

if Wishes were Fishes!

„Wenn Wünsche Fische wären!“

von Peter Sarrett und Michael Adams

Spielmaterial



- 74 Karten

70 Fischkarten (je 10 von
7 verschiedenen Fischarten)



- 4 „Markt“-Karten

(mit den Werten 4 bis 7)



- 1 Spielplan



- 75 Holzfische (je 15 in den 5 Spielerfarben)



- 30 Würmer



- 5 Kunden

(1 großer weißer „3er“,
2 mittelgroße graue „2er“ und
2 kleine, schwarze „1er“)



Spielvorbereitungen

- Das **Spielbrett** wird in die Tischmitte gelegt.
- **Jeder Spieler** erhält alle Holzfische **einer Farbe** und **6 Würmer**. Jeder Spieler legt einen seiner Fische als Zählstein auf das Feld „0“ auf der Zählleiste [1].
- Die **5 Kunden** werden zufällig auf Marktstände verteilt, so dass an jedem Stand höchstens ein Kunde steht [2].
- Die Fischkarten werden verdeckt gemischt. Die **4 obersten Karten** werden aufgedeckt und einzeln nebeneinander in einer Reihe ausgelegt. Diese Reihe ist das „Meer“. Die übrigen Karten werden als verdeckter Stapel hinter die zuletzt aufgedeckte Karte gelegt [3].
- Die **Markt-Karten** werden nach der Zahl über dem Fisch sortiert und so aufeinander gestapelt, dass die Karte mit der 4 oben und die Karte mit der 7 unten liegt. [4]
- Die Spieler bestimmen einen Startspieler.



Spielverlauf

Es wird im Uhrzeigersinn gespielt. Kommt ein Spieler an die Reihe muss er sich für **eine** der drei folgenden Aktionen entscheiden und sie ausführen:

- **Eine Fischkarte** aus dem Meer holen und in **eines seiner Boote** legen.
- **Eine Fischkarte** aus dem Meer holen, den **Wunsch benutzen** und die Fischkarte auf den Ablagestapel legen.
- Einen einzigen **Fisch** aus einem eigenen Boot **verkaufen**.

• Eine Fischkarte aus dem Meer holen

Die Karte, die am weitesten vom Stapel weg liegt, befindet sich im seichtesten Wasser; die Karte unmittelbar neben dem Stapel liegt im tiefsten Wasser. Wenn der Spieler eine Fischkarte aus dem Meer holt, muss er auf jede Fischkarte einen Wurm legen, die in seichterem Wasser liegt, als die Karte, die er nimmt. Will der Spieler beispielsweise den Fisch an dritter Stelle nehmen, muss er auf jede der beiden Karten in seichterem Wasser einen Wurm legen.

Es ist nicht erlaubt, eine Fischkarte vom verdeckten Stapel zu nehmen!

Die übrigen, im tieferen Wasser liegenden Karten werden so weit wie möglich in seichteres Wasser geschoben. Es wird eine neue Karte vom Stapel aufgedeckt und auf den nunmehr freien Platz neben dem Stapel gelegt.

Holt der Spieler eine Fischkarte aus dem Meer, erhält er auch alle Würmer, die in der Zwischenzeit auf die Karte gelegt wurden. Er darf die Würmer auch dann behalten, wenn er nur den Wunsch benutzt und die Karte gleich wieder auf den Ablagestapel legt.



Eine Fischkarte nehmen



Eine neue Fischkarte aufdecken

• Die Fischkarte ins Boot legen

Bei Spielbeginn hat jeder Spieler zwei imaginäre Boote in seiner Auslage vor sich. Wenn der Spieler die Fischkarte behalten will, muss er sie in ein leeres Boot legen. In jedem Boot darf höchstens eine Karte liegen. Wenn bereits in jedem Boot des Spielers eine Karte liegt, darf er die neue Karte nicht behalten.



Jeder Spieler hat zwei imaginäre Boote.

• Den Wunsch benutzen und die Fischkarte auf den Ablagestapel legen

Anstatt die Fischkarte zu behalten, kann der Spieler den Fisch zurück ins Wasser werfen: Er legt die Karte auf den Ablagestapel. Zur Belohnung für diese gute Tat erfüllt der Fisch dem Spieler den Wunsch, der in der Sprechblase zu sehen ist. Der Wunsch wird sofort ausgeführt. (Siehe: „Die Wünsche“)



Die „Wunsch-Karte“ wird auf dem Ablagestapel gelegt.

