



amigo-spiele.de/01755

TIEF IM RIFF

Vier Fische gemeinsam
auf Entdeckungstour

von Alex Randolph
mit Illustrationen von Doris Matthäus

Spieler: 2–6 Personen
Alter: ab 5 Jahren
Dauer: ca. 20 Minuten



Spielmaterial

- 28 Plättchen mit Meerestieren
14 x 1er
8 x 2er
4 x 3er
2 x 4er
- 4 Fischfiguren mit Standfüßen
- 1 Würfel
- 1 Spielplan

4 Fischfiguren mit
Standfüßen



28 Plättchen mit Meerestieren
(1er, 2er, 3er und 4er)



1 Würfel



1 Spielplan



Spielidee

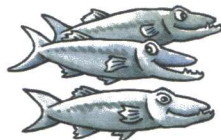
Helft den vier Fischen das Korallenriff zu erforschen, indem ihr sie über den Spielplan bewegt. Dabei sollten die Fische möglichst zusammenbleiben. Je mehr auf einem Feld beisammen sind, desto mehr könnt ihr entdecken. Das ist gar nicht so einfach, denn der Würfel bestimmt, wie weit ein Fisch schwimmt. Beratet und helft euch, um gemeinsam den besten Weg zu finden. Nur so könnt ihr mit den vier Fischen alle Meerestiere entdecken und das Spiel gemeinsam gewinnen.

Die Namen der zu entdeckenden Meerestiere findet ihr am unteren Rand der folgenden Seiten.



Spielvorbereitung

Ihr legt den Spielplan in die Tischmitte. Während einer von euch die untenstehende Geschichte vorliest, verteilen die anderen die verdeckten Plättchen beliebig auf dem Spielplan. Achtet darauf, dass die hellen Felder und die Wege frei bleiben.



Geschichte

Draußen im Meer, wo das Wasser immer warm und herrlich klar ist, befindet sich ein Korallenriff. Zwischen bunten Korallen in einer Seeanemone lebt ein Clownfisch.

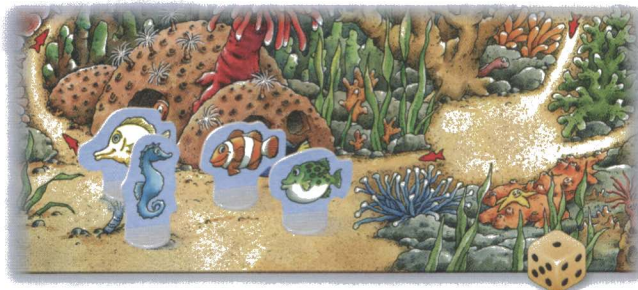
Heute trifft er sich mit seinen drei besten Freunden, dem Kugelfisch, dem Zitronenflosser und dem Seepferdchen.

Als die vier an der roten Seeanemone vorbeischwimmen, treffen sie ihren Lehrer, den Doktorfisch. „Wisst ihr, wie viele verschiedene Meerestiere in unserem Korallenriff leben?“, fragt der Doktorfisch die vier. Die Freunde schauen sich fragend an, denn keiner hat eine Antwort.

Da hat der Clownfisch eine Idee. „Wir finden es zusammen heraus“, sagt er. Seine Freunde sind begeistert und wollen gleich losschwimmen.

So machen sich die vier Fische auf Entdeckungstour, um alle Meerestiere zu finden, die in ihrem Korallenriff leben.

Stellt die vier Fischfiguren, im Folgenden nur „Fische“ genannt, auf das Startfeld vor die rote Seeanemone und legt den Würfel bereit.



Die vier Fische sind gespannt, wie viele verschiedene Meerestiere sie in ihrem Korallenriff entdecken werden.



Spielablauf

Ihr spielt in einem Team zusammen. Helft euch gegenseitig, denn ihr gewinnt oder verliert gemeinsam.

Gespielt wird reihum im Uhrzeigersinn. Wer zuletzt ein Aquarium besucht hat, beginnt.

Du würfelst

Bist du an der Reihe, würfelst du einmal. Besprich mit deinen Mitspielern, auf welches Feld du nun einen der vier Fische bewegst.

