

bereits auf dem Feld stehenden ein Kärtchen aus dessen Besitz (natürlich nur, wenn dieser schon etwas gefangen hat). Der ankommende Spieler darf sich das Kärtchen allerdings nicht selbst aussuchen, sondern er bekommt immer das Kärtchen mit dem niedrigsten Wert – egal ob Fisch oder Gegenstand.

Stehen mehrere Figuren auf einem Feld, so bekommt ein „Ankömmling“ sogar von jedem ein Kärtchen mit dem jeweils niedrigsten Wert.

Variante zu Punkt 5:

Wer schneller spielen möchte, streicht Punkt 5. In diesem Fall können auf einem Feld mehr Figuren zum Stehen kommen, ohne daß etwas passiert.

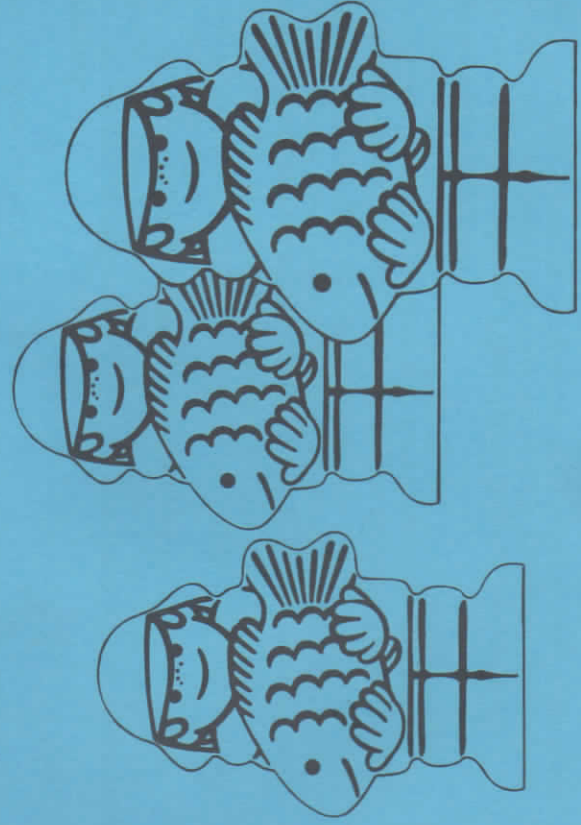
Und nun viel Spaß mit diesem Noris-Spiel.



Rudi Hoffmann

Fischer's Fritz

fischt große Fische



6011780



Georg Reulein GmbH+Co.KG
Waldstraße 38
8510 Fürth/Bay.

Fischer's Fritz fischt große Fische

Inhalt:

Spielplan, 51 x 35 cm
4 Spielfiguren aus Holz
70 Kärtchen (40 Fisch-Kärtchen,
15 Wasserpflanzen-Kärtchen,
15 Kärtchen mit anderen Gegenständen)
1 Würfel

Spieler:

2-4

Alter:

ab 6 Jahren

Spieldauer:

ca. 30 Minuten

Spielvorbereitung:

Alle 70 Kärtchen werden **verdeckt** gemischt und anschließend – ebenfalls verdeckt – auf die 70 Felder des Spielplanes gelegt.

Jeder Spieler wählt eine Spielfigur und stellt sie zum Start an eine Ecke **außerhalb** des Spielplanes. (Es gibt also kein eigenes Start-Feld!) Jetzt muß nur noch reihum um die höchste Zahl gewürfelt werden, um den Spielbeginner zu ermitteln.

Spielziel:

Es geht darum, möglichst viele und große Fische, aber auch möglichst viele Gegenstände, die sonst noch im Wasser liegen, aber dort wirklich nicht hingehören, zu fischen.

Spielverlauf:

Es wird reihum gewürfelt. Jeder Spieler hat grundsätzlich nur **einen** Wurf. Man startet von dem Eckfeld aus, vor dem man zu Beginn steht, und zieht um so viele Felder **geradlinig** in **beliebiger** Richtung, wie man Augen geworfen hat.

