

Autor: **Corné van Moorsel**
 Gestaltung: **Josine van Schijndel**



2 Spieler / 30 Minuten / Alter: 10-110

D

- Spielmaterial**
- das Meer der Haie (bestehend aus 90 Meerfeldern)
 - 40 weiße, 40 graue und 40 braune Fische
 - 3 gelbe und 3 rote Haie
 - Tabelle mit 90 Zahlen
 - 1 Virus
 - 1 Orca
 - 1 Strömung

Verspeist den meisten Fisch!

Im Meer der Haie (eine Lagune im Stillantischen Ozean) konkurrieren 2 Hai-arten, die gelben und die roten Haie, miteinander. Beide versuchen, die meisten weißen, grauen und braunen Fische zu verspeisen.

Vorbereitung (siehe Beispiel 1)

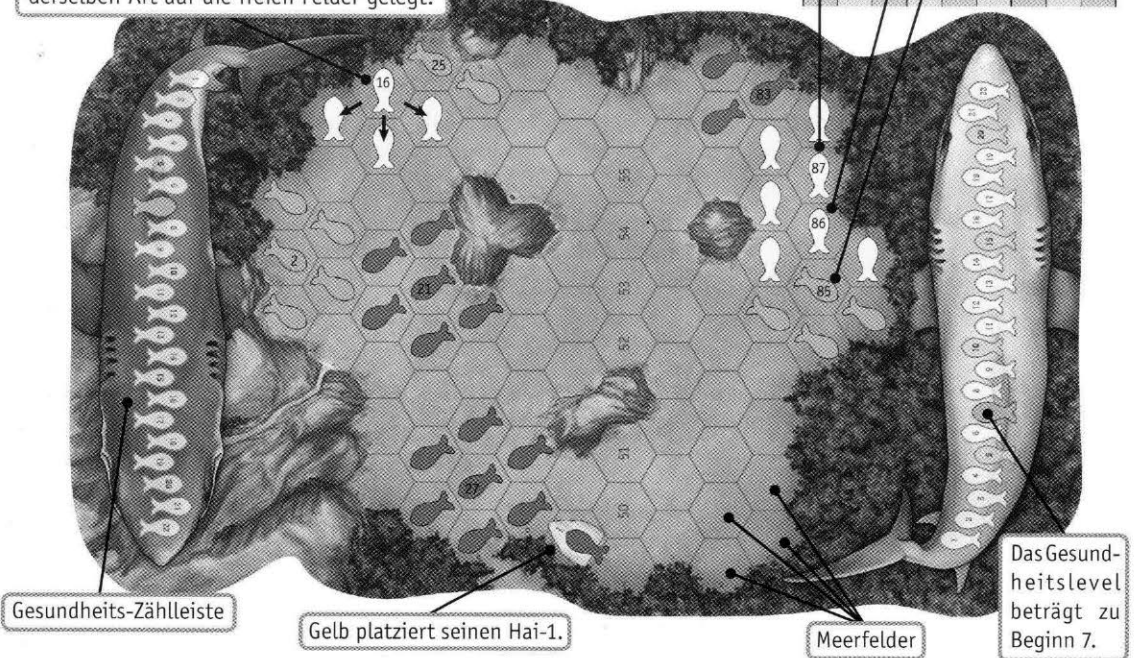
- Der Spielplan wird auf den Tisch gelegt.
 - Jeweils ein Fisch wird als **Gesundheits-Anzeiger** auf die Zahl 7 beider Gesundheits-Zählleisten gelegt. Der gesamte restliche Fisch wird als Vorrat neben den Spielplan gelegt.
 - Die Meerfelder sind von 1-90 nummeriert. Aus der Tabelle mit 90 Zahlen wird eine Folge von 9 Zahlen (vertikal, horizontal, diagonal oder nach einer beliebigen Methode) ausgewählt. Ein weißer Fisch wird auf jedes der Felder mit den ersten 3 Nummern, je ein grauer Fisch für die nächsten 3 Nummern und je ein brauner Fisch für die letzten 3 Nummern gelegt.
- Um diese Fische herum werden Fische der gleichen Farbe in alle benachbarten Felder gelegt. Da **in jedem Feld nur ein Fisch** enthalten sein kann und somit Kollisionen möglich sind, werden zunächst die weißen, dann die grauen und schließlich die braunen Fische gelegt.
- Beide Spieler nehmen die 3 Haie in ihrer Farbe: gelb oder rot. Gelb ist Startspieler und wählt ein **freies** Feld im Meer für den gelben Hai-1, dann platziert Rot den roten Hai-1. Dann platziert Gelb Hai-2 vor dem Hai-2 von Rot und schließlich Hai-3 gefolgt von Hai-3 von Rot. Ein Hai wird so gelegt, dass die Nase auf eine Seite seines sechseckigen Feldes zeigt, und unmittelbar bei Platzierung wird festgelegt, welche Fischart dieser Hai jagt, indem ein entsprechender Fisch (aus dem Vorrat) in den Hai gelegt wird. Zu Beginn des Spieles muss ein Hai eines Spielers weiße, ein anderer graue und ein anderer braune Fische jagen.

