



# FRIEDEMANN FRIESE FISCHEN



Friedemanns Stich-Deckbau-Spiel für 3 – 5 Personen

## SPIELIDEE

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

## INHALT

- 100 Spielkarten
- 5 Fischerin- und 5 Bootskarten
- 3 Rundenkarten und 1 Anzeigekarte
- 5 Übersichtsblätter (Deutsch & Englisch)
- 2 Spielanleitungen (Deutsch & Englisch)



## SPIELABLAUF

Ihr spielt in **Fischen** 8 Runden. Nachdem ihr die Partie zu Beginn der 1. Runde vorbereitet habt, spielt ihr in jeder Runde eine vorgegebene Anzahl an Stichen. Mit den gefangenen Stichen bildet ihr eigene Nachziehstapel, von denen ihr dann zu Beginn jeder weiteren Runde eure Handkarten zieht. Sind dafür nicht genug Karten in eurem Nachziehstapel, füllt 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. Auf der Rückseite dieser Karten sind die benötigten Startkarten angegeben (wie gleich erklärt), auf der Vorderseite steht die Rundenübersicht mit der Anzahl eurer Handkarten. Legt die **Anzeigekarte** so auf die Rundenübersicht, dass ihr die Zeile für die 1. Runde lesen könnt.

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

Legt die 40 sternelosen Startkarten kurz beiseite. Mischt die übrigen 5 Stapel getrennt voneinander, bevor ihr damit den **Meeresstapel** bildet: Legt zuerst die 5-Sterne-Karten verdeckt bereit, darauf verdeckt die 4-Sterne-Karten usw., bis die 1-Stern-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 „10“ in den vier Farben blau, gelb, lila und rot. Abhängig von der Personenzahl benötigt ihr die folgenden Startkarten:

**3 Personen:** Sortiert alle Karten mit Werten „1“ und „2“ sowie die blaue und rote Karte mit Wert „3“ aus. Mischt die übrigen 30 Karten und verteilt **10 Handkarten** an jede Person.

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

**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.

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

## 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 jeder Farbe 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:** Angelika beginnt den Stich mit der gelben „7“ ①. Sabine bedient mit der gelben „3“, Hedwig mit der gelben „10“ und Nicole wirft die lila „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 **Lagerraumstapel** auf euer Boot.

**Beispiel:** Hedwig hat 8 Karten gefangen und notiert sich 8 Punkte. Danach mischt sie ihre gefangenen Karten und legt sie als Lagerraumstapel 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 **aus euren Lagerräumen**. Habt ihr mehr Karten im Lagerraum, als ihr ziehen müsst, lasst den übrigen Stapel für die nächste Runde im Lagerraum 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

**Beispiel:** In der 4-Personen-Partie müssen alle zu Beginn der 2. Runde 9 Handkarten ziehen. Angelika zieht 9 von ihren 16 Karten im Lagerraum. Hedwig und Nicole haben nur 8 und Sabine 4 Karten im Lagerraum, 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.

Habt ihr nicht genug Karten im Lagerraum, zieht ihr die fehlenden Handkarten vom Meeresstapel. Wer die meisten Karten benötigt, zieht alle benötigten Karten als erstes, 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.

## DIE KARTEN IM MEERESSTAPEL

Im Meeresstapel befinden sich frische Karten, die nach und nach ins Spiel kommen.



**Höhere Farbkarten:** Es gibt die Werte „11“ bis „18“ für alle vier Farben blau, gelb, lila und rot.



**Trumpfkarten:** Die grünen Karten mit Werten „1“ bis „16“ sind Trumpfkarten. Trumpfkarten schlagen immer Farbkarten. Müsst ihr in einem Stich eine Farbe bedienen, habt davon aber keine Handkarte, dürft ihr eine Trumpfkarte spielen (sprich: **mit Trumpf stechen**). Beginnt ihr einen Stich mit einer Trumpfkarte, müssen die anderen Trumpfkarten spielen (sprich: **Trumpf bedienen**). Nur wenn sie keinen Trumpf haben, dürfen sie eine Farbkarte abwerfen. Liegt mindestens ein Trumpf im Stich, fängt der Trumpf mit dem höchsten Wert den Stich.

