderseiten zu zeigen.



Ende eines Angeltages und Wertung

Nachdem eine Anglerfigur ihr Startplättchen beim „Bezahlen“ eines Fangs wieder erreicht oder überschritten hat, ist für diese Figur der Tag sofort zuende. Der Angler nimmt die Figur mit dem Startplättchen vom Plan.

Hinweis: Der letzte Steg, von dem aus eine Figur also noch angeln darf, ist der Steg direkt vor dem eigenen Startplättchen.

Hat der Angler auch mit seiner zweiten Figur deren Startplättchen erreicht, ist ein Tag und damit der erste Teil des Spiels beendet. Der Angler addiert die Punkte seiner gesammelten Fische. Für jedes nicht eingesetzte Sonderplättchen des Fisch-Spielers wird ihm 1 Punkt abgezogen. Nicht eingesetzte eigene Sonderkarten bringen dem Angler keine Punkte.

Neuer Tag, neues Angelglück

Nach dem Ende des ersten Tages tauschen die Spieler die Rollen und spielen den zweiten Tag.

Spielende und Ermittlung des Angler-Königs

Wenn auch der zweite Angeltag beendet ist, gewinnt der Spieler, der als Angler mehr Punkte erreicht hat. Falls es einen Punktegleichstand gibt, gewinnt der Spieler, der als Erster Angler war.

Hinweis: Wer am zweiten Tag die Rolle des Anglers übernimmt, hat den kleinen Vorteil zu wissen, wie viele Punkte ihm für den Sieg ausreichen.



Der Autor:

Michael Rieneck, Jahrgang 1966, lebt mit seiner Freundin Maren in Norddeutschland. Der Betriebswirt beschäftigt sich leidenschaftlich gerne mit Spielen jeder Art. Von ihm sind im Kosmos Verlag bereits „DruidenWalzer“, „Dracula“ und „In 80 Tagen um die Welt“ erschienen.

Redaktionelle Bearbeitung: TM-Spiele

Grafik: Franz Vohwinkel

Autor und Verlag danken allen Testspielern und Regelleseern.

