FLOSSENSCHLAG

EIN FLÜGELSCHLAG-SPIEL

Ein Spiel von David Gordon und Michael O'Connell

Illustriert von Ana María Martínez, Catalina Martínez und Mesa Schumacher, unterstützt von Natalia Rojas

Entwickelt von Elizabeth Hargrave

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

Ihr erforscht die Meere und möchtet eine Vielzahl von Meereslebewesen finden und beobachten. Dafür taucht ihr in der farbenfrohen Sonnenlichtzone, der gespenstischen Dämmerzone und der tiefschwarzen Mitternachtszone der Meere und Ozeane der Welt.

ÜBERSICHT UND SPIELZIEL

In Flossenschlag geht ihr 4 Wochen (Durchgänge) lang tauchen. Fische, die ihr auf diesen Tauchgängen entdeckt, geben euch zahlreiche Belohnungen, während ihr immer tiefer taucht. Jede Tauchstelle hat dabei einen bestimmten Schwerpunkt, der euch in eurer Forschung voranbringt:

- Noch mehr Fische entdecken.
- Frisch gelegte Fischeier finden.
- Jungfische schlüpfen lassen und Schwärme aus ihnen bilden.

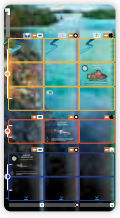
Wer mit Fischen, Eiern, Jungfischen, Schwärmen und Erfolgen die meisten Punkte sammelt, gewinnt.

INHALTSVERZEICHNIS

Aufbau 2
Spielablauf 4
Ende einer Woche 8
Ende des Spiels 8
Weitere wichtige Regeln 9
Symbole 10
Meeresbiologie 11

SPIELMATERIAL

5 Ozeantableaus



1 Erfolgstableau *(doppelseitig)*



9 Wochenerfolge *(doppelseitig)*



125 Fischkarten



10 Startfischkarten



30 Taucher *(6 pro Farbe)*



90 Plättchen Ei/Jungfisch *(doppelseitig)*



40 Schwarmplättchen



1 Startmarker



1 Wochenmarker



5 Spielhilfen *(doppelseitig)*



1 Wertungsblock *(nicht gezeigt)*

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

AUFBAU

ALLGEMEINER AUFBAU

1. Legt alle Ei/Jungfisch- und alle Schwarmplättchen als allgemeinen Vorrat bereit.
2. Mischt die 10 Startfischkarten verdeckt und legt sie als Stapel neben den allgemeinen Vorrat. *Ihr erkennt diese Karten an grauen Ecken auf der Vorderseite und ihrer helleren Kartenrückseite.*
3. Mischt die 125 Fischkarten verdeckt und legt sie als Stapel neben die Startfischkarten.
4. Legt das Erfolgstableau neben den allgemeinen Vorrat.
   - Spielt jemand von euch das 1. Mal Flossenschlag, dann nutzt Seite A.
   - Ansonsten könnt ihr eine beliebige Seite nutzen. (Seite B nutzt zufällige Wochenerfolge und gibt Zusatzpunkte für die meisten Erfolge in einer Woche.) Wenn ihr Seite B nutzt, dann zieht für die Wochen 1 – 3 jeweils 1 passenden zufälligen Wochenerfolg. Die Anzahl der Linien auf den Erfolgen entspricht dabei der Woche (1 Linie für Woche 1, 2 Linien für Woche 2 usw.). Legt ihn mit einer zufälligen Seite nach oben auf das entsprechende Feld des Erfolgstableaus (so dass die Linien des Erfolgs und des Tableaus aneinander liegen).



Der Wochenerfolg zeigt 2 Linien, gehört also zu Woche 2.

5. Legt den Wochenmarker in die rechte obere Ecke von Woche 1 auf dem Erfolgstableau. Er gibt euch die aktuelle Woche an.

PERSÖNLICHER AUFBAU

A. Lege 1 Ozeantableau („deinen Ozean“) vor dir ab.

B. Wähle 1 Spielfarbe und nimm dir die 6 Taucher dieser Farbe.

C. Dein Ozean zeigt 3 aufgedruckte Beutefische. Lege auf die beiden mit einem aufgedruckten Ei jeweils 1 Eiplättchen.

D. Lege 1 Jungfischplättchen auf das aufgedruckte Jungfischfeld.

E. Ziehe 2 Startfischkarten. Lege sie offen in einer senkrechten Linie neben dein Ozeantableau. Dies sind deine verfügbaren Fische. Nachdem ihr alle euch je 2 Startfischkarten genommen habt, legt den Rest in die Schachtel zurück. Ihr benötigt sie in diesem Spiel nicht mehr.

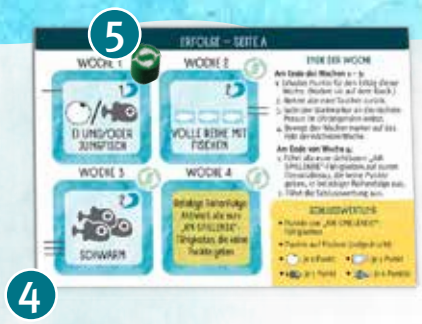
F. Ziehe 3 Fischkarten vom Stapel und lege sie offen zu deinen Startfischkarten (deinen verfügbaren Fischen). Deine verfügbaren Fische sind nicht geheim.

