

Fintastic Sea

Zieht eure Gummistiefel an, packt eure Köder ein und geht an Bord der „**Fintastic Sea**“, um Meereslebewesen zu sammeln und lebendige Ökosysteme zu erschaffen.



14 +



2 - 4



30-80

ZIEL DES SPIELS

In "Fintastic Sea" schlüpfst du in die Rolle eines Meeresbiologen, der die einzigartigen Fähigkeiten der Meerestiere und ihrer Nahrungsketten nutzt, um so viele Fische wie möglich zu fangen und sie in neue Ökosysteme zu entlassen.

Mit der strategischen Hilfe deines Fischreservates und der wechselnden Meeresströmungen sammelst du Umweltpunkt (EP)  und erschaffst vielfältige Ökosysteme aus "Geheimen und Spezialfischen".

Am Ende gewinnt der Spieler mit den meisten Punkten!

SPIELMATERIAL

108 Fischkarten



6 Spezialfische



24 Geheime Fische



2 Korallen



Startspieler-
karte



Wellenkarte



2.Regelwerke
(EN, DE)



4 Spielerkarten



3 Spielerhilfen
(beidseitig: EN/DE)



KARTENAUFBAU



Spezialfisch

Geheimer Fisch

Fischtyp

Siegpunktbedingung

Wert

Fischgröße

Ozeanfähigkeit

Reservatsfähigkeit



SPIELAUFBAU

- 1 Bilde den **Ozean**, indem du Korallekarten in der Mitte platzierst:
2-Spieler: Bilde ein 3×3-Raster aus 8 Karten und platziere eine Koralle  in der Mitte.
3-4 Spieler: Bilde ein 4×3-Raster aus 10 Karten und platziere zwei Korallen   in der Mitte.
- 2 Mische das **Spezialfisch**  Deck und lege 2 Karten offen neben das Ozeanraster. Die übrigen Karten kommen zurück in die Schachtel.
- 3 Mische das **Geheimfisch**  Deck und gib jedem Spieler 1 Karte.
- 4 Jeder Spieler erhält 3 verdeckte **Fischkarten** . Halte diese Karten vor den anderen verborgen. Die übrigen Karten bilden den Fischstapel (Nachziehstapel).
- 5 Lege eine Spielerkarte vor jeden Spieler. Sie zeigt Folgendes an:
 Das Reservat  jedes Spielers befindet sich auf seiner **linken Seite**, das Ökosystem  auf der **rechten Seite**.
- 6 Platziere die Wellen  so, dass der Runde-1-Pfeil  zum Raster zeigt.
- 7 Wählt zufällig aus, wer beginnt – dieser Spieler erhält die Startspielerkarte.



SPIELABLAUF

Zu Beginn eines Spiels werden 2 öffentliche Ziele  aufgedeckt, die die Idealdedingungen für neue Ökosysteme vorgeben.

Die Spieler wählen abwechselnd eine Karte aus ihrer Hand und spielen sie im Ozean aus. Dabei aktivieren sie die Spezialfähigkeit des Fisches und und fangen im besten Falls noch etwas dabei

Entweder lassen sie die Fische in ihrem "Aktiven Ökosystem"  frei, um EP  gemäß der aktuellen Ziele zu sammeln

oder sie platzieren die Fische stattdessen in ihrem persönlichen „Fischreservat“ , um sie später zu nutzen. Dabei kann jede einzigartige Reservatsfähigkeit der Fische während ihres Zuges ausgelöst werden.

Das Spiel dauert 8 Runden bei 2 Spielern und 6 Runden bei 3-4 Spielern. Der Spieler mit den meisten  am Ende gewinnt.

Jede Runde ist in 2 Phasen unterteilt:

A. REISEPHASE

(Aktionsphase)

Dies ist der Moment, in dem du an Bord der „Fintastic Sea“ gehst, um neue Fische für deine Ökosysteme und dein Reservat zu sammeln.

In deinem Zug musst du entweder:

Passen, wenn du keine Fischkarten mehr auf der Hand hast.
oder

Eine Karte aus der Hand ins Meer spielen, damit du eine der folgenden Aktionen in dieser Reihenfolge ausführen kannst:

1		OZEANFÄHIGKEIT S.5	freie Aktionen		Aktiviere das Reservat S.6
2		NAHRUNGSKETTE S.5			Erweitere das Ökosystem S.7

WELLENPHASE

(Auffüllphase)

Die Gezeiten ändern sich! Die Strömung bewegt alle Fische in ihre Richtung und deckt neue für die nächste Reise auf!