Beispiel 1

Die Spieler wählen Reihe 4 aus der Tabelle mit 90 Zahlen für die jeweils 3 Startplätze des weißen, grauen und braunen Fisch.

87	16	86	85	2	25	21	27	83
----	----	----	----	---	----	----	----	----

Um die Startfelder herum werden Fische derselben Art auf die freien Felder gelegt.



Spielrunden

Jede Runde besteht aus 2 Teilen, immer in der folgenden Reihenfolge:

Teil 1: Schwimmen und Essen

Der Startspieler hat einen Zug für seinen Hai-1, dann folgt der andere Spieler mit seinem Hai-1, danach zieht der Startspieler mit seinem Hai-2, gefolgt vom Hai-2 des Gegenspielers und abschließend zieht der Startspieler seinen Hai-3 bevor dies sein Gegner ebenso tut.

Nach jeder kompletten Runde wird der Spieler mit dem niedrigeren Gesundheitslevel zum Startspieler. Bei gleicher Gesundheit wird der Spieler Startspieler, der es in der vorhergehenden Runde nicht war.

In jedem Zug können mit dem Hai zwei Aktionen (beide freiwillig) in folgender Reihenfolge ausgeführt werden:

Aktion 1: Um 60 Grad im oder entgegen dem Uhrzeigersinn drehen. (siehe Beispiel 2)

Aktion 2: Geradeaus schwimmen.

Ein Hai kann nicht in ein Feld schwimmen, das einen der anderen fünf Haie oder einen Fisch einer Art, die der Hai nicht jagt, enthält.

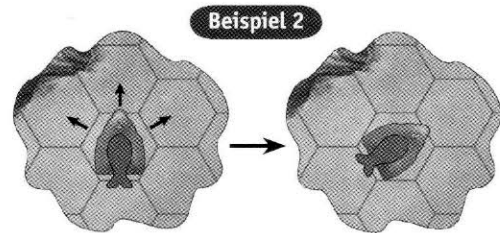
Wenn der Hai in ein freies Feld schwimmt, ist der Zug beendet. (siehe Beispiel 3)

Wenn in ein Feld geschwommen wird, das einen Fisch in der Art enthält, die der Hai jagt, wird dieser Fisch gefressen.

Danach kann der Hai in derselben Richtung weiter schwimmen, solange in den nachfolgenden Feldern Fische derselben Art enthalten sind, die ebenfalls gefressen werden. Die Bewegung des Hais endet in dem letzten Feld, in dem ein Fisch gefressen wurde. (siehe Beispiel 4)

Nach dem Zug mit einem Hai wird der Gesundheits-Anzeiger des Spielers um die Anzahl gefressener Fische minus 1 (um den Energieverbrauch des Hais zu berücksichtigen) weiterbewegt. (siehe Beispiel 5)

Gefressener Fisch geht zurück zum Vorrat.

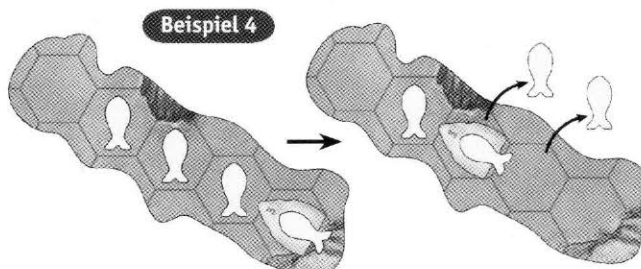


Zu Beginn seines Zug kann der Hai um 60 Grad drehen, entweder im oder entgegen dem Uhrzeigersinn.

Hai-2 drehte im Uhrzeigersinn.

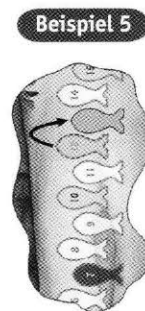


Hai-2 schwimmt auf ein leeres Feld. Das beendet seinen Zug.