G. Lost aus, wer das Spiel beginnt. Diese Person erhält den Startmarker.



WICHTIG: Immer wenn du im Lauf des Spiels eine Fischkarte erhältst (z. B. durch Ziehen vom Nachziehstapel, legst du sie offen links neben dein Ozeantableau in den Bereich für verfügbare Fische.


1


5
ERFOLGE – SEITE A
WOCHE 1
WOCHE 2
WOCHE 3
WOCHE 4
SCHWARM
4


2
3


A
C
D
C


G


B
E
F

SPIELABLAUF

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. In jeder der 4 Wochen (Durchgänge) bist du 6× am Zug, insgesamt also 24× im ganzen Spiel. In deinem Zug wirst du entweder einen Fisch spielen oder in deinem Ozean tauchen gehen.

In der Regel wirst du zu Beginn des Spiels günstige Fische spielen und Eier legen. In der Mitte des Spiels wirst du teurere Fische spielen und Jungfische schlüpfen lassen, während du gegen Ende starke Fische mit „Beim Ausspielen“-Fähigkeit spielen und aus Jungfischen Schwärme bilden wirst.

DEIN ZUG

In deinem Zug stellst du einen deiner noch nicht eingesetzten Taucher auf dein Ozeantableau. Nutze ihn entweder, um **A) eine Fischkarte in deinen Ozean zu spielen** oder **B) an einer Tauchstelle zu tauchen und verschiedene Belohnungen zu erhalten.**

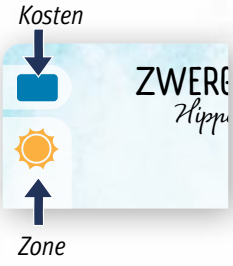
A) EINE FISCHKARTE SPIELEN

Wenn du einen Fisch spielst, wählst du 1 deiner verfügbaren Fischkarten (offene Karten neben deinem Tableau), bezahlst ihre Kosten und legst sie auf dein Ozeantableau. Thematisch repräsentiert dies die Entdeckung des Fisches in einem Bereich deines Ozeans.

Führe die folgenden Schritte in der angegebenen Reihenfolge aus, um einen Fisch zu spielen:



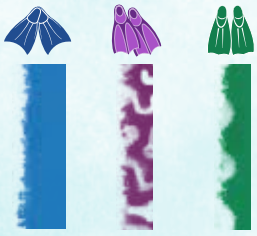
1. TAUCHER EINSETZEN: Setze einen verfügbaren (noch nicht eingesetzten) Taucher auf den grauen Bereich links oben auf deinem Ozeantableau.
2. FISCH WÄHLEN UND KOSTEN BEZAHLEN: Wähle 1 deiner verfügbaren Fischkarte, die du spielen möchtest. Zahle dann die Kosten, die in der oberen linken Ecke der Fischkarte angezeigt werden.
   - Oft musst du als Teil der Kosten auch eine oder mehrere weitere deiner verfügbaren Karten ( ) abwerfen. Lege die abgeworfenen Karten offen auf deinen persönlichen Ablagestapel (siehe S. 9).
   - Manchmal musst du als Kosten Eier ( ) oder Jungfische ( ) abgeben. Lege sie von irgendwo in deinem Ozean in den allgemeinen Vorrat zurück.
   - Es kann auch sein, dass der neue Fisch als Kosten einen Fisch in deinem Ozean frisst ( ). Wenn du einen Fisch mit diesen Kosten spielst, musst du diese neue Fischkarte auf einen kleineren Fisch (Fischkarte oder Beutefisch) spielen, der bereits in deinem Ozean ist.



3. FISCHKARTE LEGEN: Wähle ein leeres oder belegtes Feld (Rechteck in Kartengröße) in deinem Ozean und lege den Fisch auf das Feld.
   Folge dabei diesen Regeln:
   - Zonen: Jeder Fisch kann in eine oder mehrere Zonen gespielt werden. In welche, ist links auf der Fischkarte unter den Kosten angezeigt. Es gibt die Sonnenlichtzone, die Dämmerzone und die Mitternachtszone.



   - Tauchstellen: Fische mit einem blauen, violetten oder grünen Farbstreifen an der rechten Seite darfst du nur in die Spalte der entsprechenden Tauchstelle spielen. Fische ohne solche Farbstreifen darfst du in jede Spalte spielen.





Die Makrele darfst du nur in die Spalte der violetten Tauchstelle spielen.

- **Eier, Jungfische oder Schwarm überdecken:** Wenn du einen Fisch auf ein Feld mit Eiern, Jungfischen oder einem Schwarm legst, lege diese auf den neu gespielten Fisch. (Sie gehen nicht verloren.)
- **Fische Fressen:** Du darfst den Fisch auf einen kleineren Fisch (Fischkarte oder Beutefisch) legen. Du darfst dies auch tun, wenn der Fisch kein *Fisch fressen* () in seinen Kosten hat.
  - — Der gespielte Fisch muss dafür größer sein als der Fisch, den er frisst (überdeckt). Die Größe des Fisches findest du links unten auf der Fischkarte (s. *Aufbau einer Fischkarte*).
  - — Der gefressene Fisch bleibt unter dem neu gespielten Fisch liegen. Er zählt nicht mehr als Fisch in deinem Ozean. Jeder gefressene Fisch gibt dir am Spielende 1 Punkt.
  - — Alle Plättchen (Ei, Jungfische, Schwarm) auf dem gefressenen Fisch legst du auf den neu gespielten Fisch. Alle Fischkarten unter dem gefressenen Fisch bleiben dort.

