



ZWAI

Zwei Haie mit großem Appetit!

Ein taktisches Kartenspiel von Dirk Baumann

*Hai-Alarm vor der Küste Hawaiis!
Die berühmt-berüchtigten Hai-Zwillinge Bob & Renate drehen ihre Runden und scheinen mächtig Appetit mitgebracht zu haben. Passt also gut auf eure Fische auf und bringt sie lieber schnell in Sicherheit, indem ihr sie gekonnt im Schwarm positioniert. Mit etwas Glück werden sie Bob & Renate durch die Haifisch-Lappen gehen. Wem das am besten gelingt, wird zum Flossen-Champ gekürt!*



Piatnik Spiel Nr. 673498

© 2025 Piatnik, Wien - printed in Austria



piatnik.com

Spielinhalt

96
Karten

4 Sets mit jeweils 23 Karten einer Farbe



sowie 4 Variantenkarten



2
Haie



1
Anleitung

Spielziel

Das Ziel ist es, die meisten Punkte zu sammeln. Dafür müsst ihr Karten mit möglichst vielen eigenen Fischen so in den gemeinsamen Schwarm legen, dass sie von den beiden Haien nicht erwischt werden.

Spielvorbereitung

Drückt vor dem ersten Spiel die Stanzteile vorsichtig aus der Tafel heraus und steckt die beiden Teile eines jeden Hais zusammen.

Hinweis: Ihr könnt die Haie nach dem Spiel zusammengesteckt in der Schachtel aufbewahren.



1. Nehmt euch alle jeweils 1 Set mit **23 Karten** einer Farbe, mischt sie und legt sie als verdeckten Stapel vor euch ab. Je nachdem, wie viele ihr seid, zieht ihr von eurem Stapel eine bestimmte Anzahl Karten auf die Hand:

- 11 Karten im Spiel zu **zweit**
- 8 Karten im Spiel zu **dritt**
- 7 Karten im Spiel zu **viert**



2. Stellt die **2 Haie** in der Tischmitte bereit.
3. Legt die **Variantenkarten** zur Seite. Ihr benötigt sie für euer erstes Spiel nicht.
4. Bestimmt eine Person, die beginnt.



Spielablauf

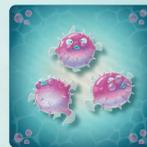
Ein Spiel verläuft über 3 Runden. In jeder Runde seid ihr mehrmals am Zug. Ihr spielt im Uhrzeigersinn.

Wenn du am Zug bist, spielst du **1 Handkarte** aus und legst sie offen in die Tischmitte. Die ausgespielten Karten in der Tischmitte bilden den gemeinsamen *Schwarm*.

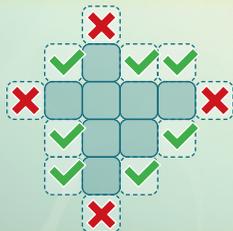


Beachte dabei:

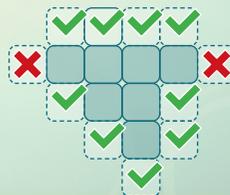
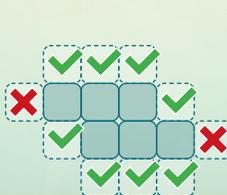
- Die erste Karte ist der Beginn des *Schwarms*, der am Rundenende genau 4x4 Karten groß sein muss. Stelle **neben** und **über** die erste ausgespielte **Karte jeweils 1 Hai**.



- Jede weitere Karte musst du immer **waagrecht** oder **senkrecht** an bereits ausliegende Karten anlegen. Es dürfen **nie mehr als 4 Karten** waagrecht oder senkrecht nebeneinanderliegen.



