

Die Autoren bedanken sich bei den Testspielern des Spieleclubs [www.spillfabrik.lu](http://www.spillfabrik.lu) und darüber hinaus bei Christian aus dem Autorenteam für seine Hilfe.



#### Phase 4: Angeln

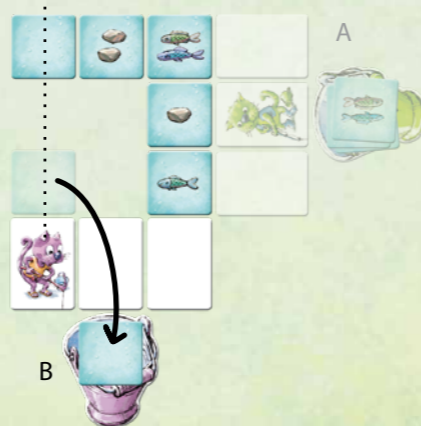
Der Spieler mit der Startspielerkarte angelt als Erster, das heißt vorläufig deckt nur er seine 3 Karten auf. Die Karte mit dem Kater bestimmt die Spalte in der geangelt werden muss.

Beispiel aus Sicht des Spielers A:



Dann wird nacheinander, reihum im Uhrzeigersinn geangelt. Es kann also durchaus vorkommen, dass es in einer angedachten Spalte keinen Angelpunkt mehr gibt 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!

Beispiel aus Sicht des Spielers B:



#### Wichtig!

Karten, die während einer Runde eventuell nicht geangelt wurden, bleiben liegen und werden am Anfang der nächsten Runde von einer der 9 neuen Karten überdeckt. Es kann also durchaus vorkommen, dass im Verlauf des Spieles mehrere Karten auf demselben Angelpunkt liegen. Es ist im Nachhinein jedoch nicht erlaubt diesen Stapel einzusehen!

#### Phase 5: Startspielerkarte weitergeben

Nachdem alle Spieler geangelt haben, wird die Startspielerkarte im Uhrzeigersinn weitergereicht.



#### Spielende:

Das Spiel endet nach 4 Runden.

#### 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.

# Fische <sup>Fun</sup> Steine



**Ein munteres Angelspiel von:**  
 Dennis Kirps und  
 Jean-Claude Pellin  
**für 2 bis 4 Spieler  
 ab 7 Jahre**

**Illustration:**  
 Gediminas Akelaitis

**Spielmaterial:**  
**53 Karten**

- 36 Teichkarten
- 12 Angelkarten
- 4 Eimerkarten
- 1 Startspielerkarte (Schwimmer)

**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 (1 x Kater, 2 x leere Karten) und 1 Eimerkarte. Den Eimer legt man vor sich ab, die 3 Angelkarten nimmt man auf die Hand (auch die leeren!).

Alle Teichkarten (Fische, Steine und Wasser) werden gemischt und verdeckt als Nachziehstapel auf den Tisch gelegt.

Der jüngste Spieler erhält die Startspielerkarte und beginnt das Spiel.



## Spielverlauf:

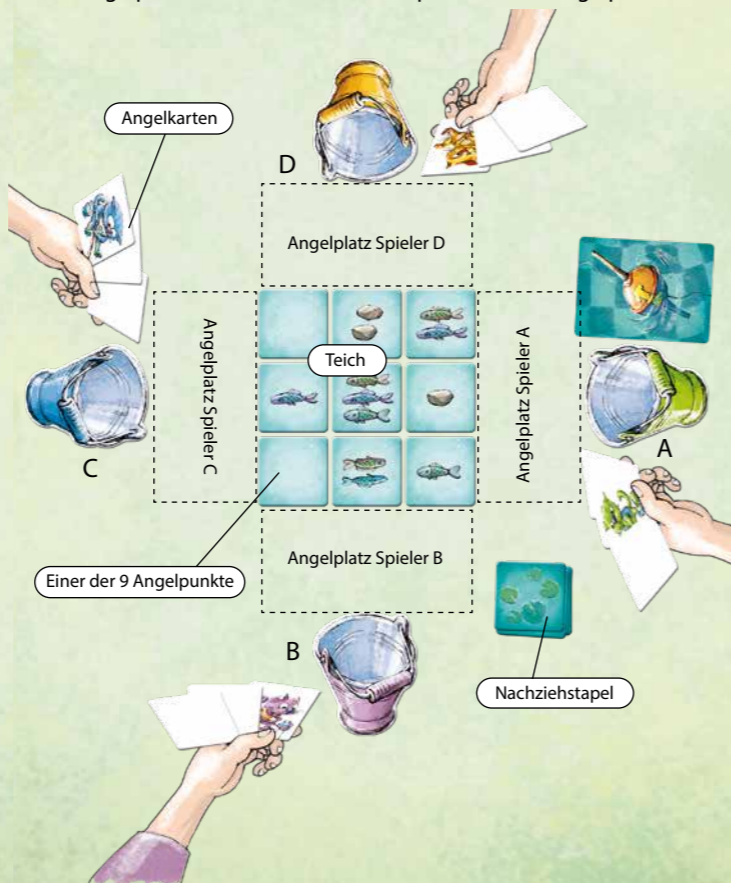
Ein Spiel besteht aus 4 Runden.