4. **„BEIM AUSSPIELEN"-FÄHIGKEITEN AUSLÖSEN:** Hat der Fisch eine „Beim Ausspielen"-Fähigkeit, dann darfst du sie jetzt auslösen. Erhalte die Belohnung (ganz oder nur zum Teil). Gibt die Fähigkeit mehr als 1 Belohnung, darfst du dir die Reihenfolge aussuchen, in der du diese erhältst. Bezieht sich die Fähigkeit auf „alle", darf jede Person selbst entscheiden, ob sie die Belohnung erhalten möchte (auch wenn du die Belohnung nicht nimmst).



Du möchtest den Pelikanaal spielen. Als Kosten muss er einen kleineren Fisch fressen. Du hast bereits den Malteser Rochen gespielt. Mit seiner Größe von 40 cm ist er kleiner als der Pelikanaal. Daher überdeckst du ihn mit dem Pelikanaal.



Du löst die „Beim Ausspielen"-Fähigkeit des Pelikanaals aus: Du darfst auf jeden deiner mittelgroßen Fische () 1 Ei legen. Alle anderen dürfen dies ebenfalls tun.

AUFBAU EINER FISCHKARTE

Kosten: Hier wird angezeigt, was du bezahlen musst, um den Fisch zu spielen.

In diesem Fall musst du 2 Jungfische aus deinem Ozean entfernen. Außerdem muss dieser Fisch einen kleineren Fisch fressen (überdecken). Bei anderen Fischen musst du ggf. Eier oder Schwärme entfernen oder verfügbare Fischkarten ablegen.

Zone: Hier wird angezeigt, in welche Zone deines Ozeans du den Fisch spielen darfst.

In diesem Fall darfst du ihn in jede Zone spielen.

Punkte: Hier steht, wie viele Punkte der Fisch am Ende des Spiels wert ist.

In diesem Fall 10 Punkte.

Symbole: Manche Fische zeigen an dieser Stelle Symbole. In diesem Fall zeigt der Fisch 2 Raubfisch-Symbole. Daher ist er ein Super-Raubfisch. Diese Fische haben eine Fähigkeit, die beim Ausspielen alle betrifft.



Größe: Hier steht die Größe des Fisches. Das Symbol zeigt seine Zuordnung (in diesem Fall *groß*):
großer Fisch, mittelgroßer Fisch, kleiner Fisch

Fähigkeit: Dies ist die Fähigkeit des Fisches (siehe die Spielhilfe für Details). Die Belohnungen sind für dich (und ggf. die anderen) optional.

In diesem Fall bekommst du die Belohnung, wenn du den Fisch ausspielst. Andere Fische haben eine braune Fähigkeit, die aktiviert wird, wenn du an ihrer Tauchstelle tauchst. Wieder andere haben eine gelbe und geben dir Punkte am Spielende.

Das Symbol zeigt, dass die Fähigkeit des Fisches alle betrifft und nicht nur dich.

Manche Fische beziehen sich auf bestimmte Bereiche deines Ozeans:

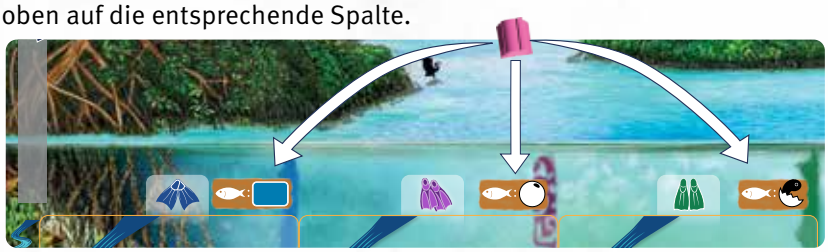
- Ästuar (oberste Reihe)
- Tiefsee (unterste Reihe)

B) TAUCHEN

Beim Tauchen wählst du eine Tauchstelle (1 der 3 Spalten deines Ozeantableaus) und schickst einen Taucher von oben nach unten. Dieser sammelt auf dem Tauchgang Belohnungen ein.
Thematisch repräsentiert dies die Beobachtung und Untersuchung von Fischen in ihrem Lebensraum.

Führe die folgenden Schritte in der angegebenen Reihenfolge aus, um zu tauchen:

1. TAUCHSTELLE WÄHLEN: Wähle 1 Tauchstelle und stelle einen verfügbaren (nicht eingesetzten) Taucher oben auf die entsprechende Spalte.



2. ZONENBONUS DER TAUCHSTELLE PRÜFEN: Prüfe, ob du mindestens 1 Fisch (Fischkarte oder Beutefisch) in der Sonnenlichtzone der gewählten Tauchstelle hast. Ist das der Fall, dann darfst du den dort aufgedruckten Bonus erhalten.

