



FRIEDEMANN FRIESE FISCHEN 2



Friedemanns zweites Stich-Deckbau-Spiel für 3 – 5 Personen

SPIELIDEE

„Das ist ja wie Fischen, aber ganz anders.“ – Leichtmatrose Ronald nach der ersten Partie

In **Fischen 2** versucht ihr über 8 Runden möglichst viele Stiche zu fangen, denn jede gefangene Karte zählt 1 Punkt. Mit euren gefangenen Karten spielt ihr in der nächsten Runde weiter. Habt ihr nicht genug Stiche gefangen, dürft ihr eure Hand mit frischen Karten vom Meeresstapel auffüllen. Ihr gewinnt **Fischen 2** mit den meisten Punkten, aber wie viele frische Karten benötigt ihr dafür?

INHALT

- 99 Spielkarten
- 5 Fischerin- und 5 Bootskarten
- 1 „Das ist Trumpf“-Karte
- 3 Rundenkarten und 1 Anzeigekarte
- 5 Übersichtsblätter (Deutsch & Englisch)
- 2 Spielanleitungen (Deutsch & Englisch)



SPIELABLAUF

Ihr spielt in jeder Runde eine vorgegebene Anzahl an Stichen. Mit den gefangenen Stichen bildet ihr eigene Nachziehstapel, von denen ihr zu Beginn jeder weiteren Runde eure Handkarten zieht. Sind dafür nicht genug Karten in eurem Nachziehstapel, füllt ihr eure Hand mit frischen Karten vom Meeresstapel auf.

Spielt zunächst die 1. Runde, bevor ihr auf der Rückseite der Anleitung schaut, wie das Spiel weitergeht.

VORBEREITUNG DER 1. RUNDE

Nehmt euch 1 **Übersichtsblatt** und legt je 1 **Fischerin- und Bootskarte** vor euch aus. Auf der Fischerin sammelt ihr eure gefangenen Stiche während der Runden, auf dem Boot liegt später euer persönlicher Nachziehstapel.

Sucht die Rundenkarte entsprechend eurer Personenzahl heraus. Die Rückseite zeigt die benötigten Startkarten (wie unten erklärt), die Vorderseite zeigt die Anzahl an Handkarten, die ihr zu Beginn jeder Runde zieht. Legt die **Anzeigekarte** so auf die Rundenkarte, dass die Pfeile auf die Zeile für die 1. Runde zeigen. Legt die **„Das ist Trumpf“-Karte** neben die Anzeigekarte. (In der 1. Runde ignoriert ihr die „Das ist Trumpf“-Karte.)

★ Sortiert die **Spielkarten** nach der Anzahl der darauf abgebildeten 0 bis 5 Sterne in 6 Stapel.

Legt die 40 sternenlosen Startkarten kurz beiseite.

4+ **Mit 3 Personen:** Sortiert aus den 1- bis 5-Sterne-Karten alle mit „4+“ markierten Karten aus und legt sie in die Schachtel. Ihr benötigt sie nicht für das Spiel zu dritt.

Mischt die fünf mit Sternen markierten Stapel getrennt voneinander, bevor ihr damit den **Meeresstapel** bildet: Legt die 5-Sterne-Karten verdeckt bereit, um darauf die 4-Sterne-Karten usw. zu legen, bis die 1-Sterne-Karten verdeckt zuoberst auf dem Nachziehstapel liegen. Legt den Meeresstapel neben die Rundenkarte, damit alle gut darauf zugreifen können.

Die 40 **Startkarten** besitzen die Werte „1“ bis „20“ in zwei Farben: blau und gelb. Abhängig von der Personenzahl macht ihr Folgendes:

Mit 3 Personen: Sortiert die 10 Karten mit Werten „1“ bis „5“ aus. Mischt die übrigen 30 Karten und verteilt **10 Handkarten** an jede Person.

Mit 4 Personen: Sortiert die 4 Karten mit Werten „1“ und „2“ aus. Mischt die übrigen 36 Karten und verteilt **9 Handkarten** an jede Person.

