



DragonFish

Deutsche Spielanleitung

Dragonfish ist ein lustiges und lehrreiches Spiel für 2 bis 4 Spieler, bei dem Kinder mathematische Fähigkeiten erlernen, indem sie versuchen, mit Hilfe von Addition und Subtraktion Fische zu fangen - die Spielregeln können angepasst werden, um weitere mathematische Herausforderungen zu schaffen, entsprechend dem Können der Spieler.

Inhalt des Kartenspiels:

67 Teich-Karten - mit identischen blauen Rückseiten - verwendet auf den "Fischteichen".

- 15 Zahlen-Karten mit Fischen - "Fischkarte" (dunkelblauer Hintergrund).
- 50 Zahlen-Karten mit kleinen Käfern - "Käfer-Karte".
- 2 Karten mit alten Fahrrädern - "Fahrrad-Karte".

Fisch- und Käfer-Karten werden als "Tierkarten" bezeichnet.



26 Helferkarten - mit identischen grünen Rückseiten - werden für die "Kanalinsel" genutzt oder in der Hand gehalten.

- 12 Karten mit Wasserwegen - "Kanal-Karten".
- 6 Karten mit Angelhaken - "Haken-Karten" (dunkelgrüner Hintergrund).
- 4 Karten mit Scheren - "Scheren-Karten" (dunkelgrüner Hintergrund).
- 2 Karten mit Magneten - "Magnet-Karten".
- 1 Karte mit einem Fischernetz - "Fischnetz-Karte".
- 1 Karte mit einem Symbol, das alle Spieler auffordert, die Plätze zu wechseln - "Rotations-Karte".

1 leere Ersatzkarte, um eine verloren gegangene Karte zu ersetzen oder eine eigene Karte zu kreieren.



Das Spiel gewinnene

Um das Spiel zu gewinnen, müssen die Spieler Fische (Karten) fangen. Auf jeder Fischkarte steht eine Zahl (Punkte).

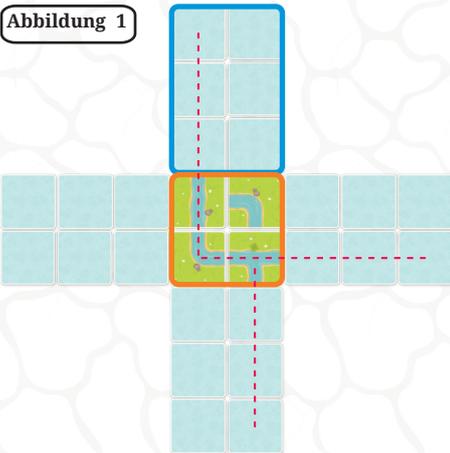
Bei 2 Spielern gewinnt man, wenn man 6 Fische fängt oder so viele Fische fängt, dass man 60 Punkte erreicht.

Bei 3 Spielern gewinnt man, wenn man 5 Fische fängt oder so viele Fische fängt, dass man 55 Punkte erreicht.

Bei 4 Spielern gewinnt man, wenn man 4 Fische fängt oder so viele Fische fängt, dass man 45 Punkte erreicht.



Abbildung 1



Helfer-Karte

Rückseite Vorderseite



Stapel zum Ziehen Ablage-stapel

Teich-Karte

Rückseite Vorderseite



Stapel zum Ziehen Ablage-stapel

Spielbeginn

- 1 Die Spieler wechseln sich als Kartengeber ab und mischen zwei verschiedene Kartenstapel - die **Teich-Karten** (blaue Rückseiten) und die **Helfer-Karten** (grüne Rückseiten).
- 2 Beginnen wir mit den **Helfer-Karten**. Vier zufällig gewählte Kanal-Karten werden vom Stapel genommen, gemischt und offen als "**Kanalinsel**" als **Quadrat von 2x2** Karten abgelegt (Abbildung 1). Die restlichen Karten werden neu gemischt und verdeckt als **Nachzieh-Stapel** abgelegt. Der **Ablagestapel** ist zu Beginn natürlich leer.
- 3 Dann werden vom **Teich-Kartenstapel vier Teiche** mit 6 aufgedeckten Karten gebildet und als Rechteck von **2x3 Karten** an jede Seite der "Kanalinsel" gelegt (Abbildung 1). Die restlichen Teich-Karten werden verdeckt als **Nachzieh-Stapel** abgelegt. Der **Ablagestapel** ist zu Beginn natürlich leer. Jeder Spieler steht vor einem Teich. Die 4 Teiche werden von allen Spielern genutzt.