• Einen einzigen Fisch verkaufen

Anstatt eine Fischkarte aus dem Meer zu holen, kann der Spieler einen einzigen Fisch aus einem seiner Boote verkaufen. Verkauft der Spieler eine Karte mit zwei Fischen darauf, erhält er trotzdem nur die Einnahmen für einen Fisch. Eine Karte mit zwei Fischen darauf, kann nur dann als zwei Fische verkauft werden, wenn ein Wunsch das erlaubt.

Fische verkaufen

Ein Spieler erhält Einnahmen für jeden Fisch, den er verkauft, und er bekommt einmalig Einnahmen, wenn er die meisten Fische an einen Marktstand verkauft hat, der sein „Limit“ erreicht. Jeder Stand kauft nur die Fischart, die auf seinem Schild abgebildet ist. Der Stand bezahlt für jeden Fisch 2 Dollar. Stehen ein oder mehrere Kunden am Stand, erhöht sich der gutgeschriebene Betrag um den Wert dieser Kunden. Stehen an einem Stand beispielsweise ein „1er“ Kunde und der „3er“ Kunde, erhält der Spieler 6 Dollar für jeden Fisch, den er dort verkauft: 2 (Grundpreis) + 1 (1er Kunde) + 3 (3er Kunde).

Der Spieler markiert seine Einnahmen, indem er seinen Zählstein auf der Zählleiste entsprechend viele Felder weiter zieht. Die Karte mit dem verkauften Fisch wird danach auf den Ablagestapel gelegt.

Anschließend legt der Spieler für jeden Fisch, den er gerade verkauft hat, einen Holzfish in seiner Farbe auf den entsprechenden Marktstand. Verkauft der Spieler Fische, für die auf dem Stand kein Platz mehr ist (siehe „Ein Marktstand erreicht sein Limit“), muss er



Der rote Spieler verkauft den Mönchsfisch aus einem seiner Boote. Er legt 1 Holzfish auf den Marktstand für Mönchsfische und schreibt sich auf der Zählleiste 4 Dollar gut (2 Dollar Grundpreis + 2 Dollar für den 2er Kunden).

sie auf den Abfallhaufen legen. Der Abfallhaufen befindet sich hinter dem Bretterzaun an der Seite des Spielplans. Der Spieler erhält immer den vollen Wert gutgeschrieben, auch wenn er die Fische auf den Abfallhaufen legen musste.

Die Zahl der Holzfische je Spieler ist nicht beschränkt. Falls ein Spieler mehr als 15 Fische benötigt, kann er ersatzweise die Fische einer nicht benötigten Farbe, Münzen oder etwas ähnliches verwenden.

Ein Marktstand erreicht sein Limit

Jeder Marktstand kann nur eine bestimmte Anzahl Fische aufnehmen, dann ist sein Limit erreicht. Wie viele Fische ein Marktstand aufnehmen kann, bestimmt die Zahl über dem Fisch auf der Markt-Karte, die gerade oben auf dem Stapel liegt. Sobald die entsprechende Anzahl Fische auf dem Stand liegt, ist er voll und kann keine weiteren Fische aufnehmen. Wird bei einem Verkauf das Limit des Standes überschritten, werden die überzähligen Fische nicht auf den Stand, sondern auf den Abfallhaufen gelegt.

Erreicht der Stand sein Limit, werden die beiden Beträge auf der obersten Markt-Karte als einmaliger Bonus gutgeschrieben: Der Spieler, von dessen Farbe die meisten Holzfische auf dem Marktstand liegen, erhält den höheren Betrag gutgeschrieben, und der Spieler mit den zweitmeisten Fischen erhält den niedrigeren Betrag.

Im Fall eines Gleichstandes bei den meisten Fischen, werden beide Beträge addiert, und jeder der betroffenen Spieler erhält die Hälfte. Bei Bedarf wird abgerundet. In diesem Fall erhält der Spieler mit den zweitmeisten Fischen keinen Bonus. Gibt es nur bei den „zweitmeisten Fischen“ einen Gleichstand, erhalten alle betroffenen Spieler den niedrigeren Betrag in voller Höhe gutgeschrieben. Anschließend wird die oberste Markt-Karte vom Stapel genommen und auf den soeben abgerechneten Marktstand gelegt.



Der Marktstand für Engelfische ist voll. Der rote Spieler erhält für seine Mehrheit 8 Dollar. Der grüne und der blaue Spieler erhalten jeder 4 Dollar, da sie beide Zweite sind.

Die Spieler können weiterhin Fische an diesen Stand verkaufen. Sie erhalten immer noch den vollen Preis, aber sie müssen für jeden Fisch, den sie verkaufen, einen ihrer Holzfische auf den Abfallhaufen legen.

Spielende

Das Spiel endet, wenn einer der beiden folgenden Fälle eintritt:

- Die letzte Markt-Karte wird auf einen Marktstand gelegt.

