



Ein fischfröhlicher Würfelspaß

für 2-5 Spieler ab 8 Jahren • von Davide Rigolone

Fischen ist ein Hobby, bei dem Ausdauer gefragt ist. Da ist es gut, wenn man den einen oder anderen Muntermacher in Form eines starken Espressos im Gepäck hat. Dieser, zum richtigen Zeitpunkt getrunken, verhindert, dass einem ein guter Fang durch die Lappen geht. Und mit etwas Würfelglück hat man sicher auch Erfolg! Also dann, Petri Heil!

Spielinhalt

- 29 Fische (28x blau, 1x gelb)
- 6 Würfel (2x rot, 3x blau, 1x weiß)
- 10 schwarze Chips
- 1 Spielanleitung

Spielziel

Das Ziel der Spieler ist, beim Fischen nicht einzuschlafen und so möglichst viele Fische zu fangen. Doch aufgepasst: Der gelbe Fisch kann bei Gleichstand den Sieg bedeuten!

Spielvorbereitung

- Alle Fische werden in den Schachtelunterteil gelegt. Dieser bildet den Teich und wird in die Tischmitte gestellt. Bei einem Spiel zu zweit oder zu dritt werden nur 19 Fische (18x blau, 1x gelb) benötigt.
- Jeder Spieler erhält 2 Espresso in Form von schwarzen Chips.
- Die 6 Würfel werden bereitgelegt.



Spielablauf

- Der Startspieler wird bestimmt. Danach wird im Uhrzeigersinn gespielt.
- Wer an der Reihe ist, würfelt mit den 3 blauen und 2 roten Würfeln.
- Nach dem Wurf hat der Spieler die Möglichkeit, mit jedem Würfel einzeln noch einmal zu würfeln, um das Würfelergebnis zu verbessern.
- Hat der Spieler das Würfeln beendet, hängt es von der Würfelkombination ab, ob entweder
 - Fischen gestattet! ist, ODER
 - ob es auf zum Fische klauen geht.
- Danach ist der nächste Spieler an der Reihe.

Fischen gestattet!

Dafür benötigt der Spieler einen Wurf, der mindestens einen Wurm, einen Haken und eine Welle zeigt.

Es gibt drei Darstellungsarten der Welle:

- **Einfache Welle – zählt 1**
- **Doppelwelle – zählt 2**
- **Leere Welle – zählt 0,5**

Die Anzahl der gewürfelten Haken wird mit der Anzahl der Wellen multipliziert. Die Würfelfarbe spielt dabei keine Rolle. Das Ergebnis der Multiplikation gibt an, wie oft jetzt mit dem weißen Würfel gewürfelt werden darf, um zu fischen.

Anmerkung: Ergibt die Multiplikation keine ganze Zahl, wird abgerundet.

Beispiel:

Sabrinas erster Wurf zeigt:



Nun hat Sabrina die Möglichkeit, mit jedem Würfel einzeln noch einmal zu würfeln, um ihr Ergebnis zu verbessern. Zum Fischen braucht sie einen Wurm. Deshalb würfelt sie mit einem roten Würfel erneut und hat Glück.

Mit dem Wurm darf sie zwar nun fischen, dennoch möchte sie das Ergebnis noch weiter verbessern. Sie würfelt mit dem blauen Würfel, der die leere Welle zeigt. Leider hat sie Pech und würfelt erneut eine leere Welle. Das Ergebnis dieses Würfels ist fix, da jeder Würfel nur einmal nachgewürfelt werden darf. Sie ist mit dem Ergebnis immer noch nicht zufrieden und würfelt deshalb noch mit dem blauen Würfel, der die einfache Welle zeigt. Sie hat Glück und würfelt eine Doppelwelle. Sie beschließt, das Würfeln zu beenden.

Ihr finales Ergebnis ist daher:



Das bedeutet, sie darf mit dem weißen Würfel 3x würfeln. (1 Haken multipliziert mit 3,5 Wellen = 3,5, abgerundet ergibt das 3 Würfe)

Der Spieler darf jetzt mit dem weißen Würfel würfeln, um zu fischen.

Würfelt er:



einen Fisch, darf er sich einen Fisch aus dem Teich nehmen



zwei Fische, darf er sich zwei Fische aus dem Teich nehmen, aber nur, wenn er mit einem der roten Würfel einen Wurm gewürfelt hat. Hat der Spieler nur mit einem blauen Würfel einen Wurm gewürfelt, darf er sich nur einen Fisch nehmen. *Anmerkung:* Es ist sinnvoll, die Würfelkombination liegen zu lassen, bis der Spieler seinen Zug beendet hat.



einen Schuh, Pech gehabt! Der Spieler darf sich keinen Fisch nehmen.