DragonFish spielen

Das Spiel wird im Uhrzeigersinn gespielt und der Spieler links vom Kartengeber beginnt das Spiel. Es gibt zwei Schritte. Für den ersten Schritt braucht man die grünen Helferkarten, für den zweiten die blauen Teich-Karten:

Schritt 1 Die Helferkarten

A Fall eins: Der Spieler zieht eine Karte vom Helferkarten-Nachziehstapel. Je nachdem, welche Karte gezogen wird, gelten die folgenden Regeln:



Haken-Karte - die Karte kann in der Hand behalten werden, ohne sie den anderen Spielern zu zeigen, oder sie kann sofort gegen einen anderen Spieler ausgespielt werden, der einen Fisch gefangen hat. **Die Zahl auf der Haken-Karte muss mindestens so groß** sein wie die Zahl auf der Fischkarte. Wenn der andere Spieler eine Scheren-Karte auf der Hand hat, kann er diese Karte ausspielen und damit die Fisch-Karte "freischneiden". Wenn nicht, muss der andere Spieler die Fisch-Karte an den Spieler abgeben und der nächste Spieler ist an der Reihe (Schritt 2 wird übersprungen). Wenn die Helfer-Karten genutzt wurden, werden sie auf ihrem Ablagestapel abgelegt.



Scheren-Karte - die Karte muss vorerst auf der Hand behalten werden. Sie kann nur benutzt werden, um jemanden zu stoppen, der eine Haken-Karte gegen dich gespielt hat, und wird danach auf dem Ablagestapel der Helfer-Karten abgelegt. Sie kann nicht zuerst gespielt werden.



Kanal-Karte - sie muss sofort ausgespielt werden, wenn sie gezogen wird. Der Spieler muss eine Kanalkarte von der **Kanalinsel** ersetzen. Hinweis: Die ersetzte Karte wird auf den Ablagestapel der Helfer-Karten gelegt.



Fischnetz-Karte - sie muss sofort ausgespielt werden, wenn sie gezogen wird. Der Spieler muss einen Teich wählen und diesen "leeren", indem er alle Tierkarten entfernt und durch neue Karten vom Teich-Kartenstapel ersetzt. Die entfernten Teich-Karten werden auf den Ablagestapel der Teich-Karten gelegt. Beachte, dass alle Fahrrad-Karten im Teich bleiben müssen. Die Fischnetz-Karte wird auf den Ablagestapel für die Helfer-Karten abgelegt.



Magnet-Karte - sie muss sofort ausgespielt werden, wenn sie gezogen wird. Wenn möglich, muss eine Fahrrad-Karte von einem Teich auf den Teich-Karten-Ablagestapel gelegt und durch eine neue Karte vom Teich-Karten-Nachziehstapel ersetzt werden. Die Magnet-Karte wird einfach auf den Ablagestapel der Helfer-Karten gelegt, auch wenn es keine Fahrrad-Karten gibt.



Rotations-Karte - sie muss sofort ausgespielt werden, wenn sie gezogen wird. Alle Spieler behalten ihre Helfer-Karten auf der Hand, wechseln aber einen Platz weiter im Uhrzeigersinn. Da alle Fisch-Karten auf dem Tisch liegen, gehören die Fische nun dem Spieler, der den neuen Platz einnimmt.

B Fall zwei: Anstatt eine Helfer-Karte in Schritt 1 A) aufzunehmen, kann der Spieler eine Fischhaken-Karte spielen, die er auf der Hand hat. Die Regeln gelten wie unter Schritt 1 A) für die Haken-Karte.

Wenn der Spieler eine Haken-Karte benutzt und in Schritt 1 einen Fisch gefangen hat, muss er Schritt 2 überspringen.