ODER

- Es liegen 10 oder mehr Fische auf dem Abfallhaufen.

In diesem Fall wird der Abfallhaufen wie ein Marktstand behandelt, der sein Limit erreicht hat. Allerdings bekommen die Spieler mit den meisten Fischen und den zweitmeisten Fischen auf dem Abfallhaufen die entsprechenden Beträge **abgezogen**, die auf der obersten Markt-Karte angegeben sind.

Wenn die Markt-Karte mit den 7 Fischen oben liegt, verliert der blaue Spieler 10 Dollar, und der rote Spieler verliert 5 Dollar.



Unabhängig davon, auf welche Weise das Spiel endete, erhält nun der Spieler mit den meisten Würmern einen Bonus von 8 Dollar. Der Spieler mit den zweitmeisten Würmern erhält 4 Dollar Bonus. Im Fall eines Gleichstands bei den meisten Würmern, erhält jeder betroffene Spieler 6 Dollar, und es wird kein Bonus für die zweitmeisten Würmer vergeben. Im Fall eines Gleichstands bei den zweitmeisten Würmern, erhält jeder betroffene Spieler 4 Dollar.



Bonus für die meisten Würmer bei Spielende

Der Spieler mit den meisten Einnahmen ist der Gewinner!

Die Wünsche

Der Spieler muss den Wunsch, wenn möglich, vollständig ausführen. Kann er einen Teil des Wunschs nicht ausführen, muss er den Rest des Wunschs trotzdem ausführen. Wenn der Spieler durch den Wunsch Fische verkaufen kann, darf er nur Fischkarten aus seinen Booten verkaufen.



Einen 1er-Kunden bewegen:
Ziehe einen 1er-Kunden im Uhrzeigersinn um 1 bis 3 Marktstände weiter. Verkaufe anschließend alle Fische einer Art.



Einen 2er-Kunden bewegen:
Ziehe einen 2er-Kunden im Uhrzeigersinn um 1 bis 3 Marktstände weiter. Verkaufe anschließend alle Fische einer Art.



Einen 3er-Kunden bewegen:
Ziehe den 3er-Kunden im Uhrzeigersinn um 1 bis 3 Marktstände weiter. Verkaufe anschließend alle Fische auf einer Karte.



Alle Kunden verteilen:
Entferne von jedem Marktstand alle Kunden, bis auf den Kunden mit dem jeweils höchsten Wert. Verteile die so entfernten Kunden auf beliebige andere Marktstände, so dass danach an jedem Stand höchstens ein Kunde steht.



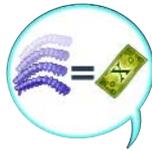
Verkaufe alle Fische einer Art:
Verkaufe alle Karten mit Fischen derselben Art.



Verdorbene Ware:
• Nimm einen beliebigen Holzfisch von einem noch nicht gewerteten Marktstand und lege ihn auf den Abfall.

ODER

• Nimm einen Holzfisch vom Abfallhaufen und gib ihn seinem Besitzer zurück. Verkaufe danach alle Fische auf einer Fischkarte.



Würmer-Bonus:

Du erhältst 1 Dollar für jeden Wurm in deinem Besitz. Gib anschließend jedem Mitspieler einen Wurm ab. Die Würmer, die du mit dieser Karte bekommen hast, werden mitgezählt.



Boot:

Diese Karte bleibt bis zum Spielende verdeckt vor dir liegen. Sie ist ein zusätzliches Boot, in das du eine weitere Fischkarte legen kannst. Jeder Spieler kann beliebig viele zusätzliche Boote besitzen.



Verkaufe alle Fische von einer Art als Fische einer anderen Art:

Dieser Wunsch verwandelt alle Fische einer Art in die abgebildete Art. Sie werden also auch an den entsprechenden Marktstand verkauft, und der Spieler erhält den dort gültigen Preis.



Doppel-Fisch:

Wird eine solche Karte durch einen Wunsch verkauft, zählt sie als 2 Fische. Wird sie jedoch verkauft, weil der Spieler die Aktion „Einen einzigen Fisch verkaufen“ gewählt hat, zählt sie nur als 1 Fisch.

Die sieben Fischarten:

Engelfisch	Mönchsfisch	Schwertfisch
Königsfisch	Katzenfisch	
Seesternchen	Clownfisch	



© 2007 ABACUSSPIELE
Verlags GmbH & Co. KG, Dreieich
Alle Rechte vorbehalten.
Made in Germany.
www.abacusspiele.de

Distribution in Österreich:
Piatnik & Söhne
Hütteldorfer Straße 229-231, A-1140 Wien

Distribution in der Schweiz:
Carletto AG
Einsiedlerstraße 31A, CH-8820 Wädenswil