SPIELANLEITUNG

Alter: 5+

Spieleranzahl: 2-8 Spieler Spieldauer: ca. 25 Minuten

Inhalt: 24 Karten mit je einem Meerestier

1 Karte mit einem Wasserstrudel (optional verwendbar)

18 Bonuskarten

67 Aufgabenkarten mit unterschiedlichen

Schwierigkeitsstufen:

25 Aufgabenkarten mit 3 Meerestieren (1 Muschelpunkt)

20 Aufgabenkarten mit 4 Meerestieren (2 Muschelpunkte)

12 Aufgabenkarten mit 5 Meerestieren (3 Muschelpunkte)

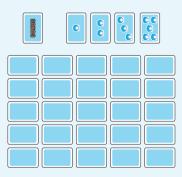
10 Aufgabenkarten mit 7 Meerestieren (5 Muschelpunkte)

ZIEL DES SPIELS

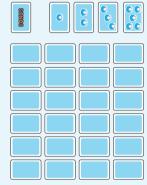
Erreiche als erstes mindestens 15 Muschelpunkte, indem du durch deine Merkfähigkeit die Meerestiere entsprechend deiner Aufgabenkarte richtig aufdeckst.

VORBEREITUNG

Zu Beginn müssen die Karten in folgende Kategorien aufgeteilt werden: Meerestiere inklusive Wasserstrudel, Bonuskarten und Aufgabenkarten. Die unterschiedlichen Aufgabenkarten werden nach ihren Muschelpunkten, welche auf der Rückseite ersichtlich sind, sortiert. Anschließend die 4 Stapel sowie die Bonuskarten separat mischen und verdeckt auf dem Tisch platzieren. Die Meerestiere inklusive Wasserstrudel werden verdeckt zu einem Rechteck mit 5x5 Karten (exklusive Wasserstrudel 6x4 Karten) auf dem Tisch aufgelegt. Nach der Vorbereitung sollte das Spielfeld wie unten abgebildet aussehen.



Spielfeld inklusive Wasserstrudel



Spielfeld exklusive Wasserstrudel

SPIELABLAUF

Jeder Spieler darf vor Spielbeginn eine Bonuskarte ziehen, sich diese ansehen und im Anschluss verdeckt (außer die Muschelpunktkarte sichtbar) vor sich hinlegen. Danach zieht jeder Spieler eine Aufgabenkarte vom Stapel seiner Wahl. Je mehr Muschelpunkte auf der Kartenrückseite abgebildet sind, desto höher ist die Anzahl der Meerestiere, die aufgedeckt werden müssen. Die verschiedenen Schwierigkeitsstufen sind zu Beginn der Spielanleitung beschrieben. Nun ist der älteste Spieler an der Reihe. Dieser muss die abgebildeten Meerestiere gemäß seiner Aufgabenkarte aufdecken und sichtbar liegenlassen. Dabei ist die richtige Reihenfolge nicht von Bedeutung. Konnte er alle abgebildeten Tiere finden, darf der Spieler die Aufgabenkarte mit den Muschelpunkten behalten und zieht eine neue.

Die Karten mit den Meerestieren werden wieder an der gleichen Stelle verdeckt und der nächste Spieler ist an der Reihe (im Uhrzeigersinn). Sollte jedoch ein falsches Tier aufgedeckt werden, ist der Spielzug sofort beendet und alle Karten werden wieder umgedreht. Der Spieler kann danach entscheiden, ob er die aleiche Aufgabe in der nächsten Runde erneut versucht oder eine neue Aufgabenkarte zieht (wiederholtes Tauschen innerhalb eines Zuges ist nicht erlaubt!). Dabei muss er nicht die gleiche Schwierigkeitsstufe wählen. Sollte sich der Spieler für eine neue Aufgabe entscheiden, muss die alte Aufgabenkarte verdeckt unter den dazugehörigen Kartenstapel gelegt werden.

Die Anzahl der abgebildeten Muscheln auf der Rückseite der Aufgabenkarten gibt an, wie viele Muschelpunkte erreicht wurden.

Sollte bei der Aufgabe ein Meerestier öfter vorkommen, muss die entsprechende Anzahl gefunden werden (das heißt z. B. 3 Clownfische = 3 Meerestierkarten mit einem Clownfisch aufdecken).

BONUS: Wenn ein Spieler mehr als 5 bzw. 10 Muschelpunkte erreicht hat, darf dieser eine Bonuskarte ziehen und sich ansehen. Die Karte wird danach verdeckt (außer die Muschelpunktkarte sichtbar) vor sich platziert und darf ab der nächsten Runde beim eigenen Spielzug eingesetzt werden. Es können auch mehrere Bonuskarten zum Einsatz kommen.

ACHTUNG: Wird der Wasserstrudel aufgedeckt, ist der Zug sofort beendet! Alle Meerestierkarten sowie der Wasserstrudel werden neu gemischt und gemäß der Abbildung bei der Spielvorbereitung wieder verdeckt auf dem Tisch verteilt. (Dieser kann, wie oben bereits erwähnt, weggelassen werden.)

SPIELENDE

Das Spiel ist zu Ende, sobald ein Spieler mindestens 15 Muschelpunkte erreicht hat. (Der zu erreichende Punktestand kann auch selbst frei gewählt werden.) Die laufende Runde wird noch zu Ende gespielt, sodass alle Spieler gleich oft an die Reihe kommen.

PROFIVARIANTE

Bei dieser Variante ist nur dann die Aufgabe erfüllt, wenn die Meerestiere nach der richtigen Reihenfolge aufgedeckt werden. Die Tiere sind dementsprechend nummeriert.

BONUSKARTEN



Der Regenbogenfisch kann als jedes beliebige Meerestier verwendet werden. (5 Stück)



Der Spieler darf ein Meerestier oder den Wasserstrudel wieder verdecken (als hätte der Zug nie stattgefunden). (5 Stück)



Diese Karte entspricht einem Muschelpunkt (sichtbar vor sich platzieren). (5 Stück)



Bei der Silbermöwe darf der jeweilige Spieler entscheiden, wer seine bereits erfüllte Aufgabenkarten mit den niedrigsten Muschelpunkten aus dem Spiel entfernen muss. (3 Stück)

Haben Sie Fragen, Anregungen oder Tipps? Wir helfen Ihnen gerne weiter: Matoga OG, Margeritengasse 1/9, 2700 Wiener Neustadt www.matoga.at, kontakt@matoga.at

Besuchen Sie uns auch auf Instagram und Facebook:



matoga_official

