

**FISH!  
FISH!!  
FISH!**



44 Vissen met een blauwe achtergrond  
deze worden verder 'blauwe vissen' genoemd



52 Verplaatsingskaarten



2 Rondekaarten

*Ahoi maatjes. Welkom aan boord van mijn schip. Niek is mijn naam. Rooie Niek noemen ze me aan boord. Hebben jullie je kaplaarzen aangetrokken en jullie zuidwester op? Dan kunnen we snel vertrekken.*

## Doel van het spel:

Fish Fish Fish is een spel waarbij je zoveel mogelijk vis moet vangen. Dit doe je door de vis naar je vissersboot te lokken, of door je boten naar een gunstige visplek te verplaatsen. De vissen hebben verschillende waarden. Ook kunnen de vissen zich vormen tot een grote school die in 1 keer een hoop punten kan opleveren. De speler die aan het eind de meeste punten aan vis heeft, heeft het spel gewonnen

## Inhoud:

1 Spelbord



De cijfers op dit spelbord zijn diagonaal steeds gelijk aan elkaar, zoals op de tweede afbeelding is getekend.



5 Pionnen



11 Vissersboten in 5 kleuren (zie pagina 4 voor het bouwen van de boten)



11 Vissen met een grijze achtergrond  
deze worden verder 'grijze vissen' genoemd



46 Vissen met een witte achtergrond  
deze worden verder 'witte vissen' genoemd

## Vorbereiding van het spel:

Plaats de vissen op hun startpositie, zoals hieronder op de afbeelding aangegeven. Elke speler krijgt 2 grijze vissen, 2 vissersboten (bij 2 spelers elke speler 3 boten en bij 5 spelers elke speler 1 boot) en een pion in dezelfde kleur. Bij minder dan 5 spelers blijven er grijze vissen over; deze verdwijnen uit het spel. De verplaatsingskaarten worden geschud. Iedere speler ontvangt verdekt 3 verplaatsingskaarten en er worden er 3 open naast het spelbord gelegd (met het gele strand aan dezelfde kant als het spelbord). De overige verplaatsingskaarten worden er als gesloten stapel naast geplaatst. De rondekaarten worden onderaan de gesloten stapel gelegd (zie pagina 4).



*Kijk maatjes. Hier heb ik een kaart waarop je kunt zien waar je de beste vis kunt vinden. Om en om vind je witte vissen die een hoge prijs op de visafslag opleveren en blauwe vissen die een lagere prijs geven. De buitenste rand van de kaart blijft altijd leeg. In het midden vinden we het neusje van de zalm zogezegd. Hahaha. Een grote grijze vis.*

## Begin Spel:

Er wordt geloot welke speler mag beginnen. Vervolgens plaatst de startspeler één van zijn boten aan de rand van het speelveld op een vakje naar keuze. De overige spelers plaatsen nu ook beurtelings volgens de wijzers

van de klok, telkens één boot op een vakje aan de rand van het spelbord. Als elke speler een boot geplaatst heeft, plaatst de startspeler zijn tweede boot aan de rand van het spelbord op een vakje naar keuze gevolgd door de overige spelers. De pion plaatst de speler zichtbaar voor zich hiermee kan je tijdens het spel zien met welke kleur elke speler speelt. De grijze vissen worden voor de speler gelegd, naast de pion.

## Verplaatsingskaarten:

De verplaatsingskaarten worden op handen genomen. De kaarten worden uitgespeeld op de manier waarop het bord is geplaatst zodat alle spelers goed kunnen zien welke richting wordt gevolgd. Een speler mag meerdere verplaatsingskaarten uitspelen tijdens zijn beurt. Elke verplaatsingskaart geldt voor maar één vakje. Wil je je over meerdere vakjes verplaatsen, dan moet je dus meerdere kaarten uitspelen. Je mag maximaal 7 verplaatsingskaarten op handen hebben. Heb je er al 6, dan mag je er dus nog maar 1 bij pakken. Bij het pakken van de verplaatsingskaarten mag je per verplaatsingskaart altijd kiezen tussen een open of een gesloten kaart. De open kaarten worden steeds aangevuld tot 3.

*Navigeren op zee is het moeilijkste wat er is. Midden op zee zal je alle gevoel voor richting verliezen. Dikke kans dat je de weg zult kwijtraken. Hoor mij nou. Op zee bestaat er natuurlijk geen weg... Maar ik heb een oude zeemanstruc. Let op, ik geef een voorbeeld: als je aan de kant van het strand zit moet je die kant van de kaart onderaan houden, terwijl je aan de zee kant zit, je juist die kant onderaan houdt. Zo kan je precies volgen waar je naar toe gaat.*

*Is het voldoende duidelijk zo? Kijk ook maar naar het volgende voorbeeld:*



## Spelbeurt:

In jouw beurt heb je de keuze uit één van de onderstaande acties:

- of je vissersboten verplaatsen;
- of vissen verplaatsen.

Let op: het is dus niet toegestaan om zowel de vissen als je vissersboten te verplaatsen.

