FLOSSENSCHLAG

HAIE & RIFFE

Ein Spiel von Michael O'Connell
Entwickelt von David Gordon und Elizabeth Hargrave

Illustriert von Ana María Martínez und Catalina Martínez

1 – 5 Personen · 45 – 60 Minuten · Alter 10+

Haie & Riffe lässt euch tiefer in das marine Ökosystem von Flossenschlag eintauchen. Diese Erweiterung bringt neue Korallenriff-Lebensräume und weitere fantastische Haie mit furchteinflößenden neuen Fähigkeiten in eure Ozeane.

ÜBERBLICK & SPIELZIEL

Neben noch mehr Abwechslung könnt ihr jetzt farbenfrohe Korallenriffe an euren Tauchstellen pflegen. Gesunde Riffe erlauben es euch, starke Rifffische auszuspielen sowie Boni bei Fischfähigkeiten und am Ende des Spiels zu erhalten. Unterdessen zerstreuen Haie Schwärme von Jungfischen (die an anderer Stelle noch mehr Schwärme bilden) und hinterlassen Futterreste, die jeder Fisch in eurem Ozean verzehren kann.

SPIELMATERIAL

5 Korallenriff-Auflagen



5 Startfischkarten



75 Fischkarten



5 Spielhilfen *(doppelseitig)*



3 Wochenerfolge *(doppelseitig)*



1 Erfolgstableau *(doppelseitig)*



90 Korallenmarker



1 Wertungsblock



Das Material für das Solospiel findest du im Nautoma-Regelbuch.

Das Material dieser Erweiterung ist mit diesem Symbol gekennzeichnet: HR



AUFBAU

ALTES UND NEUES MATERIAL KOMBINIEREN

1. Mischt die neuen Startfischkarten unter die anderen Startfischkarten.
2. Mischt die neuen Fischkarten unter die anderen Fischkarten.
3. Mischt die neuen Wochenerfolge unter die anderen Wochenerfolge.
4. Ersetzt das Erfolgstableau und den Wertungsblock aus dem Grundspiel durch die hier enthaltenen, neuen Versionen.

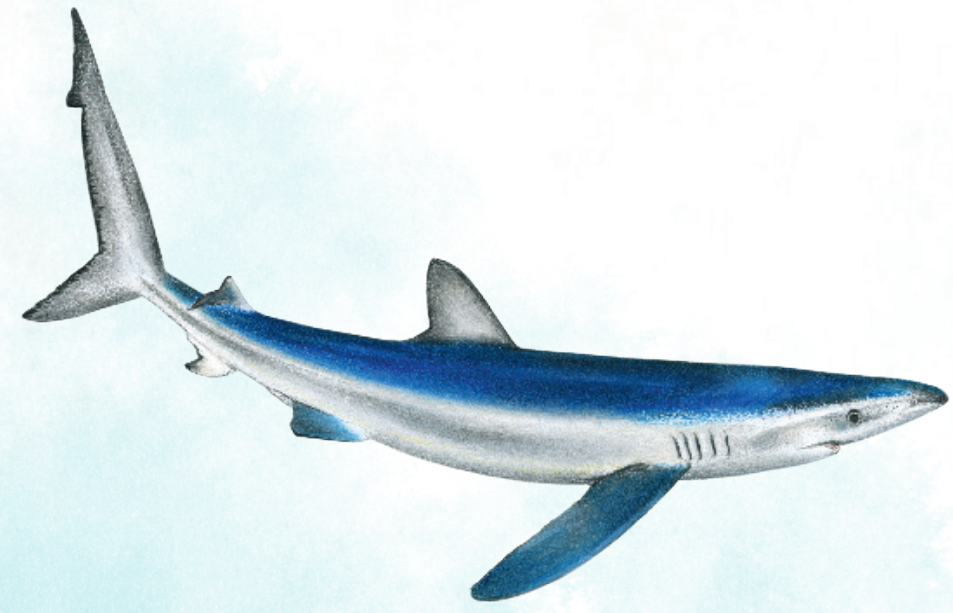
ALLGEMEINER & PERSÖNLICHER AUFBAU

Nachdem ihr das Spiel wie üblich aufgebaut habt,
passt noch Folgendes an:

A. Fügt die Korallenmarker dem allgemeinen Vorrat hinzu.

B. Nehmt euch jeweils 1 Korallenriff-Auflage. Legt sie mit einer beliebigen Seite nach oben so auf euer Ozeantableau, dass sie die **Dämmerzone (** **)** darauf **abdeckt**.