Dieser Hai-3 kann 0, 1, 2 oder 3 Fische fressen.

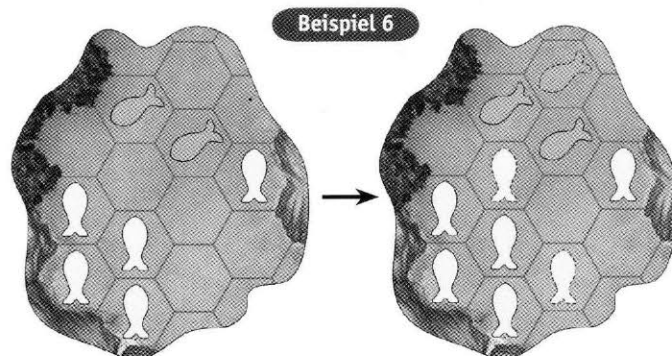
Hai-3 hat sich 2 Felder weit bewegt und somit 2 Fische gefressen.



Das Gesundheitslevel von Gelb war 12. Gelb hat 2 Fische gefressen. Das erhöht die Gesundheit von Gelb um 1 (2 minus 1 für Energiekosten) auf 13. Durch den roten Hai-2 im Beispiel 3 wurde das Gesundheitslevel von Rot um 1 reduziert.

Teil 2: Wachstum der Fischpopulationen (siehe Beispiel 6)

Die Fischpopulationen wachsen in jedem freien Feld, das an 2 untereinander benachbarten Feldern mit Fischen derselben Art angrenzt. Fische aus dem Vorrat werden auf diese freien Felder gelegt. In jedem Feld kann nur 1 Fisch sein. Zuerst wachsen die weißen, dann die grauen und dann die braunen Fischpopulationen.



Zwei neue weiße Fische entstehen, wo 2 miteinander benachbarte weiße Fische ein gemeinsames freies Nachbarfeld haben. Grau wächst nur in einem Feld, da Weiß das andere Feld neben den 2 grauen Fischen besetzt. Der isolierte weiße Fisch hat keinen Einfluss auf das Wachstum, da er (noch) keinen weißen Fisch benachbart hat.

Wenn ein Hai sein Futter ändert, kann er 2 Runden lang nicht fressen

Während des Zuges kann der Fisch aus dem jeweiligen Hai genommen werden, wenn dieser nicht frisst. (Dieser Fisch wird in den Vorrat gelegt.) Im nächsten Zug mit diesem Hai kann ein Fisch vom Vorrat in diesen Hai gelegt oder der Hai bis zu einem späteren Zug leer gelassen werden. Während dieser Züge kann der Hai drehen ("Aktion 1") und/oder ein Feld weiter in ein freies Feld schwimmen, aber nicht fressen (dadurch verringert sich das Gesundheitslevel). (Ausnahmesituation: wenn die gewünschte Fischart momentan nicht im Vorrat verfügbar ist, wird so verfahren, als ob ein Fisch in den Hai gelegt wurde. Sobald ein Fisch dieser Art durch einen Hai gefressen wurde, wird dieser Fisch in den Hai gelegt.)

Der Fisch geht aus

Sind die 40 Fische nicht ausreichend für das Wachstum einer Population, so legt der Startspieler der nächsten Runde die verfügbaren Fische in die Felder, wo die Population wächst, bis alle Fische gelegt sind und entscheidet somit, welche Felder nicht mit Fischen dieser Art belegt werden. (Zunächst die 2 Gesundheits-Anzeiger-Fische mit einer Art, die in ausreichender Menge verfügbar ist, ersetzen.)

Spielende

Man gewinnt **sofort**, wenn das eigene Gesundheitslevel 23 oder mehr erreicht oder das Gesundheitslevel des Gegenspielers 0 oder weniger beträgt. Man gewinnt auch, wenn das eigene Gesundheitslevel am Ende einer kompletten Runde das Gesundheitslevel des Gegenspielers um 10 oder mehr übersteigt.

HINWEIS: Unter erfahrenen Fischjägern kann Rot zu Spielbeginn um das Startspielerrecht bieten. Gelb kann wiederum überbieten usw. bis ein Spieler passt. Das Gebot des Gewinners wird von dessen Gesundheits-Zählleiste abgezogen.