Beispiele:



► Prüfe **nach jedem Zug**, ob du die **Position der Haie** ändern musst. Jedes Mal, wenn sich eine **größere Anzahl Fische** in einer Reihe oder Spalte ergibt, als aktuell von den Haien markiert ist, musst du die Haie entsprechend versetzen:

- Versetze den Hai, der **neben** dem *Schwarm* positioniert ist, **zu der Reihe**, in der sich jetzt die meisten Fische (unabhängig von ihrer Farbe) befinden.
- Versetze den Hai, der **über** dem *Schwarm* positioniert ist, **zu der Spalte**, in der sich jetzt die meisten Fische (unabhängig von ihrer Farbe) befinden.
- **Wichtig:** Ein Hai ändert nur dann seine Position, wenn die Anzahl der Fische in einer Reihe oder Spalte um **mindestens 1 größer** ist als in der von ihm aktuell markierten Reihe oder Spalte. Bei Gleichstand versetzt du den Hai nicht!

Danach ist die nächste Person im Uhrzeigersinn am Zug. Du ziehst **keine Karte vom Stapel** nach! Spielt so lange reihum weiter, bis das Rundenende eintritt.



Beispiel:

Kerstin legt eine Karte mit zwei gelben Fischen in den Schwarm und versetzt den oberen Hai, weil sich in dieser Spalte nun die meisten Fische (7) befinden. Der Hai links neben dem Schwarm bleibt unverändert, da sich in der von ihm markierten Reihe immer noch die meisten Fische befinden.

Rundenende

Sobald 16 Karten im *Schwarm* liegen und die Position der Haie geprüft wurde, endet die Runde.

A **Entfernt** nun alle Karten aus jener Reihe und Spalte, auf die aktuell die zwei Haie ausgerichtet sind. Nehmt die **entfernten Karten eurer Farbe** wieder zurück auf die Hand und mischt sie mit euren verbliebenen Handkarten. Schiebt die gemischten Karten anschließend verdeckt **unter** euren Stapel.

B Legt alle übrig gebliebenen Karten vom Schwarm als **Punktstapel** zur Seite.

C Zieht alle jeweils wieder die in der Spielvorbereitung beschriebene Anzahl Karten von eurem Stapel und nehmt sie auf die Hand.

D Spielt nach denselben Regeln eine zweite und dritte Runde. Die neue Runde beginnt, wer im Uhrzeigersinn als nächstes am Zug ist.



Beispiel:

| | 8 | 8 | 7 | 6 |
|----|---|---|---|---|
| 11 | | | | |
| 6 | | | | |
| 5 | | | | |
| 7 | | | | |

Spielende

Das Spiel endet nach der dritten Runde.

Sortiert nun die Karten des Punktestapels nach Farben und zählt die Fische jeder Farbe zusammen. Es gewinnt, wer die **meisten Fische** der eigenen Farbe im Punktestapel gesammelt hat.

Bei einem Gleichstand gewinnt, wer mehr **Karten** der eigenen Farbe im Punktestapel hat. Gibt es auch hier einen Gleichstand, teilen sich alle am Gleichstand Beteiligten den Sieg.

Variante

Alarm im Schwarm!

Wünscht ihr euch eine größere Herausforderung im Spielablauf, könnt ihr statt dem quadratischen 4x4 Karten großen *Schwarm* auch eine andere Formation wählen. Sucht euch dazu vor Spielbeginn **1 Variantenkarte** aus und legt sie mit der gewünschten Seite nach oben in die Tischmitte. So wisst ihr immer, in welcher Ausrichtung ihr die Fischkarten ablegen müsst. Ein Drehen der Formation ist nicht erlaubt.

Hinweis: In diesem Fall dürfen natürlich auch **mehr als 4 Karten** waagrecht oder senkrecht nebeneinanderliegen, sollte es die ausliegende Formation verlangen.



Illustration und Layout: Lars Besten

Wenn ihr zu „Zwai“ noch Fragen oder Anregungen habt, wendet euch bitte an:

Piatnik
Hütteldorfer Straße 229-231
A-1140 Wien
oder an info@piatnik.com



Ihr findet uns auf:



PiatnikSpiele



piatnik_spiele



PiatnikSpiele



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