## Vissersboot verplaatsen:

Als je ervoor kiest om je vissersboten te verplaatsen, kies je 1 van je boten uit om mee te varen en speel je één verplaatsingskaart en verplaatst je jouw vissersboot 1 vakje in de aangegeven richting. Wil je verder varen moet je nog 1 verplaatsingskaart spelen. Je kunt er ook voor kiezen met je andere boot te gaan varen. Alle vissen die je onderweg bent tegen gekomen heb je gevangen en mag je bij je vangst plaatsen (let op: hou deze gescheiden van de grijze vissen die je in het begin hebt gehad). Het getal op het vakje waar de laatst verplaatste vissersboot eindigt geeft aan hoeveel nieuwe verplaatsingskaarten je mag pakken. Heb je bijvoorbeeld een vissersboot verplaatst van 2 naar 3 en daarna je andere boot van 3 naar 1 krijg je maar één nieuwe verplaatsingskaart. Het was in dit geval dus beter de volgorde om te draaien want dan had je 3 kaarten mogen pakken. Per vakje mag maar één vissersboot staan. Je mag tijdens het verplaatsen van je vissersboot niet op een vakje komen waar een andere vissersboot staat.



(voorbeeld hierboven en hieronder) Dan komt nu een van de belangrijkste zaken, maatjes: het varen met de boten. De gele visser kiest ervoor om te varen. Hij vaart 1 naar beneden en 1 schuin naar beneden. Onderweg heeft hij 2 vissen gevangen deze bewaart hij als vangst en dus gescheiden van zijn grijze vis in het ruim van zijn boot. De gele visser wil nu niet verder varen. Hij mag nu 2 nieuwe verplaatsingskaarten pakken omdat dit cijfer staat op het vakje waar zijn vissersboot is geëindigd.



situatie na het uitvoeren van de beurt van de gele visser

zwemmen. Hij heeft geluk. Er zwemt een grijze vis 1 omhoog. Deze vis vormt nu een school met de witte vis. Deze school zwemt nog 1 plaats omhoog.



Nu is ook de blauwe vis deel van de school. Nu nog 1 schuin omhoog. Ajajaj: net niet in de netten van de groene visser. Helaas kan hij niet meer naar de vis toe varen want zijn boten liggen nog voor anker. De groene visser mag 3 verplaatsingskaarten pakken want dat cijfer staat op het vakje waar de school vissen is geëindigd

## Vissen verplaatsen:

Kies je ervoor om vissen te verplaatsen, dan speel je één van je verplaatsingskaarten en zwem je de bewuste vis die kant op. Als je een vis verplaatst naar een vakje waar al een vis ligt, dan worden de fiches op elkaar gelegd. De vissen vormen vanaf nu een school. Deze school zal samen verder zwemmen gedurende het spel. Er is geen maximum aantal vissen in een school. Je mag de school vissen verder verplaatsen door één of meerdere verplaatsingskaarten te spelen. Je mag er ook voor kiezen een andere vis te verplaatsen. Het getal wat op het vakje staat waar de laatst verplaatste vis is aangekomen geeft aan hoeveel nieuwe kaarten je mag pakken. Eindig je met één of meerdere vissen bij een vissersboot, dan moet je stoppen en mag je geen vis meer verplaatsen. De vis op het vakje wordt nu gevangen door de bewuste vissersboot. Je mag nu weer zoveel verplaatsingskaarten pakken als het getal op dit vakje aangeeft. Het is niet toegestaan de scholen na te tellen op waarde (pas na de vangst mag je de waarde van de school vissen tellen).

*Nog een voorbeeld dekzwabbertjes. De groene visser kiest er nu voor om niet te varen met zijn boot. Hij gooit zijn anker uit en hoopt dat de vissen in zijn netten*



situatie na het uitvoeren van de beurt de groene visser

## Grijze vissen:

Het spel start met één grijze vis in het midden. Deze vis is 5 punten waard bij de eindtelling. Elke speler heeft ook twee grijze vissen ontvangen die hij gedurende het spel mag inzetten. Let op: niet ingezette grijze vis telt als 5 strafpunten. De grijze vis die je inzet mag je alleen plaatsen op een vakje waar minstens 1 vis ligt.

Deze grijze vis vormt nu een school en wordt samen verplaatst. Het inzetten van de grijze vis doe je aan het einde van je beurt voordat je verplaatsingskaarten hebt gepakt. De grijze vis die jij hebt geplaatst kun je pas in de volgende beurt vangen. Let op: andere spelers mogen deze vis ook vangen! Je mag maar één grijze vis plaatsen per beurt. Er is geen maximum aantal grijze vissen in een school.

*Alle kwijlende kabeljauwen op een rij! Maatjes, de groene visser ziet aan het einde van zijn beurt een grijze vis verschijnen in de school die net door hem is gevormd. Dat wordt een lekker hapje voor hem in de volgende beurt! Een flinke school in ene in de boot. Hahaha. Het leven op zee is prachtig!*



## Einde Spel:

Het spel eindigt meteen zodra de laatste verplaatsingskaart van de stapel wordt getrokken of wordt open gedraaid. Dit geldt:

- bij 2 spelers: nadat de kaarten stapel 2 keer is doorlopen (1 keer schudden);
- bij 3/4/5 spelers nadat de kaarten stapel 3 keer is doorlopen (2 keer schudden).