Optionale Regeln für erfahrene Haie: Virus, Orca & Strömung

Der Virus und/oder Orca und/oder Strömung können dem Meer während der "Vorbereitung" hinzugefügt werden. (Der Orca ist die einfachste Variante.) Dazu werden andere Zahlen aus der Tabelle der 90 Zahlen ausgewählt, um Startfelder zu bestimmen (nach der Platzierung der ersten 9 Fische). Die Vorderseite von Virus/Orca/Strömung wird in die Richtung gestellt, in der die längste geradlinige Bewegung möglich ist, ohne auf Land oder eine Insel zu treffen. Wenn mehrere Richtungen möglich sind, bewegt sich Virus/Orca/Strömung in Richtung Felsen.

Ein Fisch oder ein Hai kann sich nicht in einem Feld mit Virus, Orca oder Strömung befinden.

Virus, Orca und Strömung bewegen sich jede Runde vor dem "Wachstum der Fischpopulationen". Der Virus bewegt sich zuerst um **1 Feld** vorwärts, danach der Orca **2 Felder** und dann die Strömung um **3 Felder** vorwärts, so lange die Bewegung durch freie Meerfelder erfolgt. Falls Virus, Orca oder Strömung auf Land oder eine Insel treffen, wird vor der weiteren Bewegung um 120 Grad im Uhrzeigersinn gedreht. Wenn sie dann immer noch auf Land oder Insel treffen würden, wird nochmals um 120 Grad im Uhrzeigersinn gedreht und dann weiter bewegt. (siehe Beispiel 7)

Falls Virus/Orca/Strömung auf ein Feld mit Virus, Orca, Strömung oder Hai treffen, erfolgt keine Bewegungsänderung, aber die Bewegung wird um 1 Feld verlängert (das besetzte Feld wird übersprungen).

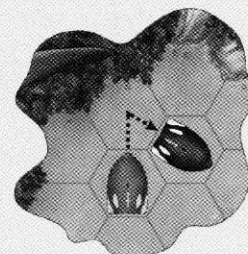
Der Virus macht den Fisch krank (siehe Beispiel 8)

Bewegt sich der Virus auf ein Feld mit einem Fisch, so erkrankt dieser Fisch und alle direkt benachbarten Fische der selben Art. Um kranke Fische kenntlich zu machen, werden diese aufrecht auf den Schwanz gestellt. Danach wird der Virus um 120 Grad im Uhrzeigersinn gedreht und um ein weiteres Feld bewegt, falls dieses Feld frei ist. Falls nicht, erfolgt die Drehung vor der Bewegung um 120 Grad gegen den Uhrzeigersinn. Ist dieses Feld ebenfalls besetzt, dann wird der Virus in das Feld gestellt, aus dem er ursprünglich kam, allerdings mit entgegengesetzter Bewegungsrichtung. (Dadurch kann der Virus pro Runde nur in einem Feld infizieren.)

In jeder folgenden Runde, bevor der Virus bewegt wird, wird das Meer auf kranke Fische untersucht. Diese Fische sterben (und werden aus dem Meer genommen), machen aber vorher noch alle Fische derselben Art in benachbarten Feldern krank.

Kranker Fisch wird beim "Wachstum der Fischpopulationen" nicht berücksichtigt.

Beispiel 7



Der Orca schwimmt 2 Felder, kann aber nicht geradeaus, da er so auf Land trifft. Daher dreht er um 120 Grad im Uhrzeigersinn und bewegt sich weiter in die neue Richtung.

Haie können kranke Fische fressen, diese zählen aber nicht. Frisst ein Hai 2 kranke und einen gesunden Fisch, so zählt nur das Fressen des 1 gesunden Fisches.

Der Orca frisst viel Fisch (siehe Beispiel 9)

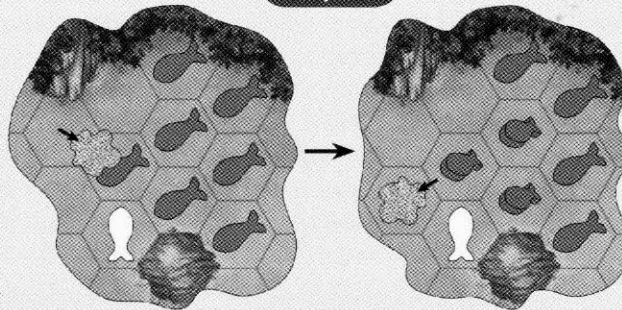
Kommt der Orca auf ein Feld mit Fisch, dann schaut er, in welcher Richtung er die längste geradlinig zusammenhängende Reihe Fisch fressen kann. Der Orca frisst diese Fische wie ein Hai, kann allerdings in einer Runde auch verschiedene Fischarten fressen. Es macht keinen Unterschied, ob Fische krank sind. Herrscht Gleichstand für die längste Reihe von Fisch in mehreren Richtungen, schwimmt der Orca weiter geradeaus, falls er so eine der längsten Reihen fressen kann, ansonsten dreht er sich so lange im Uhrzeigersinn, bis er eine der längsten Reihen fressen kann.

