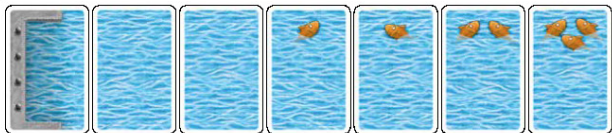


Fish & SHIPS

Spieler: 2 bis 4 • **Alter:** 7+ • **Dauer:** 10 Minuten
Illustration: Christof Tisch • Autor: Oliver Igelhaut

SPIELMATERIAL

• 7 Wasserkarten



• 4 Schiffe aus Holz (1 je Farbe)

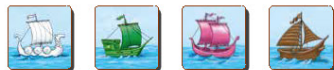


• 28 Matrosenkarten (7 je Farbe)



• 1 Übersichtskarte (ohne Abbildung)

• 12 Fahrtplättchen mit Schiff (3 je Farbe)



• 2 Fahrtplättchen mit Ente



• 1 Fahrtplättchen mit Pirat



• 12 Warensteine



Die Schiffe wurden mit einem Werkzeug des Hans im Glück Verlags produziert. Sie stammen aus dem Spiel *Titania*. Igel Spiele bedankt sich dafür.

1

SPIELZIEL

Vier Schiffe segeln auf einer Wasserstraße aus Spielkarten. Erreicht ein Schiff die letzte Karte, endet das Spiel. Jetzt punkten deine Matrosen, falls deren Schiffe auf Karten mit Fischen stehen.

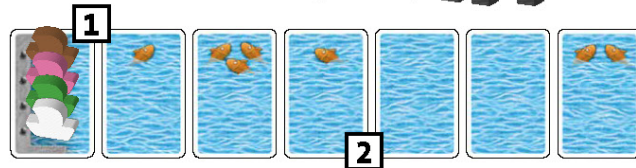
VORBEREITUNGEN

Allgemeiner Aufbau

Die Schiffe gehören keinem Spieler!

- 1 | Sie starten ganz links auf der Hafenkarte.
- 2 | Mischt die übrigen sechs Wasserkarten und legt sie **zufällig** in Reihe hinter dem Hafen an.
- 3 | Legt die Warensteine über den Wasserkarten aus.
- 4 | Legt die Fahrtplättchen verdeckt unter den Wasserkarten aus und mischt die Plättchen kurz.

Vorrat Warensteine **3**



4 Schiffe
im Hafen

Final-
karte

Fahrt-
plättchen

2

Jeder Spieler

Jeder Spieler bekommt **1 Warenstein**.

Jeder Spieler bekommt **7 Matrosenkarten** vom verdeckt gemischten Stapel. Legt alle anderen Matrosen verdeckt in die Box. Jeder schaut sich seine Matrosenkarten an und wählt dann eine davon, die er verdeckt zu seinem linken Nachbarn schiebt. Jeder Spieler nimmt die ihm zugeschobene Matrosenkarte auf die Hand.

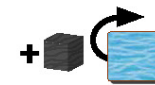
SPIELVERLAUF

Wer zuletzt ein Spiel verloren hat, beginnt. Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Wer am Zug ist, **deckt Fahrtplättchen auf** oder **verabschiedet einen Matrosen**.

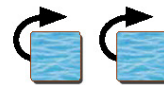
Fahrtplättchen aufdecken

Bist du am Zug, sagst du zuerst an ob du **1, 2** oder **3** Fahrtplättchen aufdecken wirst:

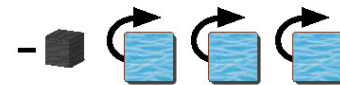
Bei **1**, nimmst du einen Warenstein vom Vorrat (wenn vorrätig).
Decke genau **1** Plättchen auf.



Bei **2**, nimmst du keinen Warenstein. Decke genau **2** Plättchen auf.



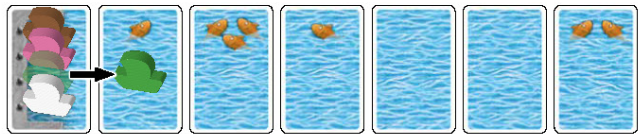
Bei **3**, zahlst du einen Warenstein in den Vorrat. Decke genau **3** Plättchen auf.



