



„Oh, ein Fisch! Der ist ja viel besser als meine Plüschmaus. Den schnapp ich mir! Aber Moment, da ist ja noch ein Fisch. Ein noch besserer! Dann nehme ich den. Und geb' den alten ab. Hehe, alles meins! Aber Moment, da ist ja noch ein Fisch. Ein noch besserer! ...“

In Fisch & Flausch spielt ihr Katzen auf der Jagd nach dem tollsten Spielzeug und den besten Fischen. Aber nur die wertvollste Sammlung bringt am Ende den Sieg.

Spielmaterial



6 Schnapper



16 normale Fische

je 2 mit den Punkten
2, 6, 8, 12, 14, 18, 20 und 24



1 Startkatze

mit der Verteilung der Startkarten
auf der Rückseite



4 fiese Fische

mit den Punkten
4/-6, 10/0, 16/6 und 22/12



42 Spielzeuge

je 6 mit den Punkten
1, 3, 5, 7, 9, 11 und 13



3 Fischgräten

Spielziel

Über 18 Runden hinweg bietet ihr verdeckt mit euren Karten auf mal mehr und mal weniger wertvolle Fische. Wer das höchste Gebot macht, gibt die eigenen gebotenen Karten an die Person mit dem zweithöchsten Gebot, die wiederum ihre Karten weitergibt. Das setzt sich fort, bis schließlich das niedrigste Gebot rausfliegt und ein neuer Fisch auftaucht. Wer am Ende die meisten Punkte hat, gewinnt!

Spielvorbereitung

Mischt alle 23 Fische und legt dann 5 Karten ohne sie anzusehen zurück in die Schachtel. Legt die übrigen 18 Karten als verdeckten Fischstapel in die Tischmitte. Abhängig davon, wie viele ihr seid (2, 3 oder 4-6 Personen), erhält jeder die hier gezeigten gelben Spielzeuge sowie 1 oder 2 Schnapper:



2x 1 2x 3 2x 5

7 9 11 13 2x



2x 1 2x 3

5 7 9 11 13



1 3 5

7 9 11 13

Alle übrigen Spielzeuge und Schnapper kommen zurück in die Schachtel. Wer Katzen am liebsten mag, erhält die Startkatze und beginnt die erste Runde.

Spielablauf

Das Spiel dauert 18 Runden, in denen ihr jeweils die folgenden 3 Schritte durchführt:

1. Fisch aufdecken

Deckt den obersten Fisch vom Fischstapel auf. Auf diesen Fisch werdet ihr in dieser Runde bieten.

2. Gebote abgeben

Wer die Startkatze hat, gibt zuerst ein Gebot für den aufgedeckten Fisch ab. Danach folgen die anderen am Tisch im Uhrzeigersinn. Gebote bestehen immer aus **mindestens 1 Punktekarte (Spielzeug/Fisch)** und werden **verdeckt** vor euch abgelegt. Die anderen am Tisch sehen also nur, wie viele Karten jeweils geboten werden, aber nicht ihre Punkte.

3. Gebote verteilen

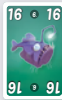
Deckt jetzt alle Gebote auf. Wer die meisten Punkte geboten hat, also die **höchste Summe an Punkten** ausgelegt hat, erhält den Fisch. Die gebotenen Karten erhält die Person mit dem zweithöchsten Gebot. Ihre gebotenen Karten erhält wiederum die Person mit dem dritthöchsten Gebot usw. Alle erhaltenen Karten (Spielzeuge, Fische und Schnapper) werden immer **auf die Hand** genommen und können in späteren Runden **erneut geboten** werden. Die Karten des **insgesamt niedrigsten Gebots** werden schließlich auf einen offenen Ablagestapel gelegt und die entsprechende Person erhält die Startkatze. Dann beginnt sie eine neue Runde.

Wichtig: Wenn mehrere Personen ein Gebot mit identischer Punktesumme aufdecken, gilt immer das Gebot als höher, das in Spielreihenfolge näher bei der Startkatze ist.

Besondere Karten

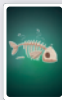
Fiese Fische

Fiese Fische haben immer 2 unterschiedliche Punktwerte auf ihrer Karte stehen. **Der größere Wert gilt während des Spiels**, also wenn ihr den fiesen Fisch als Gebot einsetzt. **Der kleinere Wert gilt nur am Spielende**, wenn die Punkte gezählt werden. Während des Spiels sind die fiesen Fische also deutlich besser als am Ende.



Fischgräten

Fischgräten sind immer 0 Punkte wert und darüber hinaus dürft ihr sie **nicht als Gebot** einsetzen - die werdet ihr also nicht mehr los!