   Die Boni der unterschiedlichen Tauchstellen sind:

   a. : Ziehe 1 Fischkarte vom Stapel. Es gibt kein Limit für deine verfügbaren Fischkarten.

   b. : Lege 1 Ei auf einen Fisch in deinem Ozean, der noch kein Ei hat. **Auf jedem Fisch kann maximal 1 Ei liegen.**

   c. : Lasse einen Jungfisch aus einem beliebigen deiner Eier schlüpfen. (Drehe das Ei-Plättchen um, sodass die Jungfischseite oben liegt.) Solltest du dadurch 3 Jungfische auf demselben Feld deines Ozeans haben, bilde direkt einen Schwarm (sofern es noch keinen auf diesem Feld gibt). Siehe Seite 9 für mehr Details zu Schwärmen.

3. WEITER IN DIE TIEFE TAUCHEN: Bewege deinen Taucher eine Reihe nach der anderen in die Tiefe. Du darfst die Belohnungen von Fischkarten mit „Bei Aktivierung“-Fähigkeit erhalten und erhältst ggf. weitere Zonenboni der Tauchstelle. Bewege deinen Taucher immer durch alle 3 Zonen bis zum Boden deines Ozeans, auch wenn du an dieser Tauchstelle in einer oder mehreren Zonen keine Fische hast.

   a. „Bei Aktivierung“-Fähigkeit: Wenn du deinen Taucher auf einen Fisch mit einer „Bei Aktivierung“-Fähigkeit bewegst, darfst du dir die Belohnung ganz oder teilweise nehmen. Wenn die Belohnung „(alle)“ sagt und das Symbol zeigt, dürfen alle selbst für sich entscheiden, ob sie die Belohnung erhalten möchten (auch wenn du sie nicht nimmst). Bewegst du deinen Taucher auf einen Fisch, der keine „Bei Aktivierung“-Fähigkeit hat, dann passiert nichts. Bewege deinen Taucher weiter nach unten.



   b. Zonenbonus der Tauchstelle: Wie zu Beginn des Tauchgangs über der Sonnenlichtzone gibt es über der Dämmerzone und der Mitternachtszone ebenfalls einen Zonenbonus. Stoppe hier, bevor du weitertauchst. Du darfst den Bonus erhalten, wenn du in der Spalte der auf den Bonus folgenden Zone mindestens 1 Fisch hast.



4. BONUS DES BODENS PRÜFEN: Wenn dein Taucher den Ozeanboden erreicht, prüfe, ob dies in dieser Woche dein 1. Taucher dort ist:

   a. Wenn dies der 1. deiner Taucher ist, der in dieser Woche an dieser Tauchstelle den Boden erreicht, stelle den Taucher auf das . Du darfst den Bonus des Bodens erhalten.



   b. Hat in dieser Woche bereits mindestens einer deiner Taucher an dieser Tauchstelle den Boden erreicht (und verdeckt bereits den Bonus), stelle den Taucher auf den grauen Streifen des Bodens. Du erhältst den Bonus des Bodens **nicht**.

Erklärungen der unterschiedlichen Belohnungen findest du auf Seite 12 oder deiner Spielhilfe.

BEISPIELZUG: TAUCHEN

Du wählst die mittlere Tauchstelle (Spalte) und stellst einen Taucher an das obere Ende der Spalte, um dies anzuzeigen. Du bewegst deinen Taucher Reihe für Reihe von oben nach unten und prüfst dabei, ob du die Zonenboni dieser Tauchstelle erhältst und die Fische in dieser Spalte aktivierst.

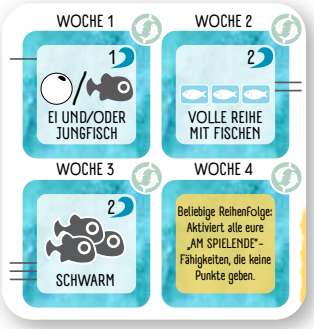


1. Du darfst den Bonus der Sonnenlichtzone erhalten, da du in der Sonnenlichtzone der gewählten Spalte 3 Fische (mind. 1) hast. Der Bonus erlaubt dir, 1 Ei auf 1 Fisch ohne Ei zu legen. Du legst es auf den *Echten Bonito* (2. Reihe).
2. Du aktivierst den *Virginia-Grunzer* und erhältst seine Belohnung (1 Ei). Du legst das Ei auf das *Zwerg-Seepferdchen* (3. Reihe).
3. Du aktivierst den *Echten Bonito* und erhältst seine Belohnung. Er erlaubt dir, aus 1 Ei einen Jungfisch schlüpfen zu lassen. Du wählst das Ei, das du gerade auf das *Zwerg-Seepferdchen* gelegt hast, und drehst es um. Da die Fähigkeit des *Echten Bonito* für alle gilt, dürfen alle anderen ebenfalls 1 Jungfisch schlüpfen lassen.
4. Der *Kurzrücken-Dornhai* hat keine braune „Bei Aktivierung“-Fähigkeit. Daher erhältst du auch nichts und bewegst deinen Taucher weiter nach unten.
5. Du bist oberhalb der Dämmerzone angekommen und prüfst, ob du den Zonenbonus erhältst. Da du in der Dämmerzone dieser Spalte das *Auffällige Bürstenmaul* hast, erhältst du den Bonus (1 Ei). Du legst das Ei auf den Bienenwaben-Drachenfisch (5. Reihe).
6. Das *Auffällige Bürstenmaul* hat keine braune „Bei Aktivierung“-Fähigkeit. Daher erhältst du auch nichts und bewegst deinen Taucher weiter nach unten.
7. Da du in der Mitternachtszone dieser Spalte keinen Fisch hast, erhältst du auch nicht den Zonenbonus (1 Ei). Du bewegst deinen Taucher weiter nach unten.
8. Stelle deinen Taucher auf das leere -Feld auf dem Ozeanboden der Tauchstelle (Spalte). Du erhältst den Bodenbonus (1 Ei). Du legst das Ei auf das *Auffällige Bürstenmaul*. Tauchst du in dieser Woche erneut in dieser Spalte, stellst du den neuen Taucher auf den grauen Streifen links neben dem weißen Bonusfeld und erhältst den Bonus des Bodens nicht.