3

SCHIFFE | Deckst du ein oder mehrere Schiffe auf, musst du ein Schiff vorwärts ziehen. Wähle zwischen den aufgedeckten Schiffsfarben und ziehe das gleichfarbige Holzschiff um **1 Feld** voran.

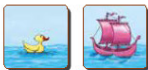
Beispiel: Max zahlt einen Warenstein und sagt „3 Plättchen“. Er deckt auf:



Er muss das **braune** oder das **grüne** Schiff ziehen. Er wählt das **grüne** Schiff und zieht es 1 Feld vor.

ENTEN | Aufgedeckte Enten kannst du ignorieren. Deckst du nur Enten auf, ziehst du kein Schiff.

Beispiel: Frieda sagt „2 Plättchen“ und deckt auf: Sie muss das **rosa** Schiff um 1 Feld voran ziehen.



PIRAT | Deckst du die Piratenflagge auf, muss jeder deiner Mitspieler einen Warenstein in den Vorrat abgeben (falls er mindestens einen hat).

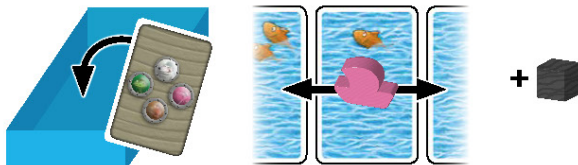
Du selbst musst keinen Warenstein abgeben.

Beispiel: Willi sagt „2 Plättchen“ und deckt auf: Willis Mitspieler verlieren je einen Warenstein, wenn sie Waren besitzen. Willi muss das **grüne** Schiff um 1 Feld voran ziehen.



Matrose verabschieden

Anstatt Plättchen aufzudecken, darfst du auch eine eigene Matrosenkarte verdeckt in die Box legen. Ziehe dafür ein beliebiges Schiff **1 Feld vor** oder **1 Feld zurück**. Zusätzlich darfst du einen Warenstein aus dem Vorrat nehmen (wenn vorrätig).



Matrose in die Box Schiff vor oder zurück 1 Warenstein

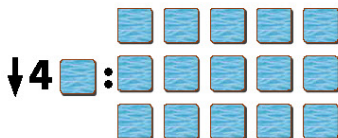
Wichtig: Du darfst ein Schiff nicht auf die Finalkarte ziehen, indem du einen Matrosen abwirfst!

Der Nächste bitte

Ist dein Zug vorbei, lass alle aufgedeckten Plättchen offen liegen. Jetzt kommt dein linker Nachbar an die Reihe ...

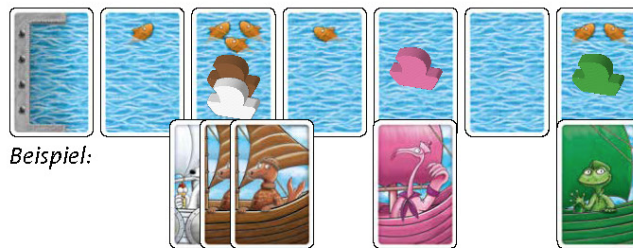
Neustart Fahrtplättchen

Liegen zu Beginn deines Zuges **weniger als 4 Plättchen** verdeckt, decke alle zu und mische sie. Dann führe deinen Zug aus ...



SPIELUNDE UND WERTUNG

Erreicht ein Schiff die Finalkarte, endet das Spiel. Jetzt bringt dir jede Matrosenkarte so viele Punkte, wie die Wasserkarte **Fische** zeigt, auf der das **gleichfarbige Schiff** steht.



Beispiel:

9 Punkte

0 Punkte

2 Punkte

- Das **weiße** und das **braune** Schiff stehen auf einer Wasserkarte mit 3 Fischen. Jeder **Liba** und **Seelöwe** bringt 3 Punkte.
- Das **rosa** Schiff steht auf einer Wasserkarte ohne Fische. **Flamingos** bringen keine Punkte.
- Das **grüne** Schiff steht auf einer Wasserkarte mit 2 Fischen. Der **Frosch** bringt 2 Punkte.

Es gewinnt, wer insgesamt die meisten Punkte erzielt. Bei Gleichstand, wer mehr Warensteine besitzt. Immer noch gleich? Teilt euch den Platz.



www.igel-spiele.com