



Fish & Katz

Die alten Fischbudenbesitzer auf dem berühmten koreanischen Fischmarkt Jagalchi brauchen manchmal ein Püschchen von der harten Arbeit. Wenn sie mal ein Nickerchen halten, übernehmen ihre geliebten Katzen den Stand.

Diese loyalen Miezen lieben ihre Besitzer über alles, aber Fisch lieben sie auch.

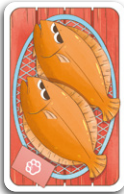
Was soll da schon schiefgehen?



how-to-play-video

SPIELMATERIAL

50 Fischkarten



10x rot (Flundern)
10x orange (Sprotten)



8x gelb (Lachse)
8x grün (Aal)
8x blau (Kugelfische)



Tatzen, die du für diese Fischart erhältst



6x violett (Thunfisch)

6 Finger-Katzenpatzen



4 Erweiterungskarten

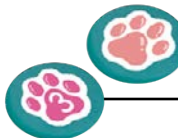


Tintenfisch-Nummer

Klaueneffekt

4x braun (Tintenfisch)

20 Tatzen-Marker



1 Tatze

3 Tatzen

6 Übersichtskarten



Vor dem ersten Spiel!



Klebt die Aufkleber auf die Marker. Beide Seiten sollten die gleiche Grafik zeigen.

AUFBAU



Gebt jedem Spieler 1 **Übersichtskarte**.
Übrige kommen zurück in die Schachtel.

Legt bei eurem ersten Spiel die 4 Tintenfisch-Karten zurück in die Schachtel.

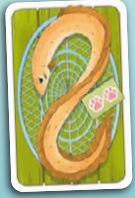
Ihr könnt die Erweiterung zu Beginn jeder Runde dazunehmen.



Mischt alle **Fischkarten** und legt sie als verdeckten Nachziehstapel bereit.

Legt so viele Fischkarten offen in einer Reihe neben dem Stapel aus, wie Spieler mitspielen, plus 1. Lasst etwas Abstand zwischen den Karten.

Legt die **Tatzen-Marker** bereit.



Beispiel: Mit 3 Spielern legt ihr 4 Karten offen aus.



Streift euch je 1 **Finger-Katzenpatze** über einen Zeigefinger.



SPIELVERLAUF

Ruft alle laut: „1, 2, 3!“ Auf „3“ tatzt ihr **gleichzeitig*** mit eurer Katzentatze auf eine Fischkarte in der Reihe.

- Hast du als Einziger auf eine bestimmte Karte getatzt, nimmst du dir die Karte und legst sie offen auf deinen Wertungsstapel vor dir.
- Haben **mehrere Spieler auf dieselbe Karte getatzt**, erhält niemand die Karte. Legt sie auf den Ablagestapel.

Auf „3“ tatzt ihr alle auf einen Fisch!



Oh nein! Zwei Miezen auf einem Fisch!

Miau?! Kein Fisch.



***gleichzeitig** = Alle spielen zur gleichen Zeit. Du musst dich also schon vor dem Zählen entscheiden, auf welche Karte du bei 3 tatzen willst. Du darfst deine Entscheidung nach der 3 nicht mehr ändern, da andere sich bereits zu bestimmten Karten bewegen!

Miau! Meins allein!
Leckerer Fisch für
meine Sammlung.



Prüft danach, ob jemand bereits mindestens **3 Karten von 2 verschiedenen Fischarten** hat.

- Falls ja, findet eine **Wertung** statt.
- Falls nein, **legt die Karte ab**, die in der Kartenreihe am nächsten zum Ablagestapel liegt. Dann **füllt die Kartenreihe wieder auf** und **spielt weiter**.



Hinweis: Ist der Nachziehstapel leer, mischt den Ablagestapel und bildet daraus einen neuen.

WERTUNG & SPIELLENDE

Jeder von euch erhält **Tatzen-Marker für jedes Fisch-Set** im eigenen Wertungsstapel. Ein Set besteht aus **3 oder mehr** Karten der gleichen Fischart.