Schnapper

Jeder von euch startet mit 1 Schnapper (oder 2 im Spiel zu zweit). Schnapper können zusammen mit mindestens einer Punktekarte (Spielzeug/Fisch) geboten werden, aber **niemals alleine**. Wenn nach dem Aufdecken der Gebote **nur eine Person** einen Schnapper geboten hat, darf sie sich sofort eine beliebige Karte aus dem Ablagestapel heraussuchen und auf die Hand nehmen. **Die herausgesuchte Karte erhöht also nicht das aktuelle Gebot**. Wenn allerdings **zwei oder mehr Schnapper** geboten wurden (auch von derselben Person!), darf niemand eine Karte aus dem Ablagestapel nehmen - die Schnapper haben dann keinen Effekt. In jedem Fall gehören die Schnapper zum jeweiligen Gebot und werden daher ganz normal weitergegeben oder auf den Ablagestapel gelegt, wenn sie zum niedrigsten Gebot gehören.



Spielende

Nachdem die Gebote für den letzten Fisch verteilt wurden und das niedrigste Gebot auf den Ablagestapel gelegt wurde, endet das Spiel. Ihr zählt jetzt einfach alle Punkte eurer Karten zusammen. Wer die höchste Punktesumme hat, gewinnt. Denkt daran, dass fiese Fische nur mit ihrem kleineren Wert zählen und Fischgräten und Schnapper 0 Punkte wert sind. Bei einem **Gleichstand** gewinnt, wer die **wenigsten fiesen Fische** hat. Sollte dann immer noch Gleichstand herrschen, gewinnt, wer die **wenigsten Karten** hat. Ansonsten teilt ihr euch den Sieg.

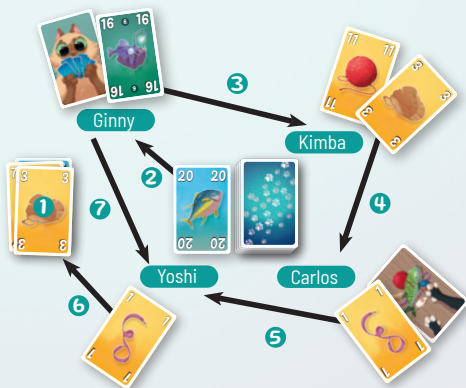
Beispielrunde (4 Personen)

Der 20er Fisch liegt offen aus. Ginny bietet einen fiesen Fisch mit Wert 16. Kimba bietet zwei Spielzeuge mit Gesamtwert 14 (11+3). Carlos bietet ein Spielzeug mit Wert 1 und einen Schnapper. Yoshi bietet ebenfalls ein Spielzeug mit Wert 1.

Carlos hat als einziger am Tisch einen Schnapper geboten und nimmt sich deshalb sofort eine Karte seiner Wahl vom Ablagestapel auf die Hand ❶.

Jetzt kann die Verteilung der Gebote losgehen:

Ginny hat die meisten Punkte und erhält den 20er Fisch ❷. Kimba hat das zweithöchste Gebot und erhält daher den fiesen Fisch von Ginny ❸. Carlos und Yoshi haben gleich viel geboten, aber Carlos sitzt in der Spielreihenfolge vorne, weil Ginny die Startkatze hat. Sein Gebot gilt deshalb als höher und er erhält die beiden Spielzeuge von Kimba ❹. Yoshi hat das niedrigste Gebot und erhält das Spielzeug von Carlos. Seine Punkte haben sich insgesamt also leider nicht verbessert, aber er bekommt zumindest auch den Schnapper von Carlos ❺. Yoshis gebotenes Spielzeug wird schließlich auf den Ablagestapel gelegt (weil er das insgesamt niedrigste Gebot hat) ❻ und er bekommt die Startkatze ❼.



Variante: Zwillingfische

Bei dieser Variante gelten alle Regeln wie beschrieben. Wenn ihr am Spielende die Punkte zählt, erhaltet ihr allerdings immer 10 Bonuspunkte, wenn ihr zwei Fische mit demselben Punktwert habt. Das gilt natürlich nicht für Fischgräten und Schnapper.

IMPRESSUM

Autor: Robert Brouwer
Illustration: Theresa Tobschall
Grafik: Daniel Müller
Redaktion: Kilian Vosse
Entwicklung: Angela Storz

©2024 KOSMOS
Franckh-Kosmos
Verlags-GmbH & Co. KG
Pfizerstr. 5 - 7,
70184 Stuttgart, DE

kosmos.de/servicecenter
Art.-Nr.: 741846

Hinweise zum
Verpackungsmüll
kosmos.de/disposal

