

Grundregeln
Für 2 bis 4 Spieler
ab 7 Jahren



SPIELMATERIAL:

- 36 Weiherkarten (Fische, Steine und Wasser)
- 12 Angelkarten: : je 1 x angelnder Kater, 2 x Angelstuhl
- 4 Eimerkarten
- 1 Startspielerkarte (Schwimmer)
- 1 Spielanleitung

SPIELZIEL:

Ziel ist es mehr Fische zu angeln als seine Mitspieler (jeder Fisch ist 1 Pluspunkt) und so wenig Steine wie möglich (jeder Stein ist 1 Minuspunkt).

SPIELAUFBAU:

Jeder Spieler erhält je 3 Angelkarten und die Eimerkarte in seiner Farbe. Den Eimer legt man vor sich aus, die Angelkarten nimmt man auf die Hand.

Alle Weiherkarten (Fische, Steine und Wasser) werden gemischt und als verdeckter Nachziehstapel bereitgelegt.

Der jüngste Spieler erhält die Startspielerkarte und beginnt das Spiel.

SPIELVERLAUF:

Ein Spiel besteht aus 4 Runden.
Jede Runde besteht aus 5 Phasen:

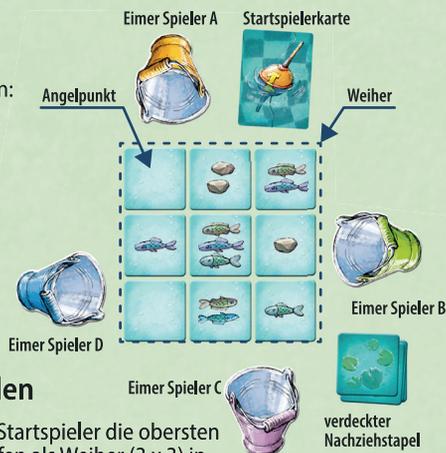
Phase 1: Weiher auffüllen

Phase 2: Angelkarten verdeckt auslegen

Phase 3: Anfüttern

Phase 4: Angeln

Phase 5: Startspielerkarte weitergeben

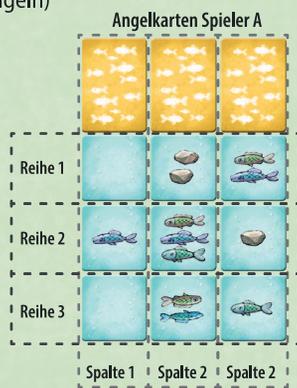


Phase 1: Weiher auffüllen

Zu Beginn jeder Runde legt der Startspieler die obersten 9 Karten des Nachziehstapels offen als Weiher (3 x 3) in der Tischmitte aus. Jede Längskante des Weihers entspricht einem Angelplatz. Jede der 9 Karten entspricht einem Angelplatz. Wichtig: Karten aus vorherigen Runden bleiben liegen und werden durch die neuen Karten überdeckt! (siehe auch Phase 4: Angeln)

Phase 2: Angelkarten auslegen

Jeder Spieler legt verdeckt je eine seiner 3 Angelkarten vor je eine Spalte seines Angelplatzes. Die Karte mit dem Kater bestimmt in welcher Spalte er in dieser Runde angeln will. Die beiden Angelstühle-Karten dienen dazu seine Absicht zu verbergen. Haben alle Spieler ihre Angelkarten verdeckt ausgelegt, können sie sich diese bis zur Angelphase (Phase 4) nicht mehr anschauen.