Mit 5 Personen: Mischt alle 40 Karten und verteilt **8 Handkarten** an jede Person.

Legt die aussortierten Startkarten in die Schachtel, ihr benötigt sie nicht für diese Partie.

Legt einen Stift und Papier für die Wertung bereit und bestimmt, wer von euch das Stichspiel beginnt.

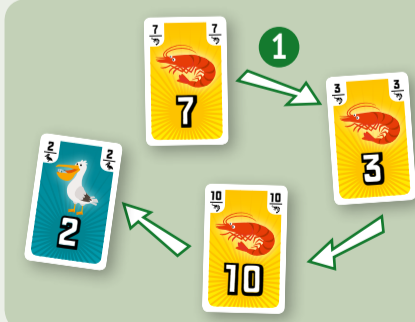
DAS STICHSPIEL

Um den ersten Stich zu beginnen, spielt 1 beliebige Handkarte aus (sprich: **Farbe anspielen**). Im Uhrzeigersinn spielen die Anderen auch je 1 Handkarte. Haben sie mindestens eine Karte in der angespielten Farbe, müssen sie eine davon spielen (sprich: **Farbe bedienen**). Haben sie die ausgespielte Farbe nicht (mehr) auf der Hand, müssen sie eine beliebige andere Karte spielen (sprich: **Farbe abwerfen**).

Spielt ihr in der angespielten Farbe den **höchsten Wert**, fangt ihr den Stich. Es gibt in beiden Farben jede Zahl nur einmal, so dass der höchste Wert immer eindeutig feststeht. Legt die gefangenen Karten verdeckt auf eure Fischerin, bevor ihr eine weitere Handkarte ausspielt und damit den nächsten Stich beginnt.



Beispiel: Der Meeresstapel und die Rundenkarte liegen für alle bereit ①. Legt eure Fischerin und das Boot vor euch und nehmt eure Handkarten auf die Hand ②.



Beispiel: Angelika beginnt den Stich mit der gelben „7“ ①. Sabine bedient mit der gelben „3“, Hedwig mit der gelben „10“ und Nicole wirft die blaue „2“ ab. Hedwig fängt den Stich und legt die Karten verdeckt auf ihre Fischerin ②. Sie beginnt danach den nächsten Stich.

ENDE DER 1. RUNDE

Die 1. Runde endet, nachdem ihr alle Stiche gespielt habt.

Zählt die gefangenen Karten auf eurer Fischerin. Notiert euch 1 Punkt für jede dieser Karten.

Anschließend mischt ihr eure gefangenen Karten und legt sie verdeckt als euren **Nachziehstapel** auf euer Boot.



Beispiel: Hedwig hat 8 Karten gefangen und notiert sich 8 Punkte. Danach mischt sie ihre gefangenen Karten und legt sie als Nachziehstapel auf ihr Boot.

VORBEREITUNG DER 2. BIS 8. RUNDE

Verschiebt die Anzeigekarte auf der Rundenkarte eine Zeile runter und zieht die angezeigte Anzahl an Handkarten von euren **Nachziehstapeln**. Habt ihr mehr Karten auf dem Boot, als ihr ziehen müsst, lasst den übrigen Stapel für die nächste Runde auf dem Boot liegen.

	2. Runde	3.–4. Runde	5.–6. Runde	7.–8. Runde
3 Personen	10 Handkarten	11 Handkarten	12 Handkarten	13 Handkarten
4 Personen	9 Handkarten	10 Handkarten	11 Handkarten	12 Handkarten
5 Personen	8 Handkarten	9 Handkarten	10 Handkarten	11 Handkarten

Habt ihr nicht genug Karten auf dem Boot, zieht ihr die fehlenden Handkarten vom Meeresstapel. Wer die meisten Karten benötigt, zieht alle benötigten Karten als Erste, dann folgen die Anderen entsprechend der absteigenden Anzahl an Karten. Benötigen mehrere gleich viele Karten vom Meeresstapel, zieht davon die Person als erste, die im letzten Stich der vorherigen Runde früher eine Karte gespielt hat.