ENDE EINER WOCHE

Eine Woche endet, nachdem ihr alle jeweils eure 6 Taucher eingesetzt habt (also jeweils 6 Züge hattet).

- Ist es das **Ende von Woche 4**, dann fahrt direkt mit dem „Ende des Spiels“ fort.
- Ansonsten, also am **Ende der Wochen 1 – 3**, führt ihr die folgenden Schritte alle gleichzeitig aus (in der angegebenen Reihenfolge):



1. Erhalte Punkte für den aktuellen Wochenerfolg. Du erhältst die auf dem Wochenerfolg aufgedruckten Punkte für jedes Mal, das du den Erfolg erfüllst. Notiere deine Punkte auf dem Wertungsblock.
   BEISPIEL: *Am Ende von Woche 1 hast du 5 Eier und 2 Jungfische auf deinem Ozeantableau. Der Wochenerfolg gibt 1 Punkt pro Ei bzw. Jungfisch. Du erhältst also 7 Punkte. Am Ende von Woche 2 benötigst du vollständig mit Fischen (Karte oder Beutefisch) gefüllte Reihen. Jede Reihe gibt dir 2 Punkte. Du hast 3 vollständige Reihen und erhältst 6 Punkte. Am Ende von Woche 3 hast du 4 Schulen. Dafür erhältst du 8 Punkte.*
2. **Nur mit Seite B des Erfolgstableaus:** Alle, die die meisten Punkte für den aktuellen Wochenerfolg erhalten haben, erhalten 3 zusätzliche Punkte. Notiert sie auf dem Wertungsblock.
3. Nimm alle deine Taucher von deinem Ozeantableau zurück zu dir.
4. Wenn du den Startmarker hast, gib ihn an die nächste Person im Uhrzeigersinn weiter.
5. Bewegt den Wochenmarker auf die nächste Woche. Die Person mit dem Startmarker beginnt sie.

ENDE DES SPIELS

Das Spiel endet am Ende von Woche 4. Führt die folgenden Schritte gleichzeitig aus.

Aktiviere nun in beliebiger Reihenfolge alle deine Fische mit einer „Am Spielende“-Fähigkeit, die dir **keine** Punkte gibt. Das gilt auch für Fische, die in diesem Schritt ins Spiel kommen.

Fahrt dann mit der Schlusswertung fort. Zählt dafür eure Punkte wie folgt und notiert sie auf dem Wertungsblock.

1. „AM SPIELENDE“-FÄHIGKEITEN (GELB): Erhalte in beliebiger Reihenfolge Punkte für „Am Spielende“-Fähigkeiten von sichtbaren (nicht gefressenen) Fischen in deinem Ozean.
2. FISCHE: Erhalte die aufgedruckten Punkte auf den sichtbaren (nicht gefressenen) Fischen in deinem Ozean.
3. GEFRESSENE FISCHE: Erhalte 1 Punkt für jeden gefressenen Fisch in deinem Ozean (Karte oder Beutefisch).
4. EIER UND JUNGFISCHE: Erhalte 1 Punkte für jedes Ei und 1 Punkt für jeden Jungfisch in deinem Ozean.
5. SCHWÄRME: Erhalte 6 Punkte für jeden Schwarm in deinem Ozean.



Wer insgesamt die meisten Punkte hat, gewinnt.
Bei Gleichstand gewinnt die beteiligte Person, die mehr verfügbare Fische hat. Herrscht dann noch Gleichstand, teilt ihr euch den Sieg.

BEISPIEL: *Du würdest nun zuerst alle Fische aktivieren, die eine „Am Spielende“-Fähigkeit haben, die dir keine Punkte gibt. Da du keinen dieser Fische hast, fährst du mit der Schlusswertung fort:*

1. Du erhältst 3 Punkte für die gelbe „Am Spielende“-Fähigkeit von „Murrays Seeteufel“ (Reihe 6).
2. Die aufgedruckten Punkte deiner Fische geben dir insgesamt 46 Punkte.
3. Du erhältst 4 Punkte für alle gefressenen Fische (1 Fischkarte unter dem „Gestreiften Seewolf“ in Reihe 5 und 3 Beutefische).
4. Du hast 4 Eier und 3 Jungfische. Du erhältst dafür 4 + 3 = 7 Punkte.
5. Du hast 3 Schwärme und erhältst dafür 18 Punkte.