Z-Z-Z: Eingeschlafen! Der Spieler darf nicht mehr weiter würfeln. Sein Zug ist sofort beendet. Um das Einschlafen zu verhindern, kann sich der Spieler vor Beginn des Würfelns mit dem weißen Würfel dazu entscheiden, einen Espresso zu trinken. Dafür muss er einen schwarzen Chip abgeben, der zur Seite gelegt wird. Hat er sich für einen Espresso entschieden, zählen alle



Würfe wie der



Wurf.

Der Spieler darf sich keinen Fisch nehmen, aber er darf weiter würfeln, wenn es das Ergebnis der Würfelkombination erlaubt.

Auf zum Fische klauen!

Manche Würfelkombinationen erlauben dem Spieler, bereits gefangene Fische von Mitspielern zu klauen:

3 + 2 gleiche Symbole:

Beispiel:



Der Spieler darf einen Fisch von einem Mitspieler klauen.

4 gleiche Symbole:

Beispiel:



Der Spieler darf zwei Fische klauen, entweder nur von einem oder je einen von zwei verschiedenen Mitspielern.

5 gleiche Symbole:

Der Spieler darf drei Fische klauen, entweder nur von einem oder aufgeteilt von mehreren Mitspielern.

Spezialkombination = 3 gleiche Symbole auf den blauen + 2 gleiche Symbole auf den roten Würfeln:

Der Spieler darf entweder

- einen schwarzen Chip von einem Mitspieler oder von den bereits zur Seite gelegten Chips nehmen, ODER

- einen Fisch bewegen. Dabei darf er sich entscheiden, ob er einen Fisch
 - a) aus dem Teich nimmt und einem beliebigen Spieler – einschließlich sich selbst – gibt,
 - b) von einem Spieler nimmt und einem anderen Spieler – einschließlich sich selbst – gibt, oder
 - c) von einem Spieler nimmt und zurück in den Teich legt.

Einen Fisch zu bewegen kann für einen Spieler vor allem gegen Spielende den Sieg bedeuten, selbst wenn er nicht die meisten Fische gesammelt hat.

Beispiel:

Dieter hat bereits 9 Fische gesammelt, Michael 8, Sabrina 6 und Manuel 5, darunter auch den gelben Fisch. Sabrina ist an der Reihe und würfelt 3 Haken mit den blauen und 2 Würmer mit den roten Würfeln, eine Spezialkombination. Sie entscheidet sich dafür, den letzten Fisch aus dem Teich Michael zu geben. Somit haben Dieter und Michael gleich viele blaue Fische. Das bedeutet, die beiden Spieler scheiden aus der Wertung aus und es gewinnt Sabrina, da sie nach Dieter und Michael nun die meisten Fische besitzt (siehe Spielende).

Tipp: Jedes Mal, wenn ein Fisch aus dem Teich genommen oder ein Fisch geklaut wird, ist es sinnvoll, sich für den gelben Fisch zu entscheiden, da dieser für den Gewinn des Spieles entscheidend sein kann (siehe Spielende).

Spielende

Das Spiel endet, sobald der letzte Fisch aus dem Teich genommen wird. Es gewinnt der Spieler, der die meisten Fische gesammelt hat. Bei Gleichstand gewinnt der Spieler, der auch den gelben Fisch geangelt hat. Hat keiner der Spieler mit höchstem Gleichstand den gelben Fisch, scheiden sie aus der Wertung aus und es gewinnt der Spieler, der danach die meisten Fische besitzt. Bei einem weiteren Gleichstand wird wie beschrieben vorgegangen.

Beispiel Gleichstand: *Es wird zu fünf gespielt. 2 Spieler haben jeweils 10 blaue Fische und scheiden somit aus der Wertung aus. Die drei verbliebenen Spieler haben jeweils 3 Fische, wieder Gleichstand. Es gewinnt der Spieler mit dem gelben Fisch.*

Wenn Sie zu „Espresso Fishing“ noch Fragen oder Anregungen haben, wenden Sie sich bitte an:
Wiener Spielkartenfabrik, Ferd. Piatnik & Söhne
Hütteldorfer Straße 229-231 • A-1140 Wien
www.piatnik.com

Achtung! Nicht für Kinder unter 36 Monaten geeignet. Enthält verschluckbare Kleinteile. Erstickungsgefahr. Adresse bitte aufbewahren.