

Fischen (2F) - KSR

Dauer: 8 Runden im Uhrzeigersinn mit Karten in 4 Farben.

SP = Siegpunkte

Vorbereitungen:

- 1) Jeder Spieler nimmt 1 Übersichtsblatt und legt je 1 Karte "Fischerin" und "Boot" vor sich. Auf der Fischerin stapelt man gefangene Stiche, auf dem Boot liegt pers. Lagerraum-Stapel.
- 2) Runden-Karte passend zur Spieleranzahl nehmen und Anzahl Startkarten je Spieler auf Rückseite nachsehen. Karte mit Vorderseite nach oben hinlegen und Anzeige-Karte so darauf legen, dass die Zeile für die 1. Runde sichtbar ist.
- 3) Die Spielkarten in 6 Stapel nach Anzahl der Sterne (0 - 5) darauf sortieren.
- 4) Legt die 40 sternlosen Start-Karten kurz beiseite und mischt die übrigen 5 Stapel je separat. Danach wird der verdeckte Meeres-Stapel gebildet: Karten mit 5 Sternen unten, dann die Karten mit 4 Sternen usw. bis inkl. Karten mit 1 Stern oben.
- 5) Die 40 Start-Karten sind je 1-mal in den Werten 1 - 10 und in vier Farben vorhanden.
Bei diesen Personenzahlen 3 Pers.: Alle mit Wert "1" "2", die blaue "3", die rote "3".
entfallen einige Karten: 4 Pers.: Alle mit Wert "1".
- 6) Startspieler benennen, besorgt Stift + Papier. Verteilt alle Karten gleichmäßig an die Spieler.

Das STICH-SPIEL:

- ◆ Spielt 1 Karte aus.
- ◆ Nächster Spieler MUSS bedienen, also 1 Karte in angespielter Farbe zum Stich legen. Kann er das nicht, muss er 1 beliebige Karte zum Stich legen. GRÜNE Karten "1 - 16" sind TRUMPF. Wird TRUMPF angespielt, muss Trumpf bedient werden. Andernfalls: beliebige Karte spielen.
- ◆ Der höchste Wert in angespielter Farbe gewinnt den Stich. Wurde aber mind. 1 Trumpf zum Stich gelegt, holt die höchste Trumpf-Karte den Stich.
- ◆ Der Stich-Gewinner spielt den nächsten Stich an.

Karten mit "Am Ende dieses Stichs"-Effekten:

- ◆ Spielt ihr diese Karten, nutzt deren Effekte am Ende des Stichs, bevor die den Stich gewinnende Person ihn einsammelt.
- ◆ Für "0"-Karten gelten übliche Regeln des Stichspiels.
- ◆ Für "Bojen"-Karten gilt: Ihr dürft sie immer spielen, selbst wenn ihr bedienen könntet. Beginnt ihr einen Stich mit Boje, bestimmt die 1. danach gespielte Farb-/Trumpf-Karte, was folgende Spieler bedienen müssen. Liegen nur Bojen-Karten im Stich, gewinnt die 1. gespielte Bojen-Karte den Stich.

Karten mit "Für den nächsten Stich"-Effekten:

- ! Spielt ihr diese Bojen-Karten, haben sie erst für den nächsten Stich einen Effekt. Spielt ihr sie im letzten Stich einer Runde, verfallen die Effekte.

Rundenende nach Runde "1":

- ◆ Alle Handkarten und somit alle Stiche sind gespielt. Jede gewonnene Karte = 1 SP.
- ◆ Mischt eure gefangenen Karten und legt sie verdeckt auf euer BOOT als Lagerraum-Stapel.

Vorbereitung der Runden "2 ... 8":

- ◆ Schiebt die Anzeigen-Karte 1 Zeile tiefer und nehmt die zur neuen Runde passende Anzahl an Karten aus euren Lagerräumen. Habt ihr dort nicht genug Karten, zieht ihr fehlende Hand-Karten vom MEERES-STAPEL, der enthält:

32 Karten in 4 Farben mit je den Werten 11 - 18	}	60 Karten
16 Karten in GRÜN in den Werten 1 - 16		
7 BOJEN-Karten		
5 Karten mit Wert "0" in den 4 regulären Farben und grün		

- ! ➔ Wer die MEISTEN Karten davon BENÖTIGT, zieht zuerst usw. dann die anderen Spieler. Bei Gleichstand zieht die beteiligte Person zuerst, die im letzten Stich der abgelaufenen Runde früher eine Karte gespielt hat.

MEERES-STAPEL LEER?

Könnt ihr zu Beginn einer Runde nicht mehr genug frische Karten dort nachziehen, so dass nicht alle Spieler die geforderte Anzahl an Handkarten haben = sofort Spielende.

- ◆ Wer die WENIGSTEN SP hat, beginnt den 1. Stich der neuen Runde. Bei Gleichstand zieht die beteiligte Person zuerst, die im letzten Stich der abgelaufenen Runde früher eine Karte gespielt hat.

Rundenende nach den Runden "2 - 8":

- ◆ Notiert für jede gefangene Karte auf der Fischerin 1 SP.
- ◆ Mischt die gefangenen Karten und legt sie verdeckt auf euer Boot.
➔ Liegen dort noch Karten aus der Vorrunde, kommen die neuen unter die alten Karten.

Spielende:

Ihr gewinnt FISCHEN nach Ende der 8. Runde mit den meisten SP. *Patt: Sieg ist geteilt*

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 14.12.24