WEITERE WICHTIGE REGELN

SCHWÄRME

Beachte die folgenden Regeln für Schwärme:

- Ein Schwarm bildet sich, wenn sich 3 oder mehr Jungtiere auf demselben Feld in deinem Ozean befinden und sich dort noch kein Schwarm befindet. Ist das der Fall, dann lege sofort 3 der Jungtiere in den Vorrat zurück. Nimm dir dafür 1 Schwarmplättchen und lege es auf dasselbe Feld.
- Auf einem Feld deines Ozeans darf sich immer maximal 1 Schwarm befinden.
- Liegen auf demselben Feld 1 Schwarm und 3 oder mehr Jungfische, dann bildet sich kein weiterer Schwarm. Es passiert nichts.
- Liegen auf demselben Feld 1 Schwarm und 3 oder mehr Jungfische und du bewegst den Schwarm vom Feld, dann bilden 3 der Jungfische auf ihrem Feld sofort einen neuen Schwarm.
- Bewegst du einen Jungfisch auf ein Feld mit 2 anderen Jungfischen und ohne Schwarm, dann bilden sie sofort einen Schwarm. Dies passiert auch, wenn du den Jungfisch eigentlich nur durch das Feld auf ein anderes Feld bewegen wolltest. Diese Bewegung endet mit der Schwarmbildung sofort (du darfst nicht den Schwarm weiterbewegen).
- Ein Schwarm darf sich nicht durch ein Feld bewegen, auf dem bereits ein Schwarm liegt.
- Ein Schwarm kann nicht wieder in einzelne Jungfische aufgeteilt werden.
- Jeder Schwarm ist am Spielende 6 Punkte wert (im Gegensatz zu Jungfischen – je 1 Punkt).

PERSÖNLICHER ABLAGESTAPEL



- Immer wenn du verfügbare Fischkarten als Kosten bezahlst, lege diese Karten offen auf deinen persönlichen Ablagestapel. (Es gibt keinen gemeinsamen Ablagestapel.)
- Dein Ablagestapel ist vor allem für die -Belohnung wichtig. Diese erlaubt dir, eine beliebige Fischkarte aus deinem Ablagestapel zu deinen verfügbaren Fischkarten zu legen.
- Lege deinen Ablagestapel hochkant und auf der anderen Seite deines Ozeantableaus ab, sodass du ihn nicht mit deinen offen liegenden, verfügbaren Fischkarten verwechselst.
- Die Karten in deinem Ablagestapel dürfen jederzeit von allen angesehen werden.
- Die Reihenfolge der Karten in deinem Ablagestapel spielt keine Rolle. Du darfst sie ordnen.
- LEERER NACHZIEHSTAPEL: Im unwahrscheinlichen Fall, dass der allgemeine Nachziehstapel an Fischkarten leer ist, mischt alle persönlichen Ablagestapel als neuen Nachziehstapel.

FISCHFÄHIGKEITEN

Der senkrechte Bereich auf der rechten Seite einer Fischkarte zeigt die Fähigkeit des Fisches. Belohnungen von Fähigkeiten sind für alle Betroffenen optional (ganz oder auch nur teilweise).

BEIM AUSSPIELEN: Erhalte die Belohnung sofort und einmalig, wenn du diesen Fisch spielst (nach allen anderen Schritten beim Spielen eines Fisches).

BEI AKTIVIERUNG: Erhalte die Belohnung während des Tauchens, immer wenn du einen Taucher auf diese Karte bewegst.

AM SPIELENDE: Erhalte diese Belohnung am Ende des Spiels.

ALLE: Alle entscheiden für sich, ob sie diese Belohnung erhalten möchten. Die anderen dürfen dies auch dann tun, wenn du dich dagegen entscheidest.

BEUTEFISCHE

Die auf deinem Ozeantableau aufgedruckten Fische sind Beutefische.
Sie zählen für Zonenboni der Tauchstellen und Wochenerfolge als Fische ( ). Gefressene Beutefische zählen für Wochenerfolge und die Schlusswertung als gefressene Fische.



SYMBOLE

Viele Fische haben neben ihrem Trivialnamen auch Symbole, um besondere Eigenschaften des Fisches anzuzeigen. Manche Wochenerfolge geben Punkte für diese Symbole auf Fischen in deinem Ozean. Dabei zählt jedes Symbol einzeln (hat ein Fisch das gesuchte Symbol 2 Mal, zählen auch beide für den Wochenerfolg).



BIOLUMINESZENZ : Die Körper dieser Fische strahlen Licht aus. Biolumineszenz ist in der Tiefsee weit verbreitet. Dort gibt es nur wenig Sonnenlicht.

TARNUNG : Diese Fische haben Methoden entwickelt, um sich zu verstecken oder mit Objekten in ihrer Umgebung optisch zu verschmelzen. So schützen sie sich selbst und/oder überraschen ihre Beute.

AKTIVE ELEKTROORTUNG : Viele Fische nutzen passive Elektroortung. Diese Fische aber nutzen aktiv Elektroortung, indem sie schwache elektrische Felder erzeugen. Dies dient dem Aufspüren von Nahrung, der Orientierung und möglicherweise sogar auch der Kommunikation.