C. Nehmt euch jeweils 1 Spielhilfe aus Haie & Riffe.






A








B

C

KORALLENRIFFE

KORALLEN ERHALTEN

Ihr könnt Korallen durch Tauchen und Fischfähigkeiten erhalten (und so euer Korallenriff wachsen lassen). Eine Tauchstelle kann dabei aber nie mehr als 6 Korallen beherbergen.

KORALLEN DURCH TAUCHEN ERHALTEN

Immer wenn sich dein Taucher bei einem Tauchgang auf die Korallenriff-Auflage bewegt und diese Tauchstelle weniger als 6 Korallen hat, darfst du eine Koralle in dieses Korallenriff legen. Gib dazu die angezeigten Kosten (Ei, Jungfisch oder Karte) ab und nimm dafür aus dem Vorrat 1 Koralle, die zur Tauchstelle passt (Form/Farbe). Du darfst dies maximal 1× pro Tauchgang tun. Dies geschieht, bevor du den Zonenbonus der Dämmerzone prüfst.

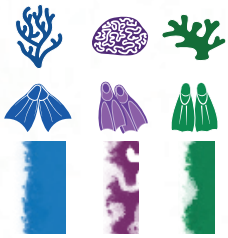


KORALLEN DURCH FISCHFÄHIGKEITEN ERHALTEN

Immer wenn du eine Koralle als Belohnung von einer Fischfähigkeit erhältst, musst du nichts dafür zahlen. Nimm dir die Koralle einfach aus dem Vorrat und lege sie in dein Korallenriff (wie auf der Karte angegeben). Beachte jedoch die Begrenzung von 6 Korallen pro Tauchstelle.

KORALLEN-SYMBOLIK

Die Farben der Korallensymbole auf den Fischkarten stehen für eine bestimmte Tauchstelle. Sie geben entweder an, an welcher Tauchstelle Korallen als Bedingung vorhanden sein müssen, oder wohin du die Koralle als Belohnung legst. Das dreifarbige Symbol steht für „beliebige Tauchstelle“.



KORALLEN ALS BEDINGUNG

Korallen können sowohl beim Spielen eines Rifffisches als auch bei der Aktivierung einer Fischfähigkeit (siehe *Neue Fischfähigkeiten*, S. 5) als Bedingung auftreten. In beiden Fällen müssen die Korallen an der Tauchstelle des Fisches vorhanden sein (es sei denn, es ist auf der Karte anders angegeben). Die angezeigte Korallenanzahl ist dabei immer ein Minimum. Du darfst mehr Korallen haben, als benötigt werden.

Rifffische benötigen zum Spielen 1 oder 2 Korallen an der Tauchstelle, in die du den Fisch spielen möchtest. Die Korallen müssen bereits vor dem Spielen des Fisches dort vorhanden sein. Du musst sie nicht abgeben, um den Fisch zu spielen. Alle Rifffische können nur in die Sonnenlichtzone gespielt werden. Neben der Zone ist die Anzahl der zum Spielen benötigten Korallen abgebildet.

RIFFFISCH (benötigt 1 Koralle an der Tauchstelle)

BENÖTIGTE KORALLEN (Für diese Belohnung)



NEUE FISCHFÄHIGKEITEN

2-TEILIGE FÄHIGKEITEN MIT KORALLEN ALS BEDINGUNG

Manche Fische haben Fähigkeiten, die aus 2 Teilen bestehen, einer davon mit Korallen-Bedingung. Wenn du eine solche Fähigkeit aktivierst, führe nacheinander die folgenden Schritte aus:

1. Entscheide dich zuerst, ob du die obere Belohnung erhalten möchtest.
2. **Danach** (egal ob du die obere Belohnung nimmst oder nicht) darfst du die untere Belohnung erhalten, **sofern du die Korallen-Bedingung erfüllst**. (Erfüllst du die Korallen-Bedingung nicht, darfst du trotzdem die obere Belohnung erhalten – die Bedingung gilt nur für die untere Belohnung.)