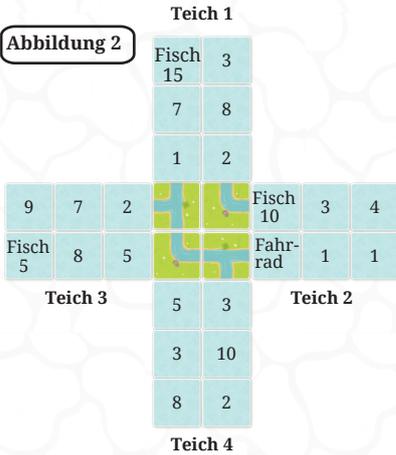
Das Spiel im weiteren Verlauf

Schritt 2 Die Teich-Karten

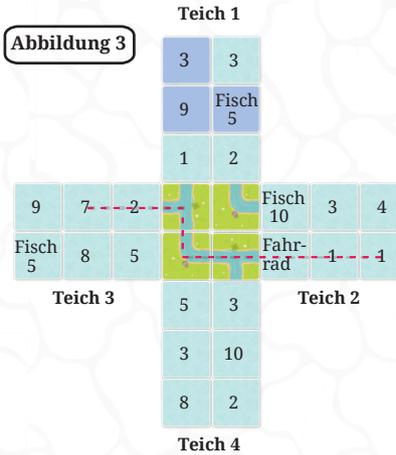
- In diesem Schritt 2 muss der Spieler versuchen, eine Rechnung "in einem" der vier Teiche durchzuführen. Der Spieler zeigt auf **mindestens 3 Tierkarten**. Die erste Karte ist die "Summen-Karte" (am besten ist eine Fisch-Karte). Der Spieler muss dann mit Hilfe der anderen Karten eine Rechnung durchführen und diese Summe erreichen, indem er die anderen Karten nutzt, sie addiert oder subtrahiert. Beachte, dass du nur **maximal 1 Fisch-Karte** für die Rechnung verwenden kannst.
- Bevor der Spieler versucht, eine Rechnung zu machen, kann er optional **eine Tier-Karte** aus dem gewählten Teich mit einer anderen Tier-Karte aus einem anderen Teich tauschen, indem er **eine beliebige Schwimmbahn entlang schwimmt, die die beiden Teiche verbindet**. Die Schwimmbahnen sind imaginäre gerade Linien im Teich, die über einen Weg in der Kanalinsel mit anderen Teichen verbunden sind (siehe gestrichelte rote Linien in Abbildung 1).
- Nach Abschluss einer Rechnung werden alle Teich-Karten, die bei der Rechnung verwendet wurden, auf den Ablagestapel für Teich-Karten gelegt - mit Ausnahme der Fisch-Karten, die der Spieler **als "Fang" behält** und vor sich auf den Tisch legt. Neue Karten vom Teich-Karten-Nachziehstapel werden verwendet, um **den Teich aufzufüllen**.

Beispiel für DragonFish mit 4 Spielern

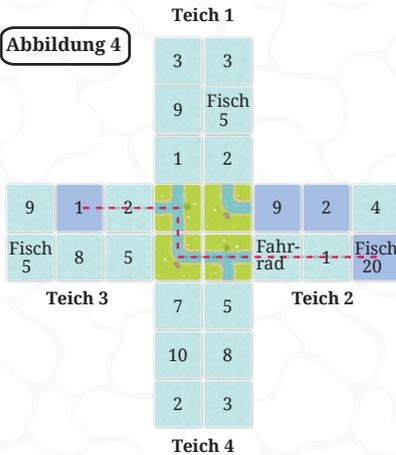
Angenommen, **Spieler A (Kartengeber)** hat die Karten wie in **Abbildung 2** gezeigt ausgeteilt. Jetzt ist Spieler B an der Reihe.