Du erhältst die Tatzen, die auf den Karten gezeigt sind, nur **ein Mal je Fisch-Set** (nicht für jede Karte!).

Hinweis: Selbst wenn du 6 Karten der gleichen Fischart hast, wertest du jede Fischart nur ein Mal!



Das Spiel endet, sobald mindestens eine Mieze **6 oder mehr Tatzen** hat. Wer die meisten Tatzen hat, gewinnt! Bei einem Unentschieden, gewinnen alle Beteiligten.

Falls niemand 6 oder mehr Tatzen hat ...

DIE NÄCHSTE RUNDE VORBEREITEN

1. Alle Spieler **legen alle Fischkarten** aus ihren Wertungsstapeln ab – unabhängig davon, ob sie gewertet wurden oder nicht. Die Spieler behalten nur ihre Tatzen-Marker.
2. Mischt alle Karten und bildet einen neuen Nachziehstapel. Legt eine neue Fischreihe aus und spielt weiter.



TINTENFISCH-ERWEITERUNG

Bringt mehr
Interaktion ins Spiel!

1. Mischt alle 4 Tintenfisch-Karten in den Nachziehstapel.
2. Falls du erfolgreich auf einen Tintenfisch tatzst, warte bis alle normalen Fischkarten genommen wurden. Dann nimm dir **1 Fischkarte deiner Wahl** von einem Wertungsstapel einer Mieze deiner Wahl (falls möglich) und lege sie auf deinen eigenen Wertungsstapel. Lege danach den Tintenfisch auf den Ablagestapel.



Hinweis: Falls mehrere Spieler erfolgreich auf Tintenfische tatzten, klagt ihr in der Reihenfolge der Zahlen auf den Tintenfischen (1 zuerst).



2-SPIELER-REGEL

Die Regeln bleiben gleich mit folgenden Änderungen:

1. Bevor ihr die Karten für den Aufbau mischt und nach **jeder** Wertung, zieht ihr beide 1 Karte vom Nachziehstapel. Falls diese Karte **1 oder 3 Tatzen** zeigt, legt sie ab und zieht solange neue Karten, bis ihr eine mit **2 Tatzen** gezogen habt.
2. Legt diese Karten **verdeckt** in eure Wertungsstapel. Bei der Wertung kannst du diese verdeckte Karte **aufdecken** und mitwerten. Falls sie dir nicht hilft, um auf 3 Karten einer Fischart zu kommen, kannst du sie verdeckt für eine spätere Wertung aufheben – dies sind die einzigen Karten, die du für später aufbewahren darfst.

Handeln statt reden!

Wir spenden für jedes verkaufte Spiel an:



**TREES
FOR THE
FUTURE**

www.trees.org

Die Marker dieses Spiels sind aus 100% recyceltem Plastik:



CREDITS

Autor: Benjamin Leung

Illustration: Hami

Grafik: Marina Fahrenbach, Rayoung Kwon, Anne Wisser

Layout & Redaktion: Sabine Machaczek

Projektmanager: Thomas H. Jeong

Herausgeber: Heiko Eller-Bilz

Dank an: Smoox Chen and T.B.D., Roland Goslar, Michael Kränzle, Jense Shin und all unsere Freunde und Testspieler

© 2022 HeidelBÄR Games GmbH. FISH & KATZ, the HeidelBÄR Games logo and HeidelBÄR Games are TMs of HeidelBÄR Games GmbH.

RE-Plastic® is TM of Fa. Wissner GmbH.

Produzent: HeidelBÄR Games GmbH, Hauptstr. 107, 63897 Miltenberg, GERMANY.

Made in Czech Republic. Spielmaterial kann von Abbildung abweichen! NOT INTENDED FOR USE BY PERSONS AGE 5 OR YOUNGER. Retain this information for your records.

WWW.HEIDELBAER.DE



UBO **Homosapiens Lab** 山頂洞人實驗室 **JUGA**