NEUE SYMBOLE



Spezifische Korallensymbole beziehen sich immer auf eine bestimmte Tauchstelle.
Beim dreifarbigen Symbol wählst du, auf welche Tauchstelle in deinem Ozean sich das Symbol bezieht.



Als Bedingung zum Spielen eines Rifffisches: Du darfst diesen Fisch nur in eine Tauchstelle spielen, an der du mindestens die gezeigte Anzahl Korallen hast.



Als Bedingung bei einer Fähigkeit: Du musst mindestens die gezeigte Anzahl Korallen an der Tauchstelle dieses Fisches haben, um diesen Teil der Fähigkeit auszulösen.



Als Belohnung: Hast du an der gezeigten Tauchstelle weniger als 6 Korallen, lege kostenlos 1 passende Koralle aus dem Vorrat an diese Tauchstelle.



Ein beliebiger Fisch in deinem Ozean frisst 1 kleineren deiner verfügbaren Fische. Schiebe den gefressenen Fisch unter den anderen.



Wähle 1 deiner verfügbaren Fische mit dem gezeigten Symbol (sofern eines angegeben ist). Du darfst ihn sofort kostenlos spielen. Hat er eine Bedingung, musst du sie dennoch erfüllen.



Als Kosten: Spiele diesen Fisch kostenlos (er hat keine Kosten).



Lege 1 beliebigen Schwarm aus deinem Ozean zurück in den Vorrat. Dann lege je 1 Jungfisch auf 4 verschiedene Fische/Felder in deinem Ozean (insgesamt 4 Jungfische).

Kannst du keinen Schwarm aus deinem Ozean entfernen, dann lege stattdessen 1 Jungfisch auf einen beliebigen Fisch/ein beliebiges Feld in deinem Ozean.



Du legst 1 der Jungfische aus dem zerstreuten Schwarm auf diesen Fisch. Dadurch bildet sich ein neuer Schwarm.

WERTUNG

KORALLENMARKER

Jeder Korallenmarker in deinem Ozean gibt dir am Ende des Spiels 1 Punkt.

VOLLSTÄNDIGE KORALLENRIFFE

Prüfe für jede Tauchstelle, ob du dort ein vollständiges Korallenriff mit 6 Korallen hast. Erhalte für jedes vollständige Korallenriff die unterhalb des jeweiligen Riffs angegebenen Punkte. Diese Punkte variieren je nach der Schwierigkeit, an den verschiedenen Tauchstellen Korallen zu sammeln.



blau (links):
6 Punkte



violett (Mitte):
8 Punkte



grün (rechts):
5 Punkte



Am Spielende erhältst du 11 Punkte für deine Korallenmarker sowie 6 Punkte für dein vollständiges blaues Korallenriff. Du erhältst also insgesamt 17 Punkte für deine Korallen.

DETAILS ZU DEN NEUEN WOCHENERFOLGEN



Die in deinem Ozean aufgedruckten Beutefische haben keine Punkte. Daher zählen sie nicht für diesen Wochenerfolg.



Zähle alle unterschiedlichen Eigenschafts-Symbole auf Fischen in deinem Ozean. Dabei gelten die Symbole *Raubfisch* () und *Super-Raubfisch* () sowie *Aktive Elektroortung* () und *Elektrische Organentladung* () als unterschiedliche Symbole.

UNTERSCHIEDLICHE SYMBOLE:

- Biolumineszenz
- Tarnung
- Aktive Elektroortung
- Elektrische Organentladung
- Raubfisch
- Super-Raubfisch
- Gift

Diese Auswahl an Fischen hat 5 unterschiedliche Symbole: Biolumineszenz (), Elektrische Organentladung (), Raubfisch (), Super-Raubfisch () und Gift ().



