

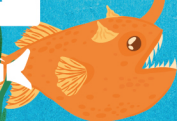
SPIELANLEITUNG

KATRIN
ABFALTER

FISH *you* WERE *here*



EMF



SPIELIDEE

Bei diesem actiongeladenen Unterwasserspiel dreht sich alles um Meerestiere. Sie fühlen sich einsam und wünschen sich, ein Tier der gleichen Art zu treffen. Meistens treffen sie andere Tiere und reagieren mit »blubb«, aber wenn sie eines ihrer eigenen Art treffen, begrüßen sie sich enthusiastisch mit eigenen Worten und Gesten! Die Angelhaken sorgen für zusätzliche Dynamik, denn jeder will sich den leckeren Wurm schnappen – aber nicht den gefährlichen Zitteraal! Begrüßt euch richtig und werdet am schnellsten eure Karten los.

SPIELMATERIAL

22 x Hai, Oktopus, Krabbe und Anglerfisch

13 x Wurm am Angelhaken

1 x Wurm auf einer Vorderseite und Zitteraal auf der Rückseite



Optionale Erweiterungen:
4 x Schuh am Angelhaken
11 x Seestern
11 x Babyhai



SPIELVORBEREITUNG

Legt die doppelseitige Karte mit dem Wurm nach oben in die Mitte des Tisches. Mischt die anderen Karten und verteilt sie gleichmäßig an alle Personen. Alle legen ihre Karten als verdeckten Stapel vor sich ab.



SPIELREGELN

Wer als Letztes schwimmen war, beginnt. Die Person deckt die oberste Karte ihres Stapels (von sich weggedreht) auf, legt sie auf ihren eigenen offenen Ablagestapel vor sich ab und grüßt entsprechend der Karte. Danach deckt die nächste Person im Uhrzeigersinn die oberste Karte ihres Stapels auf. Vergleiche für die Grüße deine aufgedeckte Karte immer mit jener Karte, die die Person vor dir ausgespielt hat, und führe die entsprechende Aktion aus. Machst du dabei einen Fehler oder brauchst zu lange, musst du bereits gespielte Karten wieder zurücknehmen. Alle anderen legen ihren offenen

Ablagestapel zurück in die Schachtel. Wer den Ablagestapel zurücknehmen musste, deckt als Nächstes eine neue Karte auf, um das Spiel fortzusetzen.

Die Grüße

Wer die erste Karte mit einem Tier aufdeckt, sagt »**blubb**«. Ab der zweiten Karten vergleichst du deine aufgedeckte Karte mit der, die die Person zuvor ausgespielt hat:

Drehst du eine Karte um und die Karte unterscheidet sich von der Karte der Person von dir, sagst du »**blubb**«. Das geht reihum so lange weiter, bis entweder zwei identische Tiere oder ein Angelhaken aufgedeckt werden.

Sind beide Karten identisch, dann grüßen sich die Meerestiere auf ihre spezielle Art. Du und die Person vor dir müsst beide die entsprechende Grußaktion des Tieres ausführen.

Wie ihr grüßt

Bei zwei Krabben winkelt ihr eure Arme an der Seite an, macht die Bewegungen der Scheren mit euren Händen (Öffnen und Schließen) und sagt »**klapp klapp**«.

Bei zwei Haien bildet ihr jeweils ein Maul mit beiden Händen, öffnet und schließt es und sagt »**schnapp schnapp**«.



Bei zwei Anglerfischen haltet ihr eine Hand an eure Stirn, ballt sie zu einer Faust und öffnet und schließt sie. Dabei sagt ihr »**bling bling**«.



Bei zwei Oktopussen werft ihr eure Arme in die Luft, macht eine Wellenbewegung und ruft währenddessen »**Was geeht?**«.



Falsche Grüße und langsame Meerestiere

Wenn ihr beide etwa gleich schnell gewesen seid und den Gruß richtig ausgeführt habt, geht das Spiel wie beschrieben im Uhrzeigersinn weiter.