TIP: leg de bijgeleverde rondekaarten onderaan de stapel met verplaatsingskaarten. Bij 2 spelers alleen de kaart met de "1" erop gebruiken; bij meerdere spelers beide kaarten gebruiken. De kaarten dienen als geheugensteuntje voor het aantal malen dat de stapel is geschud.

De winnaar van het spel is de speler met de meeste punten aan gevangen vis. Daarbij tellen de vissen als volgt:

5 punten



2 punten



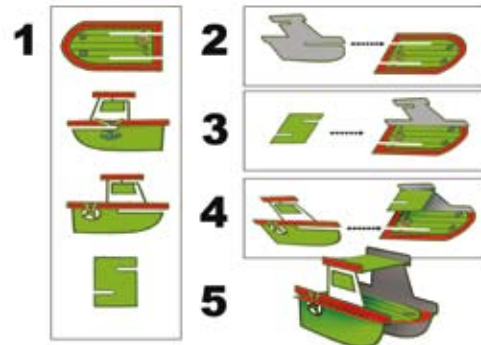
1 punt



Elke niet ingezette vis met grijze achtergrond telt als 5 strafpunten. Bij gelijke stand wint de speler met de meeste vis, de waardes van de vis worden dan weggelaten. De strafpunten tellen in een dergelijk geval wel mee.

## Bouwen van de boten:

De boten dienen als volgt in elkaar te worden gezet:



## Credits:

Auteur: Chislaine van den Bulk

Vormgeving: Maikel Verkoelen

Redactie: Arno Quispel

(www.quined.com)

© Chislaine van den Bulk,

Quined Games, 2009



**FISH!  
FISH!!  
FISH!**



44 fishes on a blue background called 'blue fishes'



52 movement cards



2 sequence cards

*Ahoy mates, welcome on board! Nick's the name. Do you all have your boots and your sou'westers? Let's sail away then. We are sailing to waters abounding in fish.*

### Goal of the game:


All players are fishermen who try to fish as much as possible. You can do this by attracting the fish to your boat or by sailing to the richest waters. All fish have different values and can also form schools earning a lot of points at once. The player with the highest score at the end of the game wins.

### Contents:

1 game board



The numbers along the red lines are identical

 5 pawns in 5 different colours



11 fishing boats in 5 different colours (see also page 8 for constructing the boats).



11 fishes on a grey background, called 'grey fishes'



46 fishes on a white back-ground, called 'white fishes'

### Game setup:

All fish are placed on the game board according to the picture shown with 1 grey fish in the centre of the board. Each player receives 2 grey fish, 2 fishing boats (3 boats in a 2 player game and just 1 boat in a 5 player game) and a pawn in the same colour. In a game with fewer than 5 players, all remaining grey fish go back into the box. All cards are shuffled, each player receives 3 cards and 3 cards are turned face up next to the board (in the same direction as the board, indicated for example by the yellow beach). The remaining cards are placed in a stack face-down and form the draw pile. The sequence cards are placed beneath the draw pile (see page 8).



*Look mates, I've got a sea map indicating where to find the most fish. Sometimes, you will find very valuable fish or maybe just a few cheap ones. The expensive ones are white, the cheap ones blue. It's easy, isn't it? The outer squares are always empty. In the centre of the board you will find the top of the bill, an enormous grey fish. It's a really nice catch!*

### Start of the Game

A starting player is chosen at random.

The starting player places one of his boats on an outer space of the board after which all other players place their first boat on the board. Then, proceeding clockwise, all players place their remaining boat(s) in the same way on the board. Each player places his pawn clearly visible for all players in front of him indicating the colour he is playing with. The grey fish are kept in front of the players.

## Movement cards

All movement cards are taken in hand. Players should hold their cards so they face the same direction as the board. When a card is played, it is played in a way that all players can clearly see in which direction the movement has to take place. A player may play several cards on his turn, but every movement card counts for just one single space. In other words, if you want to move several spaces, you have to play the same number of cards as spaces. The number of cards in hand is limited to seven, so if you have already 6 cards, you can only draw one more. Each draw, you may choose between a face-up and the top face-down card. There are always three cards lying face-up on next to the board. When one of the face-up cards is drawn, a new card is drawn from the pile and placed face-up next to the board.

*Sailing at sea is one of the most difficult things there is, mates. At sea, you will lose your orientation! Surely you will get lost. Let me tell you an old trick. Look, if you are sitting on the sea side, you have to hold your card with the sea side at the bottom and if you are sitting on the beach side, hold your card just the other way. It's easy to sail that way. Quite simple, isn't it? So let's put to sea.*



## Play turn

In your turn, you may choose either to

- Move your boats or
- Move the fish.

It is not allowed to move both boats and fish.

## Moving boats

When you choose to move your boats, you choose one of your boats and play one card for each space you want to move in the direction indicated by the card. You can also choose to move your other boat, too. In that case, you play again one card with the desired direction per space you want to move. Fish lying on the spaces you cross are caught and put in your personal stock, well separated from the grey fish you received at the beginning of the game. The number on the space where you end your turn indicates the number of cards you may draw. For instance, if you move one boat from a 2 to a 3 and afterwards your other boat from a 3 to a 1, you may draw only one card. In this case, it would be better to play in reverse order, so you will end your turn on a 3 and you may draw 3 cards. Only one boat per space is allowed and during the movement, you may not cross a space containing another boat.