REGELN, DIE LEICHT ÜBERSEHEN WERDEN

- Wenn du die -Belohnung erhältst und dein Ablagestapel leer ist, erhältst du stattdessen die oberste Karte vom Nachziehstapel.
- Wenn du die Belohnung „Spiele eine Karte“ erhältst (normalerweise in eine bestimmte Zone/Tauchstelle deines Ozeans), dann musst du die Kosten der Karte bezahlen und dich an Legeregeln halten.
- Die Zonenboni einer Tauchstelle (über jeder Zone) erhältst du bei jedem Tauchgang 1×, wenn du mindestens 1 Fisch in der entsprechenden Zone hast – **nicht** 1× pro Fisch.
- Du darfst beim Spielen eines Fisches ihn immer auf einen kleineren Fisch (Beutefisch oder Karte) in deinem Ozean legen. Dies musst du tun, wenn es in den Kosten des gespielten Fisches angegeben ist, du darfst es aber auch freiwillig tun, wenn die Kosten das nicht verlangen. Es lohnt sich, die aufgedruckten Beutefische abzudecken, da sie keine Punkte wert sind (daher haben sie auch nicht den gleichen weißen Hintergrund wie die Fischkarten).

HAUPTTESTPERSONEN

Jared Bangs, Anthony Barden, Joshua Calandrillo, Jackman Eschenroeder, Mark Espiridion, Vitaliy Fuks, David Gordon, Ossian Hawkes, Brett Kerr, Kim Kieffer, Julia Kimmerly, Gheorghe Orbesteanu, Uriah Otting, Gregory Rempe, Dan Risse, Nathan Smith, Tom Voulieri

WEITERE TESTPERSONEN

Frank Albenesius, Gray Bangs, Riley Bangs, Lisa Barden, Ellen Calandrillo, Reese Chappellet, Oana Elena Cozmei, Gian Fabia, Klara Galperina, Jayson Ganzon, John George, Jennifer Gordon, Elizabeth Hargrave, Wilf Hawkes, Ned Hawkes, Peter Himot, Andrew Huddleston, Emily Huddleston, Joe Ivancic, Emily Jones, Lauren Kerr, Kim & Michael Kieffer, Florin Ilarion Miertoiu, Andrei Alexandru Nicolae, Jason O'Connell, Zachary O'Connell, Heather O'Connell, Matthew Otting, China Pagulayan, Dennis Quearry, Allison Reiser, James Risse, Geoff Roth, Shelby Rudolph, Megan Sisco, Katie Smith, Tristan Smith, Rob Stupar, TAM, Miguel Tolentino, Adam Vickery, Natasha Vickery, Hollie Voulieris, Anisha Zaveri

WEITERE REDAKTION

Connie Vogelmann

GRAFIKDESIGN

Christine Santana

ENGLISCHES LEKTORAT

Brian Chandler, Crystal Nevin, Dana Rickle, Karel Titeca, Josh Ward

BERATUNG

Brynn Devine, Leitende Meeresbiologin
Meghan Walker, Meeresbiologin
Kyle Krumsick, Meeresbiologe



HAST DU FRAGEN? FEHLEN TEILE?

Im Kontaktbereich auf unserer Internetseite wird dir geholfen!
www.feuerland-spiele.de/kontakt/

MÖCHTEST DU AUF DEM LAUFENDEN BLEIBEN?

Abonniere unseren monatlichen Newsletter. Anmeldung auf unserer Internetseite:

www.feuerland-spiele.de/newsletter/

Oder folge uns auf Bluesky, Facebook oder Instagram.

@feuerlandspiele.bsky.social
facebook.com/feuerlandspiele
@fl_feuerlandspiele

DEUTSCHE AUSGABE

Übersetzung & Satz: Inga Keutmann, Felina Haun

Lektorat: Felina Haun, Christian Hildenbrand

Feuerland Spiele dankt herzlichst Harro Hieronimus von der *Gesellschaft für Ichthyologie e.V.* für die Unterstützung bei den deutschen Trivialnamen.

© 2026 Feuerland
Verlagsgesellschaft mbH
Nassaustr. 3
65719 Hofheim am Taunus

www.feuerland-spiele.de

Version 1.0

© 2025 Stonemaier LLC. Finspan ist eine Marke von Stonemaier LLC. Alle Rechte vorbehalten.