Habt ihr die wenigsten Punkte, beginnt ihr den 1. Stich in der neuen Runde. Haben mehrere die wenigsten Punkte, beginnt davon die Person, die im letzten Stich der vorherigen Runde früher eine Karte gespielt hat. **Bevor ihr die erste Karte ausspielt**, entscheidet ihr, ob die hellgrünen oder dunkelgrünen Karten Trumpf sind – siehe unten. Legt die „Das ist Trumpf“-Karte mit dem gewählten Grünton neben den Trumpfpeil auf der Anzeigekarte.

Beispiel: In der 4-Personen-Partie müssen alle zu Beginn der 2. Runde 9 Handkarten ziehen. Angelika zieht 9 von 16 Karten von ihrem Boot. Hedwig und Nicole haben nur 8 und Sabine 4 Karten auf ihren Booten, die sie jeweils alle ziehen. Sabine fehlen 5 Karten, die sie als Erste vom Meeresstapel zieht, bevor zuerst Nicole und dann Hedwig von dort 1 Karte ziehen.



Beispiel: Bevor Sabine die erste Karte ausspielt **1**, wählt sie hellgrün als Trumpffarbe **2**.

DIE KARTEN IM MEERESSTAPEL

Im Meeresstapel befinden sich frische Karten, die nach und nach ins Spiel kommen. Aufgrund der verschiedenen Effekte **gilt am Ende eines Stichs immer diese Reihenfolge:** **1.** Bestimmt neben der höchsten auch die schwächste Karte (siehe unten „Kugelfische“) **2.** Führt Bojeneffekte aus. **3.** Fangt die Karten im Stich erst mit der schwächsten, dann mit der höchsten Karte, und legt sie auf eure Fischerin.

Farbkarten: Es gibt je eine blaue und gelbe Karte mit Wert „26“, sowie rote Karten mit den Werten „1“ bis „12“.



Trumpfkarten: Es gibt hellgrüne und dunkelgrüne Karten mit Werten „1“ bis „15“ und zwei Karten mit beiden Grüntönen mit Wert „16“. Die „Was ist Trumpf“-Karte zeigt immer an, welcher der beiden Grüntöne Trumpf ist. Der andere Grünton gilt als vierte Farbe. Müsst ihr in einem Stich eine Farbe bedienen, habt davon aber keine Handkarte, dürft ihr eine Trumpfkarte spielen (spricht: **mit Trumpf stechen**). Beginnt ihr einen Stich mit einer Trumpfkarte, müssen die anderen Trumpfkarten spielen (spricht: **Trumpf bedienen**). Nur wenn sie keine Trumpfkarte haben, dürfen sie eine Farbkarte abwerfen. Spielt ihr den Trumpf mit dem **höchsten Wert**, fangt ihr den Stich. Die zweite „16“ schlägt die erste „16“.



Trumpfwechsel: Liegt eine hellgrüne oder dunkelgrüne Karte im Stich (oder beide), wechselt der Trumpf am Ende des Stichs auf den anderen Grünton. Zur Erinnerung dreht ihr die „Das ist Trumpf“-Karte um.



Kugelfische: Diese Karten haben Werte von „21“ bis „25“ und „27“. Ihr dürft einen Kugelfisch immer spielen, selbst wenn ihr mit euren Handkarten Farbe oder Trumpf bedienen müsst. **Kugelfische nehmen immer die Farbe der angespielten Farb- oder Trumpfkarte an.** Beginnt ihr einen Stich mit einem Kugelfisch, bestimmt die erste danach gespielte Farb- oder Trumpfkarte die Farbe des Kugelfischs und was die übrigen Personen bedienen müssen.