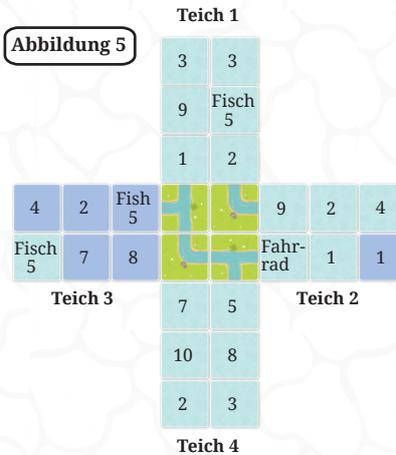
Spieler B zieht eine Karte vom Nachziehstapel der Helfer-Karten. Es ist eine Scheren-Karte, die er auf der Hand behält. Dann führt Spieler B im **Teich 1** folgende Rechnung durch: Indem er die Karten leicht vom Teich wegbewegt, während er sie benennt, sagt er: "**Fisch 15 gleich 8 plus 7 (15)**". Der Spieler nimmt die 3 Karten auf die Hand und ersetzt sie vom Nachziehstapel der Teich-Karten. Dann wird die Fisch-Karte vor ihm auf den Tisch gelegt, die 8 und die 7 werden abgelegt. Nehmen wir an, diese neuen Karten sind eine 3, eine 9 und eine Fisch-Karte 5. Der Teich 1 sieht nun wie in **Abbildung 3** dargestellt aus.



Spieler C zieht eine Karte vom Nachziehstapel der Helfer-Karten. Es ist eine Fischnetz-Karte und sie muss sofort gespielt werden. Teich 4 wird gewählt und **alle Tier-Karten werden ausgetauscht**. Der Spieler möchte nun den Fisch 10 in **Teich 2** fangen und tauscht die Karte 7 in **Teich 3** mit der Karte 1 in **Teich 2**, indem er die in **Abbildung 3** gezeigte Schwimmbahn benutzt. Der Spieler sagt dann "**Fisch 10 ist gleich 3 plus 7**" und legt die Fischkarte (10) vor sich ab, legt die 7 und die 3 aus Teich 2 ab und ersetzt die 3 Karten durch neue Teich-Karten. Nehmen wir an, es sind eine 9, eine 2 und ein Fisch 20. Der Teich 2 und der Teich 3 sehen nun wie in **Abbildung 4** dargestellt aus.



Spieler D zieht eine Karte vom Nachziehstapel der Helfer-Karten. Es ist eine **Haken-Karte (10)**, die sofort gegen Spieler C ausgespielt wird, der eine Fisch 10-Karte auf dem Tisch liegen hat. Da Spieler C keine **Scheren-Karte** hat, bekommt Spieler D die Fisch10-Karte. Da Spieler D einen Fisch bekommen hat, wird **Schritt 2** mit den Teichen **übersprungen**, und Spieler A ist an der Reihe. Die Teiche sind in **Abbildung 4** dargestellt.



Spieler A möchte Fisch 20 in **Teich 2** fangen. Die Karte Fisch 20 kann über die Schwimmbahn zu **Teich 3** schwimmen und den Platz mit der Karte 1 in **Teich 3** tauschen, wie in **Abbildung 4** gezeigt. Nach dem Tausch sagt Spieler A: "**Fisch 20 ist gleich 9 plus 8 (=17) plus 5 (=22) minus 2 (=20)**" und beansprucht den Fisch 20 in Teich 3. Die benutzten Karten in Teich 3 werden abgelegt und durch neue Teich-Karten ersetzt. Nehmen wir an, es sind 4, 2, 8, 7 und Fisch 5. Teich 2 und Teich 3 sehen nun wie in **Abbildung 5** dargestellt aus.

Das Spiel wird wie beschrieben fortgesetzt, bis ein Spieler entweder 4 Fisch-Karten oder eine Summe von 45 Fischpunkten hat, da 4 Spieler im Spiel sind.

Varianten von DragonFish

Mit zunehmender Spielpraxis kann das Spiel schwieriger gestaltet werden. Zum Beispiel:

- Tier-Karten können nur über Schwimmbahnen getauscht werden, wenn mindestens eine der Karten eine Fisch-Karte ist.
- In die Rechnungen wird Multiplikation einbezogen.
- Erlauben der Verkettung (Zusammenfügen von Zeichen). Zum Beispiel: die 1 der Tierkarte "1" und die 4 der Tierkarte "4" können eine neue Zahl "14" ergeben, die als ganze Zahl gesehen wird.
- Die Division (Aufrunden auf die nächste ganze Zahl) wird in die Rechnungen einbezogen.

Videos und Anleitungen in anderen Sprachen ansehen