A. REISEPHASE



EINEN FISCH INS MEER SPIELEN

Ein aus der Hand gespielter Fisch muss orthogonal angrenzend an mindestens einen anderen Fisch oder eine Koralle im Meer platziert werden.

Platziere den Fisch bis zu 3 Felder entfernt (orthogonal oder diagonal) von einer beliebigen Korallenkarte.

Fischkarten müssen auf leere Felder gelegt werden. Du darfst keine bestehende Karte überdecken.

Nachdem du eine Karte ins Meer gespielt hast, kannst du eine der folgenden Aktionen in der angegebenen Reihenfolge ausführen:

1



OZEANFÄHIGKEIT

Fast jeder Fisch hat eine Ozeanfähigkeit, die beim Platziere im Meer ausgelöst werden kann. Sieh dir die Referenzkarten oder Seite 11 für eine Übersicht aller Fähigkeiten an.

2



NAHRUNGSKETTE

Du kannst einen orthogonal angrenzenden kleineren Fisch (mit einer niedrigeren Zahl als der gespielte) **fangen**.

Fängst du einen Fisch, musst du ihn entweder in dein Aktives Ökosystem  oder in dein Reservat  legen.



In diesem Beispiel spielt Spieler A einen Rotfeuerfisch (7) ins Meer.

Erstens: Aktiviere die **Ozeanfähigkeit**  , um einen Fisch neben einer Koralle zu fangen. Nimm (4) und füge ihn deinem Aktiven Ökosystem hinzu.

Zweitens: Fangen durch die Nahrungskette: Der Spieler entscheidet sich (1) zu fangen und in sein Reservat zu legen.





AKTIVIERE DAS RESERVAT

Du kannst zwei identische Fische aus deinem Reservat abwerfen, um ihre Reservatsfähigkeit zu aktivieren. Dies ist eine freie Aktion.

Diese Aktion kannst du in deinem Zug beliebig oft wiederholen. Es gibt kein Limit für die Anzahl der Karten in deinem Reservat. Du kannst mehrere Exemplare desselben Fisches besitzen.

Siehe Referenzkarten oder Seite 11 für eine Übersicht aller Fähigkeiten.

In diesem Beispiel setzt Spieler A seinen Zug fort, indem er seine Reservatsfähigkeiten  aktiviert. Er wirft ein Paar Garnelen (11) ab und darf dadurch einen beliebigen Fisch aus dem Meer fangen.

Der Spieler entscheidet sich dazu, einen Schwertfisch (9) zu fangen und legt ihn in sein Reservat. Er aktiviert sofort die Reservatsfähigkeit, der zwei Schwertfische (99), indem er sie abwirft, um dadurch einen Geheimen Fisch  auf die Hand zu bekommen.

Zum Schluss legt Spieler A den neu erhaltenen Geheimen Fisch in sein Aktives Ökosystem .





ÖKOSYSTEM ERWEITERN

Du kannst beliebig viele verschiedene **Geheime Fische** deinem Aktiven Ökosystem hinzufügen.

Ökosysteme sind die Hauptquelle für EP . Jedes Ökosystem bringt EP für erfüllte **Spezialfisch** -Ziele und alle hinzugefügten **Geheimen Fische**  am Spielende.

Spieler können mehrere Exemplare desselben Fisches (1-9) im selben Ökosystem haben.

Es darf immer nur ein offenes Ökosystem existieren. Jedes "Aktive Ökosystem" kann maximal 9 Fische und unbegrenzt viele unterschiedliche **Geheimen Fische**  halten.

Hat ein Ökosystem **9 Fische**, muss es geschlossen werden. Lege es als verdeckten Stapel beiseite. Achte darauf, dass du die einzelnen Stapel nicht vermischst, da sie getrennt gewertet werden. Ziehe zwei neue **Geheime Fische** , um ein neues Ökosystem zu starten. Wähle einen und lege den anderen wieder unter den -Stapel.

Du darfst dein geschlossenes Ökosystem jederzeit überprüfen.



SPEZIALFISCHE

Während der Vorbereitung werden zwei **Spezialfisch**-Karten aufgedeckt. Diese gelten für das gesamte Spiel und legen die Bedingungen für die Wertung aller Ökosysteme fest. Siehe Seite 10 für die Erklärung der Spezialfische.



GEHEIME FISCHE

Als freie Aktion kannst du beliebig viele **Geheimen Fische** zum Ökosystem hinzufügen, bis du es schließt. Du darfst keine doppelten **Geheimen Fische** im selben Ökosystem haben. **Geheimen Fische** zählen nicht zur **9 Fisch**-Grenze.

