

Hey, Fisch!

Danke für den

Die große Eisscholle bricht entzwei! Schnapp dir flink alle Fische, bevor sie dir weglutschen. Schnappst du sie dir nicht, tut es ein anderer Pinguin!

Frei nach diesem Motto schlitterst du, als Pinguin, rücksichtslos über das Eis und schnappst dir die Fische, genau vor dem Schnabel deiner Konkurrenten. Aber sei wachsam, denn das Eis schwindet und manch allzu unvorsichtiger Pinguin findet sich mitten auf dem Meer auf einer kleinen Eisscholle wieder.

Kein Problem? Von wegen... Das schwindende Eis vereitelt so manchen Zug. Wann sagst du: Danke für den Fisch?

ZIEL DES SPIELS

In *Hey, Danke für den Fisch!* flitzen 2-4 Spieler mit ihren Pinguinen über die Eisschollen, um Fische einzusammeln. Der Spieler mit den meisten gesammelten Fischen ist am Ende des Spiels der Gewinner.

INHALT

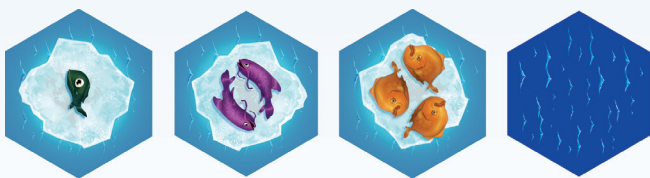
- Dieses Regelblatt
- 60 Eisschollen
 - » 30 Ein-Fisch Eisschollen
 - » 20 Zwei-Fisch Eisschollen
 - » 10 Drei-Fisch Eisschollen
- 16 Pinguin-Figuren (4 pro Farbe)

ÜBERSICHT DES SPIELMATERIALS

Dieser Abschnitt erklärt die einzelnen Komponenten des Spielmaterials von *Hey, Danke für den Fisch!*

EISSCHOLLEN

Die 60 Sechseckfelder zeigen auf der Vorderseite eine Eisscholle und 1 bis 3 Fische, die Rückseite zeigt Wasser.



PINGUIN-FIGUREN

Jeder Spieler kontrolliert 2 bis 4 Pinguin-Figuren und sammelt mit ihnen die Fische ein.



SPIELAUFBAU

1. Aufbau des Spielfelds. Die Eisschollen werden gemischt (auf Wunsch verdeckt) und zu einer kompakten Fläche ausgelegt. Damit die Eisfläche schnell entsteht sollten alle Spieler beim Bau mithelfen. Die Schollen können regelmäßig angeordnet werden (wie in der Abbildung unten dargestellt), müssen aber nicht. Wichtig ist nur, dass die Fläche kompakt ist. Wird beim Bau 1-2 mm Platz zwischen den Eisschollen gelassen, können sie im Spiel leichter aufgenommen werden.

2. Auswahl der Pinguine. Jeder Spieler sucht sich eine Farbe aus und nimmt sich die dazugehörigen Pinguine. Abhängig von der Spieleranzahl variiert die Anzahl der benötigten Pinguine im Spiel:

- **2 Spieler:** Jeder Spieler hat **4 Pinguine**.
- **3 Spieler:** Jeder Spieler hat **3 Pinguine**.
- **4 Spieler:** Jeder Spieler hat **2 Pinguine**.

3. Pinguine einsetzen. Angefangen beim jüngsten Spieler und dann reihum im Uhrzeigersinn setzt jeder Spieler einen Pinguin ein. Dabei setzt der Spieler, der an der Reihe ist **einen** Pinguin auf ein Feld mit **einem** Fisch.

4. Das Spiel beginnt!



SPIELABLAUF

Das Spiel wird in mehreren Runden gespielt und zwar beginnend mit dem jüngsten Spieler und dann reihum im Uhrzeigersinn.

Der Spielzug eines jeden Spielers besteht aus:

1. Pinguin bewegen
2. Eisscholle einsammeln

PINGUIN BEWEGEN

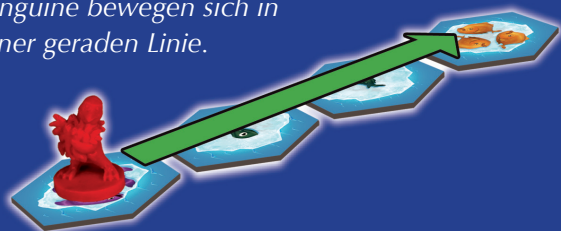
Der Spieler bewegt einen seiner Pinguine in einer geraden Linie, soweit wie er möchte bzw. kann.

Der Pinguin kann sich beliebig weit in eine der sechs möglichen Richtungen bewegen, er kann aber nicht während der Bewegung die Richtung ändern.