- Wenn du einen falschen Gruß machst, gilt das als Fehler.
- Falls ihr beide falsch grüßt, gilt es bei beiden als Fehler.
- Falls du deutlich langsamer grüßt als dein Gruß-Buddy, gilt das ebenfalls als Fehler. Außer dein Gruß-Buddy hat dich falsch gegrüßt. Dann gilt nur der falsche Gruß als Fehler.

Wer einen Fehler gemacht hat, muss seinen Ablagestapel zurücknehmen und deckt als Nächstes eine neue Karte auf, um das Spiel fortzusetzen. Müssen mehrere Personen ihren Ablagestapel zurücknehmen, so beginnt jene, die im Uhrzeigersinn als Nächstes drankommt.

Die Angelhaken

Wenn ein Angelhaken aufgedeckt wird, sind alle gleichzeitig gefragt! Je nachdem, ob die Karte in der Mitte einen Wurm oder den Zitteraal zeigt, müssen alle blitzschnell reagieren:

Wenn **der Wurm** zu sehen ist, wollen alle so schnell wie möglich die Beute an sich reißen. Schlägt mit eurer flachen Hand auf die Karte in der Mitte. Die langsamste Person muss ihren Ablagestapel zurück unter ihren verdeckten Stapel legen. Alle anderen legen ihren Ablagestapel zurück in die Schachtel.

Ist hingegen **der Zitteraal** zu sehen, dürft ihr unter keinen Umständen zuschlagen! Wenn eine Person den Zitteraal berührt oder ihre Hand in Richtung des Zitteraals bewegt, muss sie ihren Ablagestapel zurück unter ihren verdeckten Stapel legen. Alle anderen dürfen ihren Ablagestapel in die Schachtel legen. Wenn niemand einen Fehler macht, geht das Spiel einfach weiter.

In jedem Fall wird die Karte in der Mitte danach auf die andere Seite gedreht, also vom Wurm zum Zitteraal oder umgekehrt.

Die erste Person nach einer Angelhakenkarte:

Wurden alle Aktionen richtig ausgeführt, geht das Spiel mit der nächsten Person im Uhrzeigersinn mit »blubb« weiter – es sei denn, ein Angelhaken kommt noch einmal.

Musste jemand seinen Ablagestapel wieder unter den eigenen Stapel legen, dann darf diese Person als Nächstes eine neue Karte aufdecken, um das Spiel fortzusetzen.

SPIELLENDE UND SIEG

Wer zuerst alle Karten des eigenen Stapels losgeworden ist, beendet damit das Spiel und hat gewonnen. Alle anderen vergleichen ihre Stapelhöhe: die Person mit dem kleinsten Stapel belegt den zweiten Platz, etc.

ERWEITERUNGEN

Ist euch das Grundspiel zu einfach geworden, könnt ihr eine oder mehrere Erweiterungen in das Kartendeck mischen. Sie lassen sich beliebig kombinieren.

Der stinkende Stiefel

Mischt die Karten mit dem Schuh am Angelhaken in den Stapel und entfernt dafür vier normale Angelhakenkarten mit Wurm. Die Karten mit dem Wurm am Angelhaken funktionieren weiterhin wie gewohnt. Wenn ihr aber eine Angelhakenkarte mit Schuh aufdeckt, müsst ihr euch alle schnell die Nase zuhalten und »Pfui!« sagen. Wer am langsamsten war, legt seinen Ablagestapel wieder unter den verdeckten Stapel. Alle anderen legen ihren Ablagestapel in die Schachtel. Dreht nach der Aktion die Wurm-/Zitteraalkarte in der Mitte auf die andere Seite.