Du bewegst einen Fisch

Bewege **einen** Fisch entsprechend der gewürfelten Zahl durch die Gänge des Korallenriffs von Feld zu Feld. Wegweiser für die Zugrichtung sind die kleinen roten Pfeilfische an den Ausgängen der Felder. Jedes Feld hat unterschiedlich viele Ein- und Ausgänge. Die Gänge zu den

Feldern können sich über- oder unterqueren. Abbiegen oder gegen die Richtung der roten Pfeilfische bewegen ist nicht erlaubt.

Folgt den kleinen roten Pfeilfischen. Sie zeigen euch die richtige Richtung. Bleibt auf den Wegen, denn diese führen euch sicher durch das Korallenriff.



Clownfisch



Zitronenflosser-Doktorfisch



Seepferdchen



Kugelfisch



Doktorfisch



Riesenmuschel



Einsiedlerkrebis



Krabbe

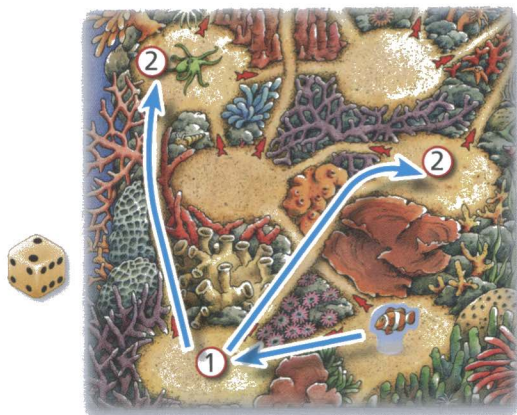


Seedrache



Muräne

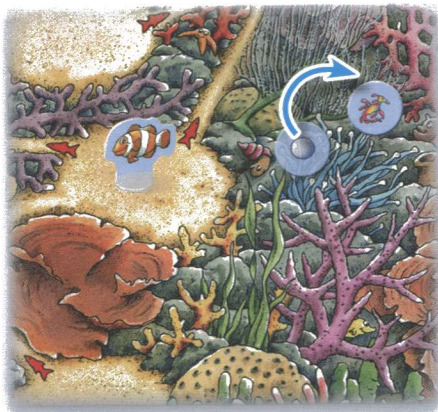
Je nachdem, für welchen Weg ihr euch entscheidet, kommt ihr unterschiedlich weit. Dabei sollten die Fische möglichst nah beieinander bleiben.



Es gibt so viele Wege durch das Korallenriff. Welchen Weg soll der Clownfisch wählen?

Meerestiere entdecken

Je mehr Fische am Ende einer Bewegung auf einem Feld zusammenstehen, desto mehr Meerestiere könnt ihr entdecken. Stellt du einen Fisch am Ende der Bewegung auf ein Feld, auf dem kein anderer Fisch steht, drehst du ein beliebiges 1er-Plättchen auf dem Spielplan um. Damit hast du ein Meerestier des Korallenriffs entdeckt.

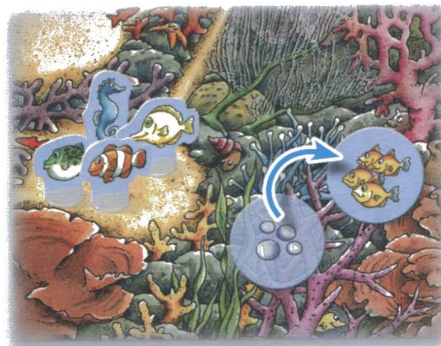


Der Clownfisch ist losgeschwommen und hat einen Seesdrachen entdeckt.

Beachte: Die Anzahl der Blasen auf der Rückseite der Plättchen entspricht der Anzahl der Meerestiere auf der Vorderseite.

Bewegst du einen Fisch auf ein Feld, auf dem schon ein anderer Fisch steht, darfst du ein 2er-Plättchen umdrehen, auf dem zwei Meerestiere zu sehen sind, oder zwei 1er-Plättchen.

Stehen alle vier Fische auf einem Feld zusammen, könnt ihr ein 4er-Plättchen umdrehen.



Hier haben die vier Fische einen Schwarm Beilfische entdeckt.