ELEKTRISCHE ORGANENTLADUNG : Diese Fische können eine starke elektrische Entladung abgeben, mit der sie Beute lähmen oder Raubfische abwehren. Viele von ihnen besitzen auch die aktive Elektroortung. Sie zählen für alle Wochenerfolge und Fähigkeiten, die sich auf Elektroortung beziehen.

RAUBFISCH : Fast alle Fische sind bis zu einem gewissen Grad Raubfische, aber diese sind es von Natur aus mehr als die meisten anderen.

SUPER-RAUBFISCH : Diese Raubfische sind so furchterregend und/oder so groß, dass sie wenig bis gar keine Konkurrenz in ihrem bevorzugten Lebensraum haben. Sie gelten für alle Wochenerfolge und Fähigkeiten als Raubfische.

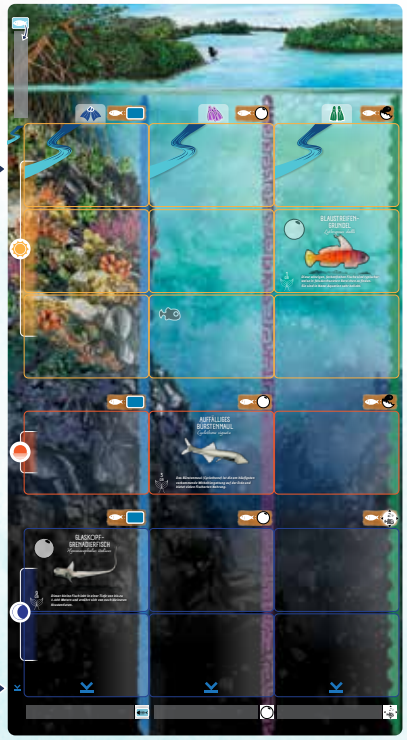
GIFT : Diese Fische produzieren natürliche Gifte, um sich selbst zu verteidigen.

WEITERE SYMBOLE

ÄSTUAR : Diese 3 Felder in der obersten Reihe deines Ozeantableaus sind Ästuare. Ein Ästuar ist die Gezeitenmündung eines großen Flusses, wo das Salzwasser des Meeres oder Ozeans auf Süßwasser trifft. Dadurch entsteht Brackwasser. Es ist salziger als Süßwasser, aber nicht so salzig wie Meerwasser. Einige Meeresbewohner können im Brackwasser oder sogar im Süßwasser überleben. Du kannst jeden Fisch der Sonnenlichtzone hier spielen. Aber in zukünftigen Erweiterungen können einige Fischkarten **nur** hier gespielt werden.

TIEFSEE : Manche Fische können in extremen Tiefen überleben. Dieses Symbol steht für Felder in der untersten Reihe deines Ozeantableaus. Du kannst jeden Fisch der Mitternachtszone hier spielen. Manche Fischkarten kannst du aber **nur** hier spielen.





MEERESBIOLOGIE

Während der Entwicklung des Spiels haben die Autoren und Stonemaier Games sich sehr bemüht, der Meeresbiologie zu entsprechen. Die Fische wurden sorgfältig ausgewählt, um die hohe Artenvielfalt der Ozeane zu repräsentieren. Autoren und Verlag haben sich mit Meeresbiolog*innen beraten.

Allerdings haben sich Autoren und Verlag für ein besseres Spielerlebnis bei einigen Punkten eine gewisse künstlerische Freiheit erlaubt. Im Folgenden werden einige dieser Punkte erläutert:

ZONEN: Die verwendeten Zonen werden tatsächlich so eingeteilt und genannt, auch wenn andere Begriffe häufiger verwendet werden. So wird die Sonnenlichtzone (0 – 200m) auch Epipelagiale Zone genannt, die Dämmerzone (200 – 1000m) Mesopelagiale Zone und die Mitternachtszone (1000+m) Bathypelagiale Zone.
Auch wenn die Fische fest in die Zonen eingeteilt wurden, ist bei vielen Fischen nicht immer gänzlich bekannt, welche Zonen sie bewohnen.

ANDERE FISCHE FRESSEN: Obwohl die Größe der Fische eine große Rolle spielt, ist sie nicht der einzige Faktor, der bestimmt, welche Fische andere fressen. Manche Fische fressen sogar Fische, die ein Vielfaches ihrer Größe haben. Und andere fressen gar keine anderen Fische.
Für ein einfacheres Spiel wurde einfach die Länge des Fisches genutzt, um seine Größe darzustellen, obwohl viele Fische größer sind als andere, die länger sind als sie selbst.

EIER: Viele Fische sind lebendgebährend oder legen Eier in sogenannte Eikapseln ab, besondere Behälter, die dem Schutz der Eier dienen. Im Englischen werden diese Eikapseln umgangssprachlich auch „Mermaid‘s purse“, also „Geldbeutel/Handtasche der Meerjungfrauen“ genannt.
Im Spiel wurden Eier verwendet, um alle diese unterschiedlichen Prozesse darzustellen.

SCHWÄRME: Viele Fischarten, besonders Tiefseefische, leben eher solitär und bilden keine Schwärme. Daher sind im Spiel die Jungfische nicht zwingend der Nachwuchs des Fisches, auf dem sie liegen.