## Karten mit „Am Ende des Stichs“-Effekten

Spielt ihr diese Karten, nutzt deren Effekte am Ende des Stichs, bevor die Person mit der höchsten Karte den gefangenen Stich auf ihre Fischerin legt. Für die „0“-Karten gelten die gewohnten Stichregeln. Die **Bojenkarten** dürft ihr **immer spielen**, selbst wenn ihr Handkarten habt, mit denen ihr Farbe oder Trumpf bedienen müsst. Beginnt ihr einen Stich mit einer Bojenkarte, bestimmt die erste danach gespielte Farb- oder Trumpfkarte, was die Folgenden bedienen müssen. Liegen ausschließlich Bojenkarten im Stich, fangt ihr mit der ersten Bojenkarte den Stich.



**„1 andere Karte fangen“:** In den vier Farben und Trumpf gibt es je eine „0“. Fangt zuerst 1 andere Karte des Stichs und legt sie verdeckt auf eure Fischerin, bevor die Person mit der höchsten Karte die übrigen Karten fängt. Liegen mehrere „0“ im Stich, wählt ihr in der Reihenfolge, in der ihr diese Karten gespielt habt.



**„1 Karte nach links“:** Wählt alle gleichzeitig je 1 Handkarte und gebt sie verdeckt nach links weiter. Anschließend nehmt ihr die erhaltene Karte auf die Hand.



**„-3 Punkte“:** Es sind davon 2 Karten im Meeresstapel. Fangt ihr diese Karte und legt sie auf eure Fischerin, notiert euch sofort -3 Punkte. Am Ende der Runde zählt diese Karte wie alle anderen 1 Punkt.



**„Alle anderen Karten fangen“:** Fangt zuerst alle anderen Karten des Stichs und legt sie verdeckt auf eure Fischerin, bevor die Person mit der höchsten Karte nur diese Bojenkarte fängt. Liegen auch eine oder mehrere „0“ im Stich, wählt in der Reihenfolge, in der ihr die Bojen- und „0“-Karten gespielt habt. Eine „0“, die nach dieser Bojenkarte gespielt wurde, fängt die Bojenkarte. Weitere „0“ gehen leer aus. Den nächsten Stich beginnt die Person mit der höchsten Karte, auch wenn sie nichts gefangen hat.

## Karten mit „Für den nächsten Stich“-Effekten

Spielt ihr diese **Bojenkarten**, haben sie erst für den nächsten Stich einen Effekt. Spielt ihr sie im letzten Stich einer Runde, verfallen die Effekte.



**„1. Karte spielen“:** Anstelle der Person mit der höchsten Karte beginnt ihr den nächsten Stich und spielt eine beliebige Handkarte aus. Die Anderen folgen im Uhrzeigersinn.



**„Farbe bestimmen“:** Bestimmt die Farbe des nächsten Stichs, die alle bedienen müssen, wenn sie passende Handkarten haben (auch wer die 1. Karte spielt). Dies kann auch die grüne Trumpffarbe sein. Sollte niemand bedienen können oder mit Trumpf stechen, also nur Farben abwerfen oder Bojenkarten spielen, fangt ihr den Stich dank eurer Ansage.



**„Niedrigster Wert gewinnt“:** Es gelten die normalen Stichregeln, außer dass ihr den Stich mit der niedrigsten Karte fangt. Stecht ihr mit Trumpf oder beginnt den Stich damit, fangt ihr den Stich mit dem niedrigsten Trumpf.

## ENDE DER 2. BIS 8. RUNDE

Notiert euch wie am Ende der 1. Runde je 1 Punkt für jede gefangene Karte auf eurer Fischerin. Anschließend mischt ihr die frisch gefangenen Karten und legt sie wieder verdeckt als **Lagerraumstapel** auf euer Boot. Habt ihr dort noch alte Karten aus der vorherigen Runde, legt die frisch gefangenen Karten **UNTER** die alten Karten. Ihr zieht diese Karten erst nach den alten Karten!

## SPIELLENDE

Ihr gewinnt **Fischen** nach Ende der 8. Runde mit den meisten Punkten! Haben mehrere die meisten Punkte, teilt ihr euch den Sieg.

### Seltene Ausnahme – Überfischung:

Könnt ihr zu Beginn einer Runde nicht mehr genug frische Karten vom Meeresstapel nachziehen, sodass nicht alle die geforderte Anzahl an Handkarten haben, endet **Fischen** sofort. Ihr gewinnt auch dann mit den meisten Punkten.