Bevor ein Spieler seine Spielfigur auf das Feld stellt, auf dem er zum Stehen kommt, darf er das darauf liegende Kärtchen aufdecken.

– Kommt ein **großer Fisch** (Ziffernaufdruck 4, 6, 8 oder 10) zum Vorschein, so nimmt der Spieler dieses Kärtchen an sich. Seine Figur bleibt auf dem leer gewordenen Feld stehen.

– Kommt eine Blechdose, ein Schuh oder ein anderer Gegenstand, der im Wasser nichts zu suchen hat, zum Vorschein, so nimmt der Spieler dieses Kärtchen ebenfalls an sich und bleibt auf dem abgeräumten Feld stehen.

– Kommt dagegen ein **kleiner Fisch** (ohne Ziffernaufdruck) zum Vorschein, so darf dieses Kärtchen nicht vom Spielplan genommen werden. Es bleibt vielmehr aufgedeckt liegen, der Spieler setzt seine

Spielfigur einfach darauf. (Ganz nach dem Prinzip: Kleine Fische bleiben im Wasser!)

– Wird beim Umdrehen des Kärtchens eine **Wasserpflanze** sichtbar, so bleibt diese – wie die kleinen Fische – ebenfalls offen liegen, allerdings mit anderer Bedeutung: Der Spieler, der die Wasserpflanze aufgedeckt hat, darf von dieser Stelle aus **noch einmal** ziehen – und zwar in beliebiger Richtung, natürlich geradlinig. Wie weit er ziehen darf, bestimmen die auf den Wasserpflanzen aufgedruckten Ziffern: Ist eine „6“ aufgedruckt, kann der Spieler **bis zu 6 Felder** weit ziehen, bei einer „5“ **bis zu 5 Felder** weit usw. „Bis zu“ heißt, daß man die Zugweite nicht voll ausnützen muß, wenn in kürzerer Entfernung vielleicht ein Kärtchen liegt, das der Spieler gerne aufdecken möchte.

Durch die Wasserpflanzen-Kärtchen hat man einen doppelten Vorteil: Zum einen darf man noch einmal ziehen, zum anderen hat man bei der Zugweite mehrere Möglichkeiten (bei einer Wasserpflanze mit der „1“ natürlich nicht).

So werden im Laufe des Spieles immer mehr große Fische sowie verschiedene Gegenstände aus dem „Wasser gefischt“, während im Wasser immer mehr Wasserpflanzen und kleine Fische zu sehen sind.

Spielende:

Wenn alle großen Fische und alle Gegenstände, die im Wasser nichts zu suchen haben, im Besitz der Spieler sind (es liegen dann nur noch die 15 Wasserpflanzen und die 10 kleinen Fische auf dem Spielplan), ist das Spiel zu Ende.

Nun zählt jeder Spieler die Werte seiner großen Fische und die Werte seiner herausgefischten Gegenstände zusammen. Wer das höchste Ergebnis erreicht, hat das Spiel gewonnen.

Weitere wichtige Spielregeln:

1. Ein Spieler darf beim Ziehen weder abbiegen noch während eines Zuges hin- und herziehen.
2. Wer auf eine Wasserpflanze kommt, die bereits offen liegt, darf natürlich auch noch einmal ziehen – in beliebiger Richtung bis zu so vielen Feldern weit, wie aufgedruckt ist.
3. Kommt man auf einem Feld zum Stehen, auf dem ein **kleiner Fisch** oder überhaupt kein Kärtchen liegt, so bleibt man dort stehen – der nächste Spieler ist an der Reihe.
4. Würde man beim Ziehen seine Zugweite **in keiner Richtung** voll ausnützen können, weil man sonst über den Rand des Spielfeldes hinausziehen würde, so zieht man eben nur bis zum **Randfeld** – egal in welcher Richtung.
Solange man aber noch in eine andere Richtung ziehen kann, muß man diese Richtung wählen, auch wenn man „nichts fischt“
5. Trifft ein Spieler mit seiner Figur auf ein Feld, auf dem bereits eine andere Figur steht, so bekommt der ankommende Spieler von dem