*Now one of the most important things at sea, mates: sailing your boats. The yellow fisherman has chosen to sail and is sailing one space down and another space diagonally down. He catches 2 fish and keeps them in his personal stock, separated from his grey fish. He ends his turn by drawing 2 cards, since this is the number on the space where he ended his turn.*



Moving boats: after the movement

*this number is indicated on the last space where the school ended its turn.*



## Moving fish

When you choose to move the fish, you play one of your cards and move a fish one space in the same direction. If the fish moves to a space already containing a fish, these fish are stacked to form a school and will move as a school during the rest of the game, till they are caught. The number of fish in a school is unlimited. You may move this school by playing again one or more cards. Of course, you may also move another fish. The number on the space where you end your turn indicates the number of cards you may draw. If you move one or more fish to a space containing a boat, you must end your turn immediately by drawing the indicated number of cards. All fish on this space containing a boat are caught and kept in the personal stock of the owner of the boat. You are not allowed to count the total value of the fish in the school until you have caught the school.

*Not only can boats sail, but fish can swim, too. For instance, the green fisherman chooses not to sail and he throws out the anchor, hoping the fish will swim into his direction. Today, he is lucky. The grey fish swims one space up and forms a school with the white fish. This small school swims another space up and picks up the blue fish. Now just another space diagonally up. Uh oh, they just avoided swimming into the green fisherman's nets. Unlucky for him, he cannot sail to catch all these fish because he may not sail this turn. Let's hope the school is still there in his next turn, because the yellow fisherman is nearby and really wants to catch all these lovely fish. The green fisherman finally draws 3 cards as*



Moving fish: after the movement

## Grey fish

The game starts with just one grey fish in the centre of the board. This fish is worth 5 points at the end of the game. Each player also has two grey fish which he may use during the game. To bring a grey fish into play, you place him on the board after your moves but before drawing cards. However, unused grey fish earn five penalty points to the owner. Grey fish may only be placed on a space with at least one other fish. The grey fish will form a school with all the fish on this space and will swim together. So, you can catch this grey fish at

earliest during your next turn. But other players can catch them too. You may place only one grey fish during your turn, but there is no maximum of grey fish in a school.



*It's really fishy, mates! The green fisherman sees a small grey fish in a freshly formed school. This will be a nice catch for his next turn! A huge school in just one boat! Life really can be wonderful!*

## End of the game

The game ends immediately as soon as the last card from the pile is drawn by a player or placed face-up next to the board. This happens:

- with 2 players when the cards are played twice (the deck is shuffled once);
- with 3/4/5 players when the cards are played for the third time (the deck is shuffled twice).

## Sequence Cards

At the beginning of the game, put the sequence card(s) under the deck of cards. In a 2 player game only the card with the "1" has to be used. In a game with more players both cards have to be used. These cards will help the players to remember how often the deck of cards has been shuffled.

A grey fish earns each player 5 points, a white fish 2 points and a blue fish 1 point. All unused grey fish in a player's supply are worth 5 penalty points each.



5 points



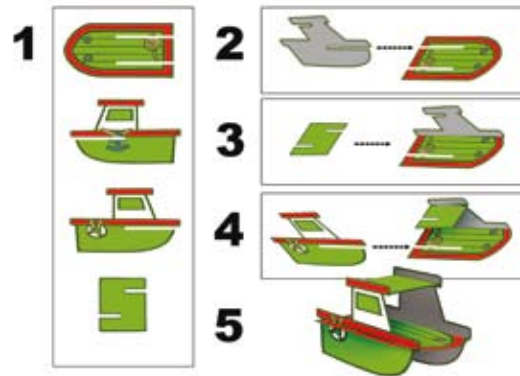
2 points



1 point

The winner is the player who has caught the most points at the end of the game. In case of a tie, the player who has caught the most fish, not counting the points, is the winner. However, penalty points do count in case of a tie.

## Constructing the boats:



## Credits:

Author: Chislaine van den Bulk  
Graphical design: Maikel Verkoelen  
Editor: Arno Quispel  
© Chislaine van den Bulk,  
Quined Games, 2009



**FISH!  
FISH!!  
FISH!**



46 weiße Fische



44 blaue Fische



52 Bewegungskarten



2 Rundenkarten

*Ahoi, willkommen an Bord! Ich heiße Nick. Habt Ihr alle eure Gummistiefel und euer Ölzeug an? Dann können wir ja ablegen und fischen.*

## Ziel des Spieles:

Alle Spieler sind Fischer, die versuchen, so viele Fische wie möglich zu fangen. Dazu kann man entweder die Fische zum Boot locken oder die reichsten Fischgründe ansteuern. Die Fische haben unterschiedliche Werte und können sich außerdem zu Schwärmen zusammenschließen. Gelingt es einem, einen Schwarm zu fangen, kann man viele Punkte auf einmal machen. Der Spieler mit den meisten Punkten am Spielende gewinnt.