Ein großer Dank geht an die wunderbaren Meeresexpert*innen, die mit ihrem vielfältigen Wissen jeden Fisch auf wissenschaftliche Korrektheit geprüft haben. Einschließlich eines besonderen Dankes an Alex Marks und Brynn Devine! Die Autoren und Stonemaier Games sind auch RM dankbar, der die ursprüngliche Liste der Fische und einige Kernkonzepte für Flossenschlag erstellt hat.

Fotos von: Dr. Adelma Hills, Todd Aki, John Turnbull, Solvin Zankl, Sylvi, Benoit Lallement, OCEANA / Carlos Minguell © LIFE BaHAR für N2K, Arjan Haverkamp, Barry Fackler, François Libert

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

DEUTSCHE AUSGABE

Übersetzung & Satz: Inga Keutmann

Lektorat: Johannes Grimm, Felina Haun

© 2025 Feuerland
Verlagsgesellschaft mbH
Nassaustr. 3
65719 Hofheim am Taunus

www.feuerland-spiele.de

Version 1.1

HAST DU NOCH FRAGEN?
Schau auf unserer Internetseite, ob es dort eine FAQ oder Updates zum Spiel gibt.

FEHLEN TEILE?
Im Hilfebereich auf unserer Internetseite wird dir geholfen.
www.feuerland-spiele.de/support

MÖCHTEST DU AUF DEM LAUFENDEN BLEIBEN?
Bleibe mit uns auf Facebook, Instagram oder Bluesky in Kontakt:
facebook.com/feuerlandspiele
instagram.com/fl_feuerlandspiele
bsky.app/profile/feuerlandspiele.bsky.social

Oder abonniere unseren monatlichen Newsletter.
Anmeldung auf unserer Internetseite.

© 2025 Stonemaier LLC. Finspan ist ein eingetragenes Warenzeichen von Stonemaier LLC. Alle Rechte vorbehalten.

SYMBOLÜBERSICHT



Spiele 1 deiner verfügbaren Fische auf ein passendes leeres oder belegtes (Größe beachten) Ozeanfeld. Bezahle vorher seine Kosten.



Als Kosten: Lege 1 deiner verfügbaren Fischkarten auf deinen Ablagestapel.

Als Belohnung: Ziehe 1 Fischkarte vom Nachziehstapel.



Als Kosten: Lege 1 Ei von einem Fisch (in deinem Ozean) zurück in den Vorrat.

Als Belohnung: Lege 1 Ei auf einen Fisch (in deinem Ozean), der noch kein Ei hat.



Lasse 1 Jungfisch aus 1 deiner Eier schlüpfen. (Drehe das Plättchen um, sodass die Jungfischseite oben liegt.)



Als Kosten: Lege 1 Jungfisch (aus deinem Ozean) zurück in den Vorrat.

Als Belohnung: Lege 1 Jungfisch auf einen beliebigen Fisch oder ein beliebiges leeres Feld in deinem Ozean.



Als Kosten: Lege 1 Schwarm (aus deinem Ozean) zurück in den Vorrat.

Erinnerung: Ein Schwarm bildet sich, wenn 3 Jungfische auf demselben Feld sind und dort noch kein Schwarm liegt. (Ersetze die 3 Jungfische durch 1 Schwarmplättchen.)



Als Kosten: Diese Karte muss auf einen kleineren Fisch gelegt werden (Karte oder Beutefisch).

Als Belohnung: Dieser Fisch frisst 1 deiner verfügbaren kleineren Fische. Schiebe den gefressenen Fisch unter diesen.



Lege 1 beliebige Fischkarte aus deinem Ablagestapel zurück zu deinen verfügbaren Fischen. Ist dein Ablagestapel leer, dann ziehe die oberste Karte vom Nachziehstapel.



Lege jeweils 1 Ei auf jeden deiner Fische ohne Ei an diesem Ort bzw. mit dieser Eigenschaft (mind. 1 Symbol).



Bewege in deinem Ozean 1 Jungfisch oder 1 Schwarm eine beliebige Anzahl von Feldern in einer geraden Linie (waagrecht oder senkrecht). Einen Schwarm darfst du nicht auf oder durch ein Feld mit einem anderen Schwarm bewegen. Bewegst du 1 Jungfisch auf ein Feld mit 2 Jungfischen und ohne Schwarm, bilde sofort 1 Schwarm. Die Bewegung ist beendet.



Alle dürfen die gezeigte Belohnung erhalten, auch wenn du sie nicht nimmst.



Einen Fisch mit diesem Farbstreifen am rechten Rand der Fischkarte darfst du nur in die Spalte der entsprechend farbigen Tauchstelle spielen (blau, violett, grün).

Kennst du schon die anderen Spiele aus dieser Spielefamilie?



FLÜGELSCHLAG

Im Kennerspiel des Jahres 2019 lernst du spielend die Welt der Vögel kennen.
Spiele Vögel und aktiviere sie, wenn du die Aktion ihres Lebensraums nutzt.

- 1–5 Personen
- ab 10 Jahren
- 40–75 Minuten



SCHWINGENSCHLAG

Der komplexere Nachfolger von Flügelschlag entführt dich in die Welt der Drachen.
Grabe Höhlen aus und spiele Drachen hinein. Erkunde dann die Höhlen und erhalte Belohnungen.

- 1–5 Personen
- ab 12 Jahren
- 90 Minuten