Phase 3: Anfüttern

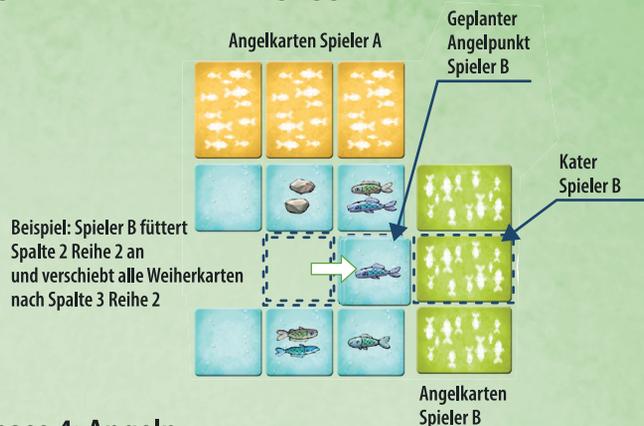
Anfüttern bedeutet, einen direkt senkrecht oder waagrecht (nicht diagonal!) benachbarten Angelpunkt auf den tatsächlich geplanten Angelpunkt zu verlegen. Hierzu werden *alle* Weiherkarten eines Angelpunktes genommen und auf den geplanten Angelpunkt draufgelegt. Der Spieler mit der Startspielerkarte füttert als Erster an, danach die anderen Spieler reihum im Uhrzeigersinn.

Beispiel: Spieler A füttert Spalte 1 Reihe 2 an und verschiebt alle Weiherkarten nach Spalte 2 Reihe 2



Es kann also durchaus vorkommen, dass ein Angelpunkt "wandert", wenn mehrere Spieler ihn anvisieren. Er ist nicht erlaubt, die Weiherstapel durchzuschauen. Es muss übrigens nicht angefütert werden, wenn es ungünstig erscheint.

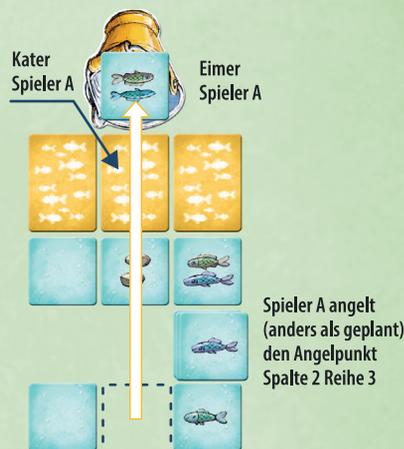
Irrt sich ein Spieler während dem Anfüttern, weil er vergessen hat wo sein Kater liegt, darf er dies nicht mehr rückgängig machen.



Phase 4: Angeln

Angeln bedeutet, *alle* Weiherkarten eines Angelpunktes (und nur 1!) aus der anvisierten Spalte in seinen Eimer zu legen. Die Karte mit dem Kater bestimmt die Spalte in der geangelt werden *muss*. Der Spieler mit der Startspielerkarte angelt als Erster. Dazu deckt er (und nur er!) seine 3 Angelkarten auf.

Anschließend angeln die anderen Spieler im Uhrzeigersinn reihum. Es kann also durchaus vorkommen, dass eine angedachte Spalte keine Weiherkarten mehr beinhaltet und der Spieler leer ausgeht. Wer jedoch angeln kann muss angeln, auch wenn dies bedeutet nur Steine oder nur Wasser in seinen Eimer zu tun!



Weiherkarten, die während einer Runde eventuell nicht geangelt wurden, bleiben liegen und werden am Anfang der nächsten Runde von einer der 9 neuen Weiherkarten überdeckt. Es kann also durchaus vorkommen, dass im Verlauf des Spieles ein Angelpunkt mehrere Weiherkarten beinhaltet. Es ist nicht erlaubt einmal überdeckte Weiherkarten nachträglich noch einmal einzusehen!

Phase 5: Startspielerkarte weitergeben

Nachdem *alle* Spieler geangelt haben wird die Startspielerkarte im Uhrzeigersinn weitergereicht, und es beginnt eine neue Runde.

SPIELENDE:

Das Spiel endet nach 4 Runden. Der Nachziehstapel sollte jetzt auch leer sein.

WERTUNG:

Jeder Spieler addiert seine geangelt Fische und zieht die Anzahl der Steine von dieser Summe ab.

Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt.

Bei Gleichstand gewinnt der Spieler mit den wenigsten Steinen im Eimer.

VARIANTE FÜR FORTGESCHRITTENE ANGLER:

Die geangelt Fische werden nur gewertet, wenn man auch mindestens 1 x Wasser im Eimer hat.



Fragen zu den Spielregeln?
www.ludolux.lu