## Inhalt:



1 Spielplan

*Die Zahlen entlang der roten Linien sind immer gleich*



5 Spielsteine (in 5 Farben)



11 Fischerboote (in 5 Farben)

*siehe Hinweis auf Seite 12 zum Aufbau der Boote*



11 graue Fische (Fische mit grauem Hintergrund)

## Spielvorbereitung:

Die Fische werden wie abgebildet auf dem Spielplan verteilt. Ein grauer Fisch kommt in die Mitte. Jeder Spieler erhält 2 graue Fische, 2 Fischerboote (im Spiel zu zweit 3 Fischerboote, bei 5 Spielern nur 1 Boot) und den Spielstein in seiner Farbe. Bei weniger als 5 Spielern werden die restlichen grauen Fische nicht benötigt. Die Bewegungskarten werden gemischt und jeder Spieler erhält 3 Karten. Von den übrigen Karten werden 3 Karten offen als Auslage neben den Spielplan gelegt. Die restlichen Karten bilden den verdeckten Nachziehstapel. Lege die Rundenkarten neben den Nachziehstapel, um zu zeigen wieviele Runden schon gespielt sind.



*Schaut mal her! Ich habe hier eine Karte, auf der ihr sehen könnt, wo es die meisten Fische gibt. Die weißen Fische sind wertvoll, die blauen Fische bringen nicht so viel ein. Ist doch einfach, oder? Die Randfelder sind immer leer. Aber in der Mitte ist der graue Fisch. Der bringt am meisten.*

## Spielanfang:

Der Startspieler wird zufällig bestimmt und setzt eines seiner Boote auf eines der Felder am Rand des Spielplans. Danach setzt jeder andere Spieler in Spielreihenfolge sein erstes Boot auf eine freies Randfeld. Anschließend

setzen die Spieler wieder im Uhrzeigersinn ihr zweites Boot. Mit dem Spielstein zeigt jeder Spieler seine Farbe. Die grauen Fische bleiben offen vor dem Spieler liegen.

## Bewegungskarten

Die Bewegungskarten werden auf die Hand genommen. Die Spieler sollten Sie dabei so halten, dass sie in die gleiche Richtung zeigen, wie der Spielplan. Die Karten sollten dann so gespielt werden, dass die anderen Spieler klar erkennen können, in welche Richtung der Zug erfolgen muss. Ein Spieler kann auch mehrere Karten ausspielen, wenn er am Zug ist, aber für jede Bewegungskarte nur um 1 Feld ziehen. Wenn man also mehrere Felder weit ziehen will, muss man genauso viele Karten ausspielen. Jeder Spieler darf maximal 7 Karten auf der Hand haben. Hat man also schon 6 Karten, so darf man nur noch eine weitere Karte ziehen. Dabei kann man immer entweder aus der offenen Auslage oder vom verdeckten Stapel ziehen. Nachdem eine offene Karte genommen wurde, wird sofort eine Karte vom Stapel nachgelegt, sodass immer 3 offene Karten ausliegen.

*Navigieren auf hoher See ist nicht einfach. Man kann ganz leicht die Orientierung verlieren und sich dann verirren. Aber ich zeige euch einen alten Seemannstrick: Wenn du auf der Meereseite sitzt, halte die Karten doch einfach so, dass die Meereseite auf den Karten auch unten ist. Und wenn du auf der Strandseite des Spielplans sitzt, dann halte die Karten andersherum. So weißt du immer, wo es hingehet! Ist doch nicht schwer? Also, los geht's!*



## Spielzug:

In seinem Zug kann der Spieler entweder

- seine Boote bewegen
- die Fische bewegen.

Es ist nicht erlaubt, in einem Zug gleichzeitig Fische und Boote zu bewegen.

## Fischerboote bewegen:

Hat der Spieler sich entschieden, seine Boote zu bewegen, so wählt er eines seiner Boote aus, spielt eine seiner Bewegungskarten aus und bewegt das Boot um ein Feld in die auf der Karte angegebene Richtung. Anschließend kann der Spieler beliebig viele Bewegungskarten spielen, um das gleiche Boot oder eines anderes seiner Boote um ein weitere Felder bewegen. Dabei darf er nie auf oder über Felder ziehen, auf denen bereits ein Boot steht. Alle Fische, die auf Feldern liegen, auf die der Spieler mit seinen Booten zieht, werden gefangen. Der Spieler legt diese in seinen persönlichen Vorrat, getrennt von den grauen Fischen, die am Spielanfang erhalten hat. Die Nummer auf dem Feld auf das der Spieler sich zuletzt in seinem Zug bewegt hat, gibt an wie viele Bewegungskarten er nachziehen darf. Zieht man also mit einem seiner Boote von einem Feld mit einer 2 auf ein Feld mit einer 3 und danach mit einem anderen Boot von einer 3 auf eine 1, so darf man nur eine einzige Bewegungskarte nachziehen. In diesem wäre es besser, den Zug andersherum zu machen und so 3 Karten nachzuziehen.