Die Strömung transportiert Fisch zu anderen Plätzen (siehe Beispiel 10)

Wenn die Strömung auf ein Feld mit Fisch trifft, so bewegt sie sich weiter ohne Richtungsänderung. Es werden nur die leeren Felder gezählt, die Strömung stoppt auf dem dritten freien Feld. Wenn sich die Strömung durch mehrere Felder mit derselben Fischart bewegt, so nimmt sie die ersten zwei dieser Fische auf. Ist dies der Fall für 2 oder alle 3 Fischarten, so nimmt die Strömung die Art mit, von der sie zuerst 2 Fische aufnehmen kann. Die 2 Fische werden auf die Strömung gelegt. Die Strömung nimmt keine kranken Fische mit.

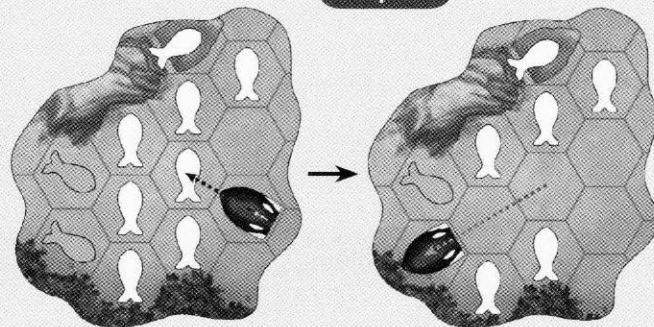
In der nächsten Runde bewegt sich die Strömung so lange, bis sie 2 **benachbarte** freie Felder passiert. (Um diese zu erreichen, kann die Bewegung auch durch insgesamt mehr als 3 freie Felder erfolgen.) Die 2 Fische werden in diese 2 Felder gelegt. Die Strömung stoppt im nächsten freien Feld. Die Strömung nimmt in der Runde, in der 2 Fische abgeladen werden müssen, keine weiteren Fische auf. Ausnahmesituation: Wenn die Strömung die 2 Fische nicht abladen und auf einem freien Feld stoppen kann, behält sie die Fische und platziert sie nächste Runde.

Beispiel 8



Der Virus betritt ein Feld mit einem braunen Fisch. Dieser und die 2 benachbarten braunen Fische werden krank. Der Virus dreht sich sofort um 120 Grad und bewegt sich in das freie Feld. Nächste Runde sterben die kranke Fische nachdem sie die 4 benachbarten braunen Fische krank gemacht haben. Der weiße Fisch bleibt gesund.

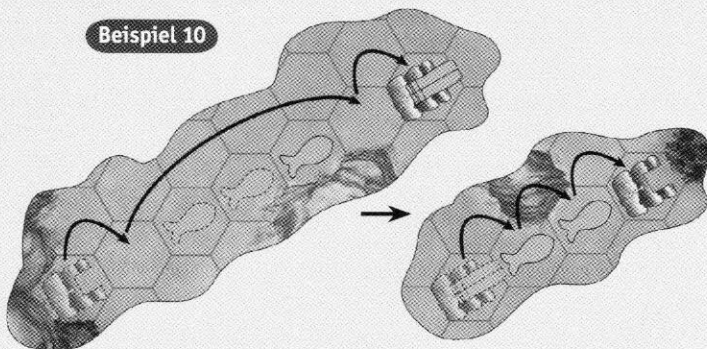
Beispiel 9



Der Orca schwimmt auf ein Feld mit Fisch. Nun schaut er, in welcher Richtung er die längste geradlinig zusammenhängende Reihe Fisch fressen kann.

Das gibt 2 weiße und 1 grauen Fisch für den Orca.

Beispiel 10



Die Strömung bewegt sich durch 3 freie Felder. Sie nimmt die ersten 2 grauen Fische mit.

Nächste Runde lädt die Strömung die 2 Fische auf 2 benachbarten freien Feldern ab.