Die Person mit der schwächsten Karte im Stich fängt alle gespielten Kugelfische, bevor die Person mit der höchsten Karte die übrigen Karten fängt. Die schwächste Karte ist die niedrigste abgeworfene Farbkarte, dann die niedrigste bediente Farbkarte, dann die niedrigste Trumpfkarte. Haben mehrere abgeworfene Farbkarten denselben Wert, gilt davon die zuerst gespielte als schwächste Karte.



Bojen: Ihr dürft die Bojen immer spielen, selbst wenn ihr mit euren Handkarten Farbe oder Trumpf bedienen müsst. Beginnt ihr einen Stich mit einer Boje, bestimmt die erste danach gespielte Farb- oder Trumpfkarte, was die übrigen Personen bedienen müssen. Bojen besitzen keinen Wert und keine Farbe. **Sie gelten niemals als höchste oder niedrigste Karte.** Nur wenn ausschließlich Bojen im Stich liegen, fangt ihr mit der ersten gespielten Bojenkarte den Stich.

Ihr nutzt den Effekt der Boje am Ende des Stichs, bevor ihr die gefangenen Karten des Stichs auf eure Fischerinnen legt. **Die Boje verändert nicht, wer den Stich gewinnt.** Liegen mehrere Bojen im Stich, führt ihr deren Effekte in der gespielten Reihenfolge aus.



„1 andere Karte fangen“: Du fängst 1 andere Karte des Stichs und legst sie verdeckt auf deine Fischerin. Du darfst natürlich auch einen Kugelfisch fangen. Es gibt 2 Karten im Meeresstapel.



„+3 Punkte“: Wenn du diese Karte spielst, notiere dir sofort 3 Punkte. Am Ende der Runde zählt diese Karte 1 Punkt, wie alle anderen gefangenen Karten.



„Trumpf bestimmen“: Du bestimmst die Trumpffarbe für den nächsten Stich. Selbst wenn eine hellgrüne oder dunkelgrüne Karte im Stich liegt, drehst du die „Das ist Trumpf“-Karte oder lässt sie unverändert liegen. Liegt diese Boje im letzten Stich einer Runde, verfällt der Effekt.



„1 Karte ziehen“: Alle ziehen 1 Karte vom eigenen Nachziehstapel und nehmen sie auf die Hand. Habt ihr keine Karte auf dem Boot, zieht stattdessen 1 Karte vom Meeresstapel. Müssen das mehrere machen, zieht davon die Person zuerst, die in diesem Stich früher eine Karte gespielt hat. Ihr spielt in dieser Runde einen zusätzlichen Stich.



„1 Handkarte fangen“: Alle fangen 1 eigene Handkarte und legen sie auf die Fischerin. Ihr spielt in dieser Runde einen Stich weniger. Liegt diese Boje im vorletzten Stich, endet die Runde vorzeitig.



„1 Karte tauschen“: Du nimmst 1 andere Karte im Stich auf die Hand und legst 1 Handkarte verdeckt in den Stich. Am Ende der Runde zählt diese Karte 1 Punkt, wie alle anderen gefangenen Karten.

ENDE DER 2. BIS 8. RUNDE

Notiert euch wie am Ende der 1. Runde je 1 Punkt für jede gefangene Karte auf eurer Fischerin.

Mischt die frisch gefangenen Karten und legt sie wieder verdeckt als **Nachziehstapel** auf euer Boot.

Liegt noch ein Nachziehstapel aus der vorherigen Runde auf eurem Boot, legt die frisch gefangenen Karten **UNTER** die alten Karten. Ihr zieht diese Karten erst nach den alten Karten!

SPIELENDE

Habt ihr nach der 8. Runde die meisten Punkte, gewinnt ihr **Fischen 2!** Haben mehrere die meisten Punkte, teilt ihr euch den Sieg.

Seltene Ausnahme – Überfischung: Könnt ihr zu Beginn einer Runde nicht genug Karten vom Meeresstapel ziehen, sodass nicht alle die geforderte Anzahl an Handkarten haben, endet **Fischen 2** sofort. Ihr gewinnt auch dann mit den meisten Punkten.