*So – jetzt kommt das wichtigste: wie fährt man mit den Booten. Der gelbe Fischer hat sich entschieden, mit seinem Boot zu fahren, und bewegt sich erst ein Feld runter und dann ein Feld diagonal nach rechts unten. Dabei fängt er 2 Fische und legt sie in seinen Vorrat, getrennt von seinen grauen Fischen. Dann zieht er 2 Karten nach, so wie es auf dem Feld steht, auf dem er stehen geblieben ist.*





## Fische bewegen:

Hat der Spieler sich entschieden, Fische zu bewegen, so spielt er eine seiner Karten aus und bewegt einen beliebigen Fisch und ein Feld in die entsprechende Richtung. Kommt er dabei auf ein Feld, auf dem schon mindestens ein Fisch liegt, so bilden diese Fische einen Schwarm. Die Plättchen werden gestapelt und bewegen sich bis zum Spielende oder bis sie gefangen werden zusammen als Schwarm. Die Anzahl der Fische in einem Schwarm ist unbegrenzt, ein Spieler darf aber nicht nachzählen, welchen Wert ein Schwarm hat. Der Spieler kann dann diesen Schwarm oder einen beliebigen anderen Fisch um weitere Felder bewegen, indem er weitere Karten ausspielt. Bewegt der Spieler einen Fisch oder Schwarm auf ein Feld auf dem ein Boot steht, so endet der Zug sofort. Die Fische von dem Boot gefangen und der Spieler, dem das Boot gehört, legt diese in seinen Vorrat. Die Zahl auf dem Feld, auf dem die letzte Bewegung endet gibt dabei wieder an, wie viele Karten der Spieler nachziehen darf.

*Klar – nicht nur Boote können sich bewegen, die Fische schwimmen auch. Im Beispiel hat der grüne Fischer seinen Anker geworfen und wartet lieber, bis die Fische zu ihm kommen. Heute hat er Glück: der graue Fisch bewegt sich ein Feld nach oben und bildet mit dem weißen Fisch einen Schwarm. Dieser kleine Schwarm schwimmt nun ein weiteres Feld nach oben und nimmt noch den blauen Fisch hinzu. Nun noch ein Feld nach links oben und sie nähern sich dem grünen Fischerboot. Leider kann er sie in diesem Zug nicht fangen, da er mit seinem Boot nicht fahren darf, wenn er sich dafür entschieden hat, die Fische zu bewegen. Hoffentlich ist der Schwarm in seinem nächsten Zug noch da, denn*

*das gelbe Fischerboot ist nicht weit weg und würde sicher auch gern die Fische fangen. Zuletzt zieht der grüne Fischer noch 3 Karten nach, da der Schwarm mit der letzten Bewegung ein Felder mit der Zahl 3 erreicht hat.*



## Die grauen Fische:

Zu Beginn des Spiels liegt nur ein einziger grauer Fisch in der Mitte des Spielplans. Dieser Fisch zählt 5 Punkte am Spielende. Aber jeder Spieler hat auch noch 2 graue Fische, die er während des Spiels einsetzen kann. Dazu kann er einen seiner grauen Fische am Ende seines Zuges einsetzen, d.h. nachdem er seine Bewegung beendet hat und bevor er die neuen Karten nachzieht. Nicht eingesetzte graue Fische zählen am Spielende 5 Minuspunkte. Graue Fische können nur auf Feldern

eingesetzt werden, auf denen sich mindestens ein weiterer Fisch befindet und bilden sofort einen Schwarm. Nach dem Einsetzen kann der Spieler diesen grauen Fisch natürlich frühestens erst in seinem nächsten Zug fangen, inzwischen können aber die anderen Spieler versuchen, ihn zu fangen. Pro Zug kann ein Spieler immer nur einen grauen Fisch einsetzen, die Anzahl grauer Fische in einem Schwarm ist aber nicht begrenzt.



*Der grüne Fische sieht den grauen Fisch in dem neu gebildeten Schwarm. Das wird ein fetter Fang für seinen nächsten Zug. Ein ganzer Schwarm auf einmal. Petri Heil!*

## Spielende:

Das Spiel endet sofort, sobald in der letzten Runde die letzte Karte von Nachziehstapel gezogen wurde und zum Auffüllen der Auslage verwendet wurde.

-Bei 2 Spielern werden die Karten zweimal durchgespielt. (Der Nachziehstapel wird einmal neu gemischt).

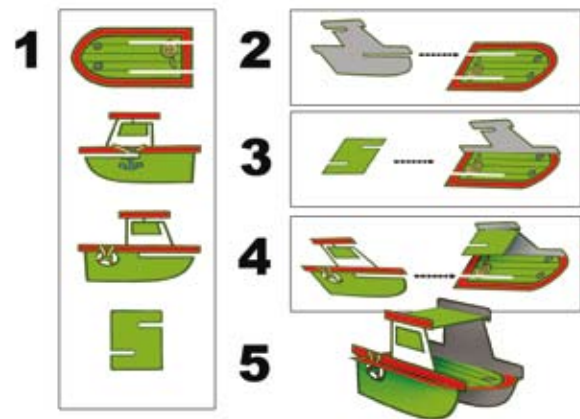
- Bei 3 oder mehr Spielern werden die Karten dreimal durchgespielt (Der Nachziehstapel wird zweimal neu gemischt).

Mit den Rundenkarten kann angezeigt werden, wie oft der Kartenstapel schon durchgespielt wurde. Im Spiel zu zweit wird nur die Rundenkarte mit der „1“ benötigt, bei mehr Spielern beide Karten.

Jeder gefangene graue Fisch zählt 5 Punkte, jeder weiße Fisch 2 Punkte und jeder blaue Fisch 1 Punkt. Jeder nicht eingesetzte graue Fisch im Spielervorrat zählt 5 Minuspunkte.