WELLENPHASE



Wenn alle Handkarten ausgespielt sind und jeder Spieler passen muss, beginnt die Wellenphase.

Die Züge der Spieler können sich verlängern, wenn sie neue Karten erhalten und dadurch länger am Zug bleiben.

1 Fische mit Strömung bewegen

Bewege alle Karten einen Schritt in die Wellenrichtung.

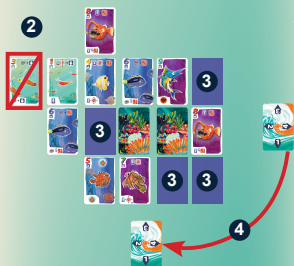
Korallen bleiben stehen und blockieren die Bewegung. Fische können sie nicht passieren, was die ganze Reihe oder Spalte aufhält.



2 Fische weglegen

Entferne alle Fische, die mehr als 2 Felder von den Korallen entfernt sind. Beginnen Sie mit der oberen linken Ecke des Ozeanrasters und gehen Sie im Uhrzeigersinn vor.

Der Anglerfisch (8) bewegt sich nicht, da er von der Koralle blockiert wird.



3 Das Riff auffüllen

Ziehe und platziere neue Fisch-karten, mit denen du die leeren Felder um die Korallen auffüllst.

4 Wellenkarte bewegen

Bewege die Wellenkarte einen Schritt im Uhrzeigersinn, um die nächste Runde anzuzeigen.

5 Neue Karten ziehen

Ziehe 3 neue Karten für jeden Spieler und gib die Startspielerkarte im Uhrzeigersinn weiter. Dann beginnt die nächste Runde.

Der Feuergrundel wird abgelegt, da er mehr als 2 Felder von der Koralle entfernt ist. Fülle die 4 Felder um die Koralle mit neuen Fischkarten auf. Bewege danach die Wellenkarte einen Schritt im Uhrzeigersinn.



SPIELENDEN & WERTUNG

Das Spiel endet nach 8 Runden bei 2 Spielern bzw. 6 Runden bei 3–4 Spielern. Werte jedes Ökosystem einzeln und erhalte EP für jeden erfüllten Spezialfisch  sowie alle hinzugefügten Geheimen Fische .

Karten in dem Reservat bringen keine EP!

Der Spieler mit den meisten Umweltpunkten  gewinnt. Bei Gleichstand gewinnt der Spieler mit den meisten Fischen in dem Reservat.



Ein Beispiel:

1. Ökosystem:

Die Qualle bringt 3 Punkte pro Set aus kleinem, mittlerem und großem Fisch. Es gibt 2 Sets, also 6 EP.

Der Oktopus bringt für mindestens 3 gleiche Fische jeweils 1 Punkt, insgesamt 6 EP.

Der Geheime Fisch, der Manta, bringt für jeden großen Fisch 2 EP, insgesamt 8 EP.

Gesamt: $6 + 6 + 8 = 20$



2. Ökosystem:

Die Qualle bringt 9 EP, der Oktopus 6 EP.

Der Geheime Fisch, die Meeres- schildkröte, bringt für jeden unge- raden Fisch 1 EP, insgesamt 9 EP.

Der Lachs bringt für jeden einzig- artigen Fisch 1 EP, insgesamt 5 EP.

Gesamt: $9 + 6 + 9 + 5 = 29$



3. Ökosystem:

Die Qualle bringt 3 EP.

Der Oktopus bringt 0 EP.

Der Einsiedlerkrebs bringt 1 EP.

Gesamt: $3 + 0 + 1 = 4$

Am Ende erzielt Spieler A:

$$20 + 29 + 4 = 53$$

NÜTZLICHE HINWEISE

Fischkarten sind begrenzt. Je mehr Ökosysteme geschlossen werden, desto weniger Fische sind im Meer. Beobachte, welche Fische von anderen Spielern gefangen werden.

GEHEIME FISCHE  bringen Extra . Erhalte sie, indem du zwei Schwerfische (9 9) aus dem Reservat abwirfst.

Ein **SET** bedeutet mehrere gleiche Fische. Du darfst dasselbe **SET** nicht für mehrere Spezialfisch-Ziele  verwenden. (3 3...)