Babyhai und Mamahai

Mischt die elf Babyhaikarten in den Stapel und entfernt dafür elf normale Haikarten. Den Hai gibt es jetzt in zwei

Größen: Mamahai und Babyhai. Sie grüßen sich beide gegenseitig, da sie derselben Art angehören, aber je nach Größe müsst ihr eure Begrüßung anpassen: großes »**schnapp schnapp**« mit beiden Händen und kleines »**schnapp schnapp**« nur mit Daumen und Zeigefinger. Wenn du also den Babyhai aufdeckst und die Person nach dir den Mamahai, musst du die Begrüßung mit zwei Fingern machen und dein Gruß-Buddy die Begrüßung mit zwei Händen. Ihr sagt beide »**schnapp schnapp**«. Habt ihr beide einen Mamahai, macht ihr beide die Begrüßung mit zwei Händen. Liegt vor euch beiden ein Babyhai, müsst ihr beide die Begrüßung nur mit zwei Fingern machen.



Der freundliche Seestern

Mischt alle Seesternkarten in den Stapel. Deckst du eine Seesternkarte neu auf, bist du sehr freundlich und grüßt jedes Tier mit deinem Seesterngruß: Bilde mit beiden Händen über dem Kopf einen Hut und sag »**Hallo!**«



Und weil du als Seestern so freundlich bist, muss dein Gruß-Buddy ebenfalls grüßen: Die Person vor dir muss den speziellen Gruß ihres Tiers ausführen.

Liegt der Seestern aber schon vor dir, funktioniert er genau so wie alle anderen Tiere: Als Gruß-Buddy grüßt du nur andere Seesterne.

*Verlag, Agentur und Autorin danken sich gegenseitig für die entspannte Zusammenarbeit und allen Testspieler*innen für die freundlichen Grüße.*

NOCH MEHR SPIELSPASS



MANGO TANGO
GTIN 4260478342378



CRAZY RULES – WER
BEHÄLT DEN ÜBERBLICK?
GTIN 4260478342231

IMPRESSUM

Alle in diesem Produkt veröffentlichten Abbildungen sind urheberrechtlich geschützt und dürfen nur mit ausdrücklicher schriftlicher Genehmigung des Verlags gewerblich genutzt werden. Eine Vervielfältigung oder Verbreitung der Inhalte des Produkts ist untersagt und wird zivil- und strafrechtlich verfolgt. Das gilt insbesondere für Vervielfältigungen, Übersetzungen, Mikroverfilmungen und die Einspeicherung und Verarbeitung in elektronischen Systemen. Die im Produkt veröffentlichten Aussagen und Ratschläge wurden von Verfasser und Verlag sorgfältig erarbeitet und geprüft. Eine Garantie für das Gelingen kann jedoch nicht übernommen werden, ebenso ist die Haftung des Verfassers bzw. des Verlags und seiner Beauftragten für Personen-, Sach- und Vermögensschäden ausgeschlossen.

Bei der Verwendung im Unterricht ist auf dieses Produkt hinzuweisen.

Die automatisierte Analyse des Werkes, um daraus Informationen insbesondere über Muster, Trends und Korrelationen gemäß § 44b UrhG (»Text und Data Mining«) zu gewinnen, ist untersagt.

EIN PRODUKT DER EDITION MICHAEL FISCHER

1. Auflage 2024

© 2024 Edition Michael Fischer GmbH, Donnersbergstr. 7, 86859 Igling

Spieleautorin: Katrin Abfalter

Covergestaltung, Layout und Satz: Silvia Keller

Redaktion, Produktmanagement und Lektorat: Charlotte Faul

Bildnachweis:

© GoodStudio/Shutterstock, © HelloRF Zcool/Shutterstock, © KittyVector/Shutterstock, © kornn/Shutterstock, © K.Yas/Shutterstock, © MaryDesy/Shutterstock, © mental-mind/Shutterstock, © MVshop/Shutterstock, © NikWB/Shutterstock, © Olesia3/Shutterstock, © P.siripak/Shutterstock, © Studio_G/Shutterstock, © Yumeee/Shutterstock.

GTIN 4260478342750

Printed in China

www.emf-verlag.de