Es gewinnt der Spieler mit den meisten Punkten, bei Gleichstand zählt die Anzahl der gefangenen Fische.

## Aufbau der Boote:



Autor: Chislaine van den Bulk

Grafik: Maikel Verkoelen

Redaktion: Arno Quispel

© Chislaine van den Bulk,  
Quined Games, 2009





44 poissons sur un fond bleu  
(des poissons bleus)



52 cartes de déplacement



2 cartes sequence

*Ohé les matelots. Bienvenue à bord. Je m'appelle Nick. On m'appelle même Nick le roux. Nous naviguons vers les endroits les plus riches en poissons. Préparez donc vos filets. Commençons par quelques informations sur la pêche...*

## But du jeu

Les joueurs sont des pêcheurs qui essaient de pêcher le plus possible de poissons, soit en les attirant, soit en naviguant vers eux. Les poissons ont des valeurs différentes, mais les poissons peuvent aussi se grouper en banc qui valent beaucoup de points. Le joueur ayant le plus de points remporte la partie.

## Contenu



1 plateau

les chiffres le long des lignes rouges sont identiques



5 pions (dans 5 couleurs)



11 bateaux de pêche (dans 5 couleurs)  
voir aussi la dernière page pour la construction des bateaux



11 poissons sur un fond gris  
(des poissons gris)



46 poissons sur un fond blanc  
(des poissons blancs)

## Préparation du jeu

Placez les poissons sur le plateau comme indiqué avec un poisson gris au milieu du plateau. Chaque joueur reçoit 2 poissons gris, 2 bateaux de pêche (pour un jeu à 2 joueurs 3 bateaux, pour un jeu à 5 joueurs 1 bateau) et un pion dans la même couleur. Les cartes de déplacement sont mélangées, chaque joueur reçoit 3 cartes, et 3 cartes sont mises faces visibles à côté du plateau. Les cartes restantes forment la pioche.



*Regardez les matelots! J'ai une carte pour trouver les endroits riches en poissons. Nous trouverons des poissons extrêmement chers ou des poissons meilleur marché. Les blancs sont chers, les bleus plutôt bon marché. Facile, non? Les cases extérieures restent toujours vides, mais au centre il y a la crème de la crème. Un grand poisson gris. Une très bonne prise!*

## Début du jeu

Choisissez un joueur qui commence la partie. Le premier joueur place un de ces bateaux au bord du plateau sur une case de son choix. Tous les autres joueurs placent également un bateau sur une case vide au bord du plateau. Après avoir placé les premiers bateaux, tous les joueurs placent, chacun à son tour, leur deuxième bateau au bord du plateau sur une case vide. Les pions sont mis clairement visible de tous devant les joueurs pour indiquer la couleur de chacun. Enfin, les poissons gris sont placés en face de chaque joueur.

## Les cartes de déplacement

Les cartes de déplacement sont prises en main. Les joueurs peuvent tenir leurs cartes en main, dans le même sens que le plateau pour bien s'orienter. A son tour, un joueur peut jouer plusieurs cartes, mais chaque carte représente un déplacement d'une seule case. Pour un déplacement de plusieurs cases, il faut jouer plusieurs cartes. Par facilité, les cartes sont jouées dans la même orientation que le plateau pour s'assurer que tous les joueurs voient clairement la direction de déplacement. Le nombre des cartes en main est limité à 7. Si un joueur a déjà 6 cartes en main, il ne peut piocher qu'une carte. En piochant, les joueurs peuvent toujours choisir entre une carte face visible ou la carte au sommet de la pioche. Si une carte face visible est prise, elle est remplacée aussitôt par une carte de la pioche.

*Naviguer, c'est le plus dur. En mer, vous perdez facilement votre chemin. Evidemment, il n'y a pas de chemin en mer, mais je vous explique comment faire. Si vous vous trouvez côté plage, tenez les cartes de manière à ce que la plage se trouve en bas. Si vous vous trouvez côté mer, c'est exactement l'inverse. Compris ? Alors, prenons la mer...*



## Tour de jeu

A son tour, un joueur peut choisir une des actions suivantes:

Déplacer ses bateaux de pêche

### Déplacer des poissons

Il est interdit de déplacer à la fois des poissons et ses bateaux.

### Déplacement des bateaux de pêche

Quand un joueur préfère déplacer ses bateaux de pêche, il joue une de ses cartes de déplacement et déplace un de ses bateaux d'une case dans cette direction. S'il veut le déplacer encore, il doit jouer une autre carte de déplacement. Le joueur peut aussi choisir de déplacer son autre bateau. Tous les poissons sur les cases où le bateau est passé sont pris et mis dans le stock personnel du joueur. Faites attention de ne pas les mélanger avec vos propres poissons gris. Le numéro dans la case où le joueur a terminé le déplacement du dernier bateau indique combien de cartes de déplacement le joueur peut piocher. Si, par exemple, un joueur déplace son premier bateau d'un 2 à un 3 et puis son autre bateau d'un 3 à un 1 il ne peut piocher qu'une seule carte. Dans ce cas, il vaut mieux déplacer ses bateaux dans l'ordre inverse pour pouvoir piocher 3 cartes. Chaque case ne peut supporter qu'un seul bateau de pêche. En conséquence, pendant un déplacement, un bateau de pêche ne peut pas passer sur une case où il y a déjà un autre bateau.