Ein **RUN** bedeutet Karten in aufsteigender Reihenfolge. Hier zwei Beispiele für unterschiedliche Runs: (2 3 4 5) (7 8 9)

SPEZIALFISCHE



Oktopus



: 3+

Set gleicher Fische
1 EP pro F. (min. 3)

Qualle



: 3

Kombi aus kleinen,
mittleren und großen
Fischen - 3 EP

Seepferd



: 2

Set aus 2 Fischen
gibt je 2 EP

Aal



↑: 3+

Run (Folge) von Fischen
1 EP pro Fisch (min. 3)

Fliegender
Fisch



: 3

Sets aus 3 Fischen
gibt je 3 EP

Koralle



: 5

Set aus 4 Fischen
gibt je 5 EP

GEHEIME FISCHE



Manta



: 2

GROBE Fische
geben 2 EP

Plattfisch



: 1

MITTLERE FISCHE
geben 1 EP

Einsiedler-
krebs



: 1

KLEINE FISCHE
geben 1 EP

Schild-
kröte



: 1

Fische ungerader
Number geben je 1 EP

Seestern



: 1

Fische gerader
Number geben je 1 EP

Lachs



≠: 1

Einzigartige Fische
geben je 1 EP

Kleine Fische



Mittlere Fische



Große Fische



Ozean



RESERVAT

Garnele



Nimm einen Fisch, der an der Garnele anliegt, zurück **auf deine Hand**. Du kannst keine Garnele zurücknehmen.

Sardinen



Sardinenschulen kombinieren ihren Wert, um andere Fische zu fangen oder schwerer gefangen zu werden.

Feuergrundel



Nimm eine neue Fischkarte **auf deine Hand**.

Falterfisch



Fange einen beliebigen Fisch neben einer Koralle und lege ihn in dein Reservat.

Kugelfisch



Bewege alle angrenzenden Fische 1 Feld vom Kugelfisch weg. Trifft ein Fisch auf eine Koralle, **fange** ihn.

Doktorfisch



Ziehe die oberste Karte vom Ablagestapel und lege sie in das Reservat. Ist keine verfügbar, **ziehe** vom Fischstapel.

Rotfeuerfisch



Fange einen kleineren Fisch neben einer Koralle und lege ihn in dein Reservat oder Ökosystem.

Anglerfisch



Fange einen beliebigen Fisch aus dem Ozean und lege ihn in dein Reservat.

Schwertfisch



„Der Größte in der Nahrungskette!“
Besitzt keine Fähigkeit.

Fange einen beliebigen Fisch aus dem Meer und lege ihn in dein Reservat oder Ökosystem.

Erhöht vorübergehend den Wert des gerade gespielten Fisches um **+4**.

Nimm eine neue Fischkarte **auf deine Hand**.

Fange einen beliebigen Fisch neben einer Koralle und lege ihn in dein Reservat oder Ökosystem.

Wende die Fähigkeit des Kugelfisches auf einen beliebigen Fisch im Meer an.

Ziehe die obersten zwei Karten vom Ablagestapel und lege sie in dein Reservat. Sind keine verfügbar, **ziehe** vom Fischstapel.

Fange zwei kleinere Fische neben einer Koralle und lege sie in dein Reservat oder Ökosystem.

Fange zwei beliebige Fische aus dem Ozean und lege sie in dein Reservat.

Ziehe zwei Karte vom Geheimen Fisch-Stapel und lege eine zurück. Bewahre sie auf oder füge sie deinem Aktiven Ökosystem hinzu.



SPEZIALFISCHE



Ökosystem-
punkte



Run
(min.3)



Set
(min.3)



Set aus
2 Fischen



Set aus
3 Fischen



Set aus
4 Fischen

GEHEIME FISCHE



Klein



Mittel



Groß



Unterschied-
lich Fische



Ungerade
Nummer



Gerade
Nummer



beliebiger
Fisch
im Ozean



Fisch-
stapel



Ablage-
stapel



Hand



Schule



Bombe

A. REISEPHASE



In deinem Zug musst du entweder:

Passen, wenn du keine Fischkarten mehr auf der Hand hast.

oder

Spiele eine Karte aus deiner Hand ins Meer, damit du eine der folgenden Aktionen in dieser Reihenfolge ausführen kannst:

1



OZEANFÄHIGKEIT

S.5

2



NAHRUNGSKETTE

S.5

free action



Aktiviere das **Reservat**

S.6



Erweitere das **Ökosystem**

S.7

B. WELLENPHASE



1

Fische mit Strömung bewegen

4

Wellenkarte bewegen

2

Fische weglegen

5

Neue Karten ziehen

3

Das Riff auffüllen

Spielautor: Xue Cui

Spielentwicklung: Mahmoud Abdelwahab / Julian Asleh

Grafikdesign: Xue Cui / Mahmoud Abdelwahab

Illustration: Xue Cui



www.Pektis.com