Ihr könnt aber auch mehrere Plättchen umdrehen. Dabei muss die Anzahl der Fische auf dem Feld mit der Anzahl der Meerestiere auf den Plättchen übereinstimmen.



Hinter der roten Koralle entdecken die vier Fische zusammen zwei Falterfische, einen Feuerfisch und einen Papageifisch.



Beachte: Gibt es keine passenden Plättchen mehr, dürft ihr Plättchen austauschen.

Nach einer Bewegung stehen beispielsweise zwei Fische auf einem Feld zusammen. Es gibt aber nur noch ein unentdecktes 3er-Plättchen. Ihr deckt es auf, müsst dafür aber drei 1er-Plättchen auf die Seite mit den Blasen drehen. Jetzt könnt ihr mit den beiden Fischen zwei Meerestiere auf zwei 1er-Plättchen entdecken.

Die freundlichen Kraken

Auf zwölf Feldern sind Kraken zu sehen. Diese helfen euch, einen Fisch besser durch das Korallenriff zu bewegen. Hast du eine „6“ gewürfelt **und** ein Fisch steht auf einem Feld mit einem Kraken, so kannst du diesen Fisch zwischen einem und sechs Feldern weit bewegen.



Im Korallenriff kennen sich die Kraken bestens aus. Sie können den Fischen Wege zu Orten zeigen, an denen sie sonst einfach vorbeigeschwommen wären. So finden diese besser zu den anderen Fischen, die schon vorausgeschwommen sind.

Spielende

Erreicht ein Fisch wieder das Startfeld, muss er dort für den Rest der Partie auf die anderen Fische warten, dabei wird kein Meerestier entdeckt.

Habt ihr alle Plättchen umgedreht, bevor der vierte und damit letzte Fisch das Startfeld vor der roten Seeanemone wieder erreicht, habt ihr gemeinsam gewonnen. Ihr habt alle Meerestiere entdeckt, die in diesem Korallenriff leben. Super!

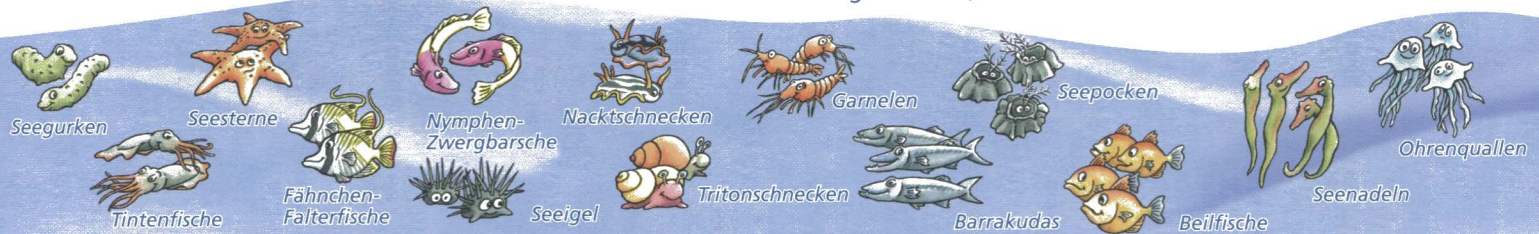
Solltet ihr ein oder mehrere Plättchen nicht umgedreht haben, sind nicht alle Meerestiere von euch entdeckt worden. Ihr habt leider verloren.

Da hilft nur eins: Ihr schwimmt noch einmal durch das Korallenriff und startet eine neue Entdeckungstour!

Ihr könnt das Spiel einfacher oder schwerer machen, indem ihr mit weniger Plättchen spielt oder Plättchen nicht austauschen dürft.



Auf ihrer Tour durch das Korallenriff haben die vier Fische viel zusammen erlebt. Sie müssen dem Doktorfisch unbedingt erzählen, welche Meerestiere sie alle entdeckt haben.



Sie haben ein Qualitätsprodukt gekauft. Sollten Sie dennoch Anlass zu einer Reklamation haben, wenden Sie sich bitte direkt an uns.

Haben Sie noch Fragen? Wir helfen Ihnen gerne:

AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, Waldstraße 23-D5, D-63128 Dietzenbach
www.amigo-spiele.de, E-Mail: hotline@amigo-spiele.de