*Et maintenant, le plus important! Le pêcheur jaune a choisi de naviguer. Il navigue une case verticale-*

ment vers le bas et une case diagonalement vers le bas. En le chemin, il a pêché 2 poissons qu'il garde dans son stock personnel bien séparés de ses poissons gris. Ce pêcheur ne veut plus continuer. Alors, il peut piocher 2 cartes de déplacement, comme le chiffre indiqué sur la case où il a terminé son tour.



## Déplacement des poissons

Quand un joueur préfère déplacer des poissons, il joue une de ses cartes de déplacement et déplace un poisson d'une case dans cette direction. Quand un poisson est déplacé sur une case où il y a déjà un autre poisson, ces deux poissons forment un banc et sont déplacés en banc pendant la partie. Il n'y a pas de limite au nombre de poissons dans un banc. Ainsi, le joueur peut choisir de déplacer ce banc en jouant une carte de déplacement par case. Evidemment, le joueur peut également choisir de déplacer un autre poisson. Le numéro dans la case où le joueur a terminé le déplacement du dernier poisson indique combien de cartes de déplacement le joueur peut piocher. Si un poisson ou un banc de poissons arrive sur une case avec un bateau, les poissons sont pêchés par ce bateau. Le joueur ne peut plus déplacer de poissons et termine son tour en piochant autant de cartes qu'indiquées dans cette case. Vous ne pouvez pas compter la valeur totale d'un banc de poissons avant de l'avoir capturé.

*Ne croyez pas ce vieux pirate, mes amis! Ecoutez-moi. Non seulement vous pouvez naviguer, mais vous pouvez également déplacer les poissons. Par exemple, le pêcheur vert choisit de ne pas naviguer. Il jette l'ancre et prie que les poissons nagent dans sa direction. Il a de la chance, un poisson gris nage une case verticalement en haut et forme un banc avec le poisson blanc. Ce banc continue à nager une case verticalement en haut et le poisson bleu se joint au banc. Encore une case*



en diagonale...Le banc échappe aux filets verts car le pêcheur vert ne peut pas naviguer. Maintenant, il prie que personne ne pêche ce banc. En effet, le pêcheur jaune est tout près et essaiera lui aussi de pêcher ce banc. Le pêcheur vert peut encore piocher 3 cartes de déplacement comme le chiffre indiqué sur la case où il a terminé son tour.



## Poissons gris

Le jeu commence avec un seul poisson gris au milieu du plateau. Ce poisson vaut 5 points. Chaque joueur reçoit aussi 2 poissons gris qu'il peut utiliser pendant le jeu. Attention: un poisson gris non-utilisé vaut 5 points de pénalité. Un joueur peut placer un poisson gris uniquement sur une case où il y a déjà au moins un poisson. Ce poisson gris et les autres sur cette case forment un banc et sont donc déplacés ensemble. Un joueur peut placer un seul de ses poissons gris à la fin de son tour juste avant piocher des cartes de déplacement. Le poisson gris placé ne peut être pêché que pendant

le tour suivant. Attention: les autres joueurs peuvent également pêcher ce poisson. Le nombre de poissons gris dans un banc n'est pas limité.



*Oh la la, les matelots! Le pêcheur vert voit apparaître un petit poisson gris dans ce joli banc. La pêche idéale pour son tour suivant ! Tout le banc dans ses filets... Extraordinaire ! La vie en mer... c'est fantastique!*

## Fin du jeu

Le jeu prend fin immédiatement dès que la dernière carte de la pioche est prise par un joueur ou placée face visible à côté du plateau, cela arrive:

- à 2 joueurs, lorsque la pioche a été complètement épuisée à deux reprises (le paquet a été mélangé une fois);
- à 3/4/5 joueurs, lorsque la pioche a été complètement épuisée à trois reprises (le paquet a été mélangé deux fois);

Les cartes séquence peuvent vous aider à vous rappeler le nombre de fois que la pioche a été épuisée en plaçant les cartes séquences en dessous de la pioche (à deux joueurs, seul la carte "1" est utilisée).

Le joueur ayant le plus de points remporte la partie. Un poisson gris vaut 5 points, un poisson blanc 2 et un poisson bleu 1 point. Un poisson gris non utilisé vaut 5 points de pénalité. En cas d'égalité, le joueur ayant le plus de poissons remporte la partie, sans compter les valeurs des poissons, les points de pénalité exceptés.



5 points

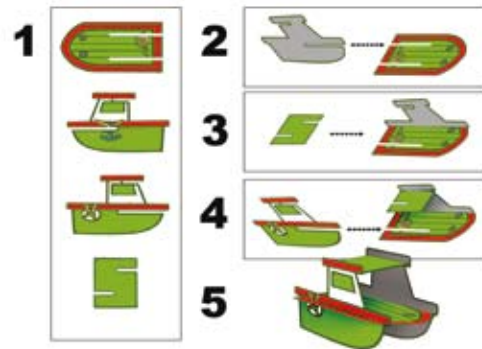


2 points



1 point

construite des bateaux de pêche:



Auteur: Chislaine van den Bulk  
Design: Maikel Verkoelen  
Redaction: Arno Quispel

© Chislaine van den Bulk,  
Quined Games, 2009

