

Fischfutter- KSR

Die 36 Karten mischen und an jeden Spieler 1 verteilen, welche Seite ist egal, da man seine Karte jederzeit drehen darf. Mitspieler können Rückseiten sehen. Jeder Spieler bekommt 5 Pflaster. Nicht verteilte Karten = Nachzieh-Stapel. Legt die oberste Karte vom Nachzieh-Stapel umgedreht in die Mitte (Teich). Ihr spielt im Uhrzeigersinn immer je 1 Zug, bis das Spielende eintritt.

Ablauf eines Zuges:

- 1) Lege deine Handkarte mit beliebiger Seite nach oben in den Teich
Jede Karte hat in Summe auf beiden Seiten insgesamt 7 Piranhas.
- 2) DREHE alle anderen bereits im Teich liegenden Piranha-Karten mit derselben Farbe wie deine Karte um.
- 3) ZÄHLE die Piranhas JEDER Farbe zusammen (außer Nachzieh-Stapel). JEDE Farbe mit mind. 10 Fischen wird zum ANGRIFFS-Schwarm. Dadurch kann es mehr als einen Angriff auf dich geben.

Abwicklung der ANGRIFFE:

- a) Hat der Schwarm 10 - 11 Piranhas, dann verliere 1 Pflaster.
Hat der Schwarm 12 - 13 Piranhas, dann verliere 2 Pflaster.
Hat der Schwarm 14+ Piranhas, dann verliere 3 Pflaster.
- b) **Hast du nun keine Pflaster mehr, tritt das Spielende ein.**
- c) Entferne alle Karten mit angreifenden Piranhas aus dem Teich.
Sollte der Nachzieh-Stapel leer sein, werden sie für einen neuen Stapel gemischt.

Ende der Angriffs-Abwicklung.

- 4) ZIEHE 1 Karte vom Nachzieh-Stapel auf die Hand.
Der nächste Spieler im Uhrzeigersinn ist am Zug.

Spielende:

Wer jetzt die meisten Pflaster besitzt, hat gewonnen.

Patt: Es gibt mehrere Sieger.

Ggf. spielt ihr mehrere Partien und wertet für jedes Pflaster 1 SP.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielemagazine
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 09.07.25

Fischfutter- KSR

Die 36 Karten mischen und an jeden Spieler 1 verteilen, welche Seite ist egal, da man seine Karte jederzeit drehen darf. Mitspieler können Rückseiten sehen. Jeder Spieler bekommt 5 Pflaster. Nicht verteilte Karten = Nachzieh-Stapel. Legt die oberste Karte vom Nachzieh-Stapel umgedreht in die Mitte (Teich). Ihr spielt im Uhrzeigersinn immer je 1 Zug, bis das Spielende eintritt.

Ablauf eines Zuges:

- 1) Lege deine Handkarte mit beliebiger Seite nach oben in den Teich
Jede Karte hat in Summe auf beiden Seiten insgesamt 7 Piranhas.
- 2) DREHE alle anderen bereits im Teich liegenden Piranha-Karten mit derselben Farbe wie deine Karte um.
- 3) ZÄHLE die Piranhas JEDER Farbe zusammen (außer Nachzieh-Stapel). JEDE Farbe mit mind. 10 Fischen wird zum ANGRIFFS-Schwarm. Dadurch kann es mehr als einen Angriff auf dich geben.

Abwicklung der ANGRIFFE:

- a) Hat der Schwarm 10 - 11 Piranhas, dann verliere 1 Pflaster.
Hat der Schwarm 12 - 13 Piranhas, dann verliere 2 Pflaster.
Hat der Schwarm 14+ Piranhas, dann verliere 3 Pflaster.
- b) **Hast du nun keine Pflaster mehr, tritt das Spielende ein.**
- c) Entferne alle Karten mit angreifenden Piranhas aus dem Teich.
Sollte der Nachzieh-Stapel leer sein, werden sie für einen neuen Stapel gemischt.

Ende der Angriffs-Abwicklung.

- 4) ZIEHE 1 Karte vom Nachzieh-Stapel auf die Hand.
Der nächste Spieler im Uhrzeigersinn ist am Zug.

Spielende:

Wer jetzt die meisten Pflaster besitzt, hat gewonnen.

Patt: Es gibt mehrere Sieger.

Ggf. spielt ihr mehrere Partien und wertet für jedes Pflaster 1 SP.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielemagazine
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 09.07.25