Jede Runde besteht aus 5 Phasen:

- Phase 1:** Teich auffüllen
- Phase 2:** Angelkarten auslegen
- Phase 3:** Anfüttern
- Phase 4:** Angeln
- Phase 5:** Startspielerkarte weitergeben

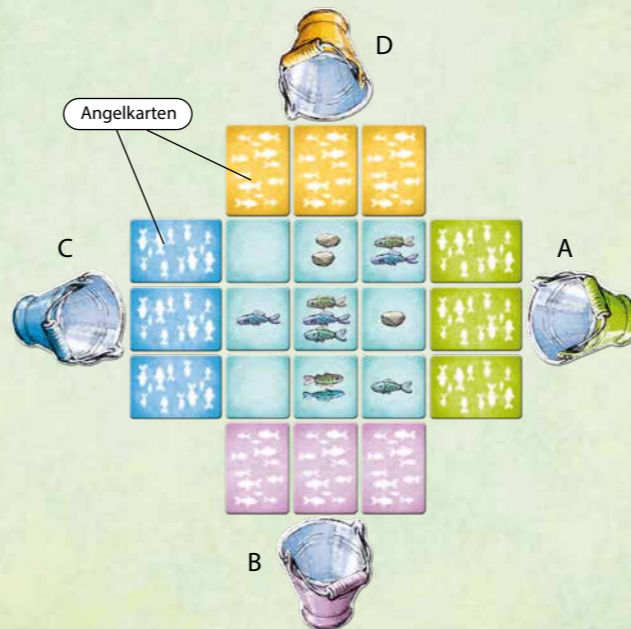
## Phase 1: Teich auffüllen

Zu Beginn jeder Runde legt der Startspieler die obersten 9 Karten des Nachziehstapels offen als Teich (3 x 3) in der Tischmitte aus. Jede Längskante des Teichs entspricht einem Angelplatz. Jede der 9 Karten entspricht einem Angelpunkt.



## Phase 2: Angelkarten auslegen

Jeder Spieler legt verdeckt je eine seiner 3 Angelkarten auf je einen seiner 3 Angelplätze. Die Karte mit dem Kater bestimmt in welcher Spalte (des Teiches) er in dieser Runde angeln will. Die beiden leeren Karten dienen dazu seine Absicht zu verbergen. Haben alle Spieler ihre Angelkarten verdeckt ausgelegt, dürfen sie sich diese bis zur Angelphase (Phase 4) nicht mehr anschauen. Vor dem Angeln deckt der Startspieler als Erster seine 3 Angelkarten auf.

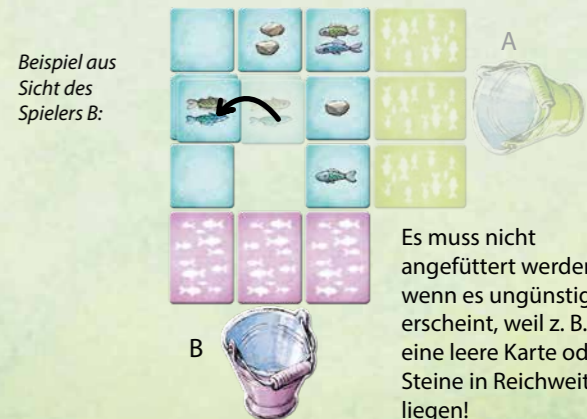


## Phase 3: Anfüttern

Der Spieler mit der Startspielerkarte füttert immer als Erster an.



Anfüttern bedeutet einen Angelpunkt (alle Karten von diesem Punkt) auf ein benachbartes Feld senkrecht oder waagrecht verschieben, nie diagonal - egal aus/in welcher Spalte oder Reihe und unabhängig davon wo die Katzenkarte liegt. Das Anfüttern wird nacheinander, reihum im Uhrzeigersinn ausgeführt. Es kann also durchaus vorkommen, dass so mehrere Karten aufeinander gelegt und zu einem Stapel werden (der mehrmals bewegt werden kann!). Es ist im Nachhinein jedoch nicht erlaubt diesen Stapel einzusehen!



Es muss nicht angefüttert werden, wenn es ungünstig erscheint, weil z. B. nur eine leere Karte oder Steine in Reichweite liegen!