

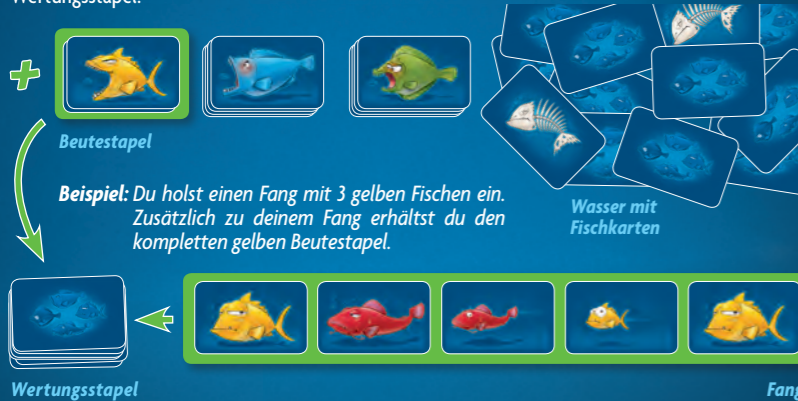
Wenn du einen *gefräßigen* Fisch aufgedeckt hast, endet dein Zug sofort nachdem du den Beutestapel weggelegt hast und dein linker Nachbar kommt an die Reihe.

**Hinweis:** Ein *gefräßiger* Fisch frisst immer nur den Fang des Spielers, der ihn gerade aufgedeckt hat. Einen *gefräßigen* Fisch kannst du nicht an andere Spieler weitergeben. Bleibt von deinem Fang noch etwas übrig, kannst du ihn frühestens am Ende deines nächsten Zuges einholen.

### Einen Beutestapel fangen:

Wenn 1 oder mehrere Beutestapel neben dem Wasser liegen, können sie gefangen werden.

Holst du einen *Fang* ein, in dem sich mindestens 3 Fische der gleichen Farbe befinden, so erhältst du zusätzlich den kompletten Beutestapel dieser Farbe und legst ihn auf deinen verdeckten Wertungstapel.



Beutestapel

**Beispiel:** Du holst einen Fang mit 3 gelben Fischen ein. Zusätzlich zu deinem Fang erhältst du den kompletten gelben Beutestapel.

Wasser mit Fischkarten

Wertungstapel

Fang

**Hinweis:** Natürlich ist es auch möglich die Beutestapel von mehreren Farben auf einmal zu fangen, wenn du von jeder dieser Farben mindestens 3 Fische in deinem Fang hast. Es kommt immer nur auf die Farbe an. Es spielt keine Rolle, ob die entsprechenden Fische groß oder klein sind. Auch müssen die Fische nicht direkt hintereinanderliegen.

### SPIELLENDE

Sind alle Fischkarten mit normalen Rückseiten aufgebraucht, beginnt die letzte Phase des Spiels. Das Spiel geht ganz normal weiter, nur werden jetzt die Karten mit Fischgräten auf der Rückseite aufgedeckt. Deckt jetzt ein Spieler einen *gefräßigen* Fisch auf, endet das Spiel sofort!



### WERTUNG

Jeder Spieler zählt die Fischkarten in seinem Wertungstapel. Es gewinnt der Spieler mit den meisten Karten. Fische, die noch offen vor euch liegen, zählen nicht. Gibt es keinen eindeutigen Gewinner, weil mehrere Spieler gleich viele Karten haben, gewinnt derjenige von ihnen, der die meisten *gefräßigen* Fische besitzt. Bei einem weiteren Gleichstand gibt es mehrere Gewinner und ihr spielt am besten gleich noch eine Partie.

**Hinweis:** Anstatt die Karten zu zählen, ist es meist einfacher, die Wertungstapel der Spieler nebeneinanderzustellen und zu schauen, wer den höchsten Stapel besitzt.

### VARIANTE: HAIALARM

Für das Spiel mit den Haien, mischt ihr die 4 Haikarten bei der Spielvorbereitung zusammen mit den restlichen Karten. Die Haikarten zählen als normale Fischkarten mit den folgenden Besonderheiten: Wenn du einen Hai aufdeckst, frisst er deinen gesamten *Fang*. Bilde für die Haie einen eigenen Beutestapel. Um den Beutestapel der Haie zu fangen, musst du einen *Fang* mit 4 oder mehr Fischen der gleichen Farbe – egal welcher – einholen. Natürlich erhältst du zusätzlich auch den Beutestapel der entsprechenden Farbe, falls vorhanden.

**Autor:** Oliver Igelhaut **Illustrationen:** Oliver Freudenreich

**Distribution in der Schweiz:** Carletto AG, Moosacherstr. 14, CH-8820 Wädenswil

© 2020 **ABACUSSPIELE** Verlags GmbH & Co. KG  
Frankfurter Str. 121, 63303