

Welche Kombination müsst ihr eigentlich finden?

Die oberste Karte auf dem Ablagestapel zeigt euch, welche Kombination gesucht wird. Dafür gibt es drei Möglichkeiten:



Fisch in Sicht:

Einer der fünf Fische springt aus seinem Goldfischglas? Dann schaut genau hin, welcher Fisch das ist. Kombiniert dann so schnell wie möglich zwei eurer Handkarten beliebig miteinander, sodass dieser Fisch durch das Loch zu sehen ist!



Pfui, Krabbe:

Na toll! Die fiese Krabbe hat den Fisch geschnappt und hält ihn fest. Er kann nicht entkommen. Welche Kombination habt ihr zuletzt gesucht? erinnert euch daran und sucht mit euren Handkarten noch einmal nach der vorangegangenen Kombination!

Spezialfall: Die erste Karte auf dem Ablagestapel ist die Karte „Pfui, Krabbe“? Dann deckt so lange eine neue Karte vom Nachziehstapel auf, bis eine Karte „Fisch in Sicht“ oder „Hai-Alarm!“ auftaucht.



Hai-Alarm!

Taucht der Hai auf? Dann verstecken sich alle Fische! Kombiniert zwei eurer Handkarten so, dass genau zwei Löcher übereinanderliegen und ihr durch die Löcher schauen könnt!

Ihr habt keine passenden Handkarten und könnt die gesuchte Kombination nicht bilden? Das ist selten, kann aber schon mal passieren. Kein Problem! Schiebt **eine** eurer Handkarten **unter** den Ablagestapel und zieht eine neue Handkarte vom Nachziehstapel. Achtet darauf, dass ihr nie mehr als fünf Handkarten habt.

Und wie versenkt ihr die Fische?

Hast du die gesuchte Kombination gefunden? Dann lege die beiden Karten ganz schnell mit deiner Lösung nach oben in die Tischmitte und rufe „Fisch versenkt!“. Deine Mitspieler hören sofort mit dem Kombinieren auf und ihr kontrolliert gemeinsam deine ausgespielten Karten.

Richtig kombiniert?

Dann darfst du die beiden Karten als Belohnung vor dir ablegen. Ziehe zwei neue Handkarten vom Nachziehstapel und lege eine neue Karte vom Nachziehstapel auf den Ablagestapel. Danach spielt ihr wie oben beschrieben weiter.

Falsch kombiniert?

Nimm die falsch ausgespielten Karten wieder auf die Hand. Dann legst du als Strafe eine der vor dir abgelegten Karten **unter** den Ablagestapel. Hast du noch keine Karten vor dir liegen? Dann passiert nichts. Danach spielt ihr weiter, bis einer von euch richtig kombiniert hat.

Ende des Spiels

Das Spiel endet, sobald ihr den Nachziehstapel aufgebraucht habt. Jeder von euch zählt die Karten, die er als Belohnung vor sich abgelegt hat. Wer die meisten Karten hat, gewinnt. Bei Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.

Der moses. Verlag dankt den fleißigen Spiele-Testern aus Kempen, Düsseldorf und Markt Schwaben für das begeisterte Fische versenken.



Autor: Martin Nedergaard Andersen
Illustration: Monika Suska
Grafik/Gestaltung: Volker Maas
Redaktion: Christian Sachseneder
Lektorat: Elke Vogel
Herstellung: Brigitte Merkt

© 2016 moses. Verlag GmbH
Arnoldstraße 13d
D-47906 Kempen
CH: Dessauer, 8045 Zürich
www.moses-verlag.de
Art.-Nr.: 90255



Immer nur im Goldfischglas zu kreisen ist stinklangweilig. Logisch! Denn da draußen lockt die große weite Welt. Und schon setzen die kleinen Fische zum gezielten Sprung in die Freiheit an. Jeder noch so absurde Fluchtweg ist recht: das offene Fenster, das nahe Waschbecken oder eine Rutschpartie durch die Toilettenschüssel. Und ab geht die wilde Luzie!

Aber wehe, der Hai taucht auf und durchkreuzt alle Freiheitsträume. Dann hilft nur eins: schnell abtauchen!



moses.
SPIELE

Inhalt

60 Karten mit Lochstanzung



Ziel des Spiels

Seid schnell, kombiniert immer zwei eurer Handkarten und „versenkt“ den richtigen Fisch! Nur der schnellste Spieler darf die zwei Karten anschließend vor sich ablegen. Wer am Ende die meisten Karten hat, gewinnt.

So macht ihr das Spiel startklar

Mischt die Karten und gebt jedem Mitspieler fünf Karten auf die Hand. Legt die restlichen Karten als Nachziehstapel in die Mitte – und zwar mit der blauen Seite nach oben.

Das müsst ihr über die Karten wissen

Ihr spielt sowohl mit den Vorder- als auch mit den Rückseiten der Karten. Wie ihr die Handkarten haltet, spielt deshalb keine Rolle.

Rückseite:

Auf der blauen Rückseite seht ihr fünf verschiedene kleine Fische. Nun ja, genau genommen sind es vier Fische und eine Gummi-Ente. Aber die Gummi-Ente möchte eben auch zu den Fischen gehören. Wer wird schon so streng sein und es ihr verbieten ...



Vorderseite:

Es gibt drei verschiedene Arten von Vorderseiten. Entweder ihr seht **einen der fünf Fische** aus dem Goldfischglas springen – oder eine **Krabbe**, die auf dem Seil sitzt und den Fisch mit ihren Scheren festhält. Auf manchen Karten taucht ein **Hai** auf, mit dem nicht zu spaßen ist. Vor ihm müsst ihr euch besonders in Acht nehmen.



So wird gespielt

Der älteste Spieler beginnt. Er deckt die oberste Karte vom Nachziehstapel auf und legt sie daneben. Das ist nun euer Ablagestapel. Ihr spielt alle gleichzeitig und versucht, so schnell wie möglich zwei eurer Handkarten geschickt miteinander zu kombinieren. Nur so könnt ihr einen Fisch „versenken“ und ihm bei seinem Sprung in die Freiheit helfen.

Wie kombiniert ihr die Karten?

Ihr müsst immer zwei eurer Handkarten übereinanderlegen. Ihr dürft sie dabei auch auf den Kopf stellen. Wichtig ist nur, dass ihr folgende zwei Regeln beachtet:

1. Die obere Karte muss immer eine Vorderseite, die untere Karte immer eine Rückseite zeigen.
2. Durch das Loch der oberen Karte muss entweder ein bestimmter Fisch zu sehen sein oder beide Löcher müssen direkt übereinander liegen. Es spielt dabei keine Rolle, welche der drei Vorderseiten die obere Karte zeigt.

Beispiel 1:

Durch geschicktes Kombinieren dieser zwei Karten könnt ihr durch das Loch entweder den roten ...



... oder – wenn ihr die Vorderseite auf den Kopf stellt – den grünen Fisch sehen.



Beispiel 2:

Diese beiden Karten könnt ihr so kombinieren, dass die beiden Löcher übereinanderliegen.



Hinweis:

Die beiden Karten müssen **genau** übereinanderliegen! Es ist nicht erlaubt, eine der Karten verschoben oder um 90 Grad gedreht mit einer anderen zu kombinieren.