Ein Pinguin kann sich nur auf unbesetzten Eisschollen bewegen. Er darf sich nicht über besetzte Eisschollen hinweg bewegen (auch nicht, wenn sie von einem Pinguin gleicher Farbe besetzt sind). Löcher im Eis sind ebenfalls unpassierbar.

PINGUIN BEWEGEN

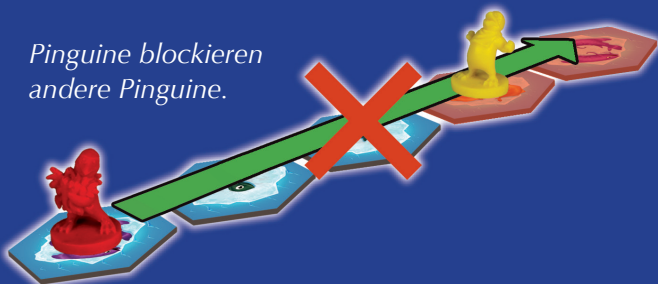
Pinguine bewegen sich in einer geraden Linie.



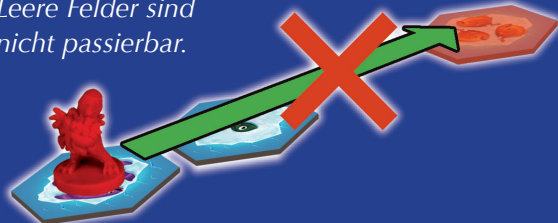
Pinguine können während ihrer Bewegung die Richtung nicht ändern.



Pinguine blockieren andere Pinguine.



Leere Felder sind nicht passierbar.

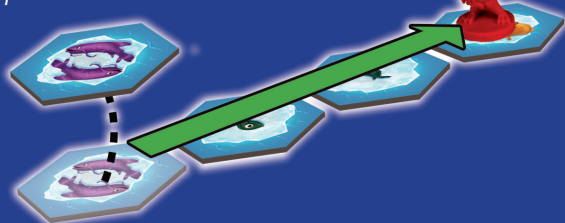


EISSCHOLLE EINSAMMELN

Jetzt nimmt der Spieler sich die Eisscholle, auf der sein Pinguin vor dessen Bewegung stand, und legt sie vor sich ab.

EISSCHOLLE EINSAMMELN

Nach der Bewegung, nimmt sich der Spieler die verlassene Eisscholle.



Nachdem der Spieler seine Eisscholle genommen hat, beginnt der nächste Spieler seinen Zug.

Ein Spieler **muss** einen seiner Pinguine bewegen, wenn er an der Reihe ist. Ist dies nicht möglich, nimmt der Spieler seine Pinguine vom Spielfeld. Dabei erhält jeder Spieler noch die Eisschollen, auf denen seine Pinguine zuletzt gestanden haben.

Das Spiel endet, wenn der letzte Pinguin auf diese Weise vom Spielbrett genommen wurde. Verbleibende Eisschollen werden in die Schachtel zurückgelegt.

GEWINNER DES SPIELS

Die Spieler zählen nun ihre eingesammelten Fische. Wer die meisten Fische gesammelt hat gewinnt das Spiel. Bei einem Gleichstand teilen sich die betreffenden Spieler den Sieg.

CREDITS

Autoren: Alvydas Jakeliunas und Günter Cornett

Produktion: Mark O'Connor

Bearbeitung: Steven Kimball und Mark O'Connor

Grafische Gestaltung: Chris Beck, Dallas Mehlhoff und Brian Schomburg

Managing Art Director: Andrew Navaro

Art Direction: Kyle Hough

Artwork Cover und Spielmaterial: Sylvain Decaux

Produktionsmanagement: Eric Knight

Redaktion: Corey Konieczka

Chefredaktion: Michael Hurley

Herausgeber: Christian T. Petersen

DEUTSCHE AUSGABE

Übersetzung: Tanja Masche

Lektorat, Redaktion & Grafische Bearbeitung: Heiko Eller

Korrektur: Carsten-Dirk Jost, Günter Cornett

Produktionsmanagement: Heiko Eller

Unter Mitarbeit von: Ralf Siedek

© 2011 Fantasy Flight Publishing, Inc., all rights reserved. No part of this product may be reproduced without specific permission. *Hey, That's My Fish!*, Fantasy Flight Games, and the FFG logo are trademarks or registered trademarks of Fantasy Flight Publishing, Inc. German Edition published by Heidelberger Spieleverlag.

Bewahren sie diese Informationen bitte auf. Das Spiel ist nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren, da verschluckbare Kleinteile enthalten sind. Spielmaterial kann von Abbildung abweichen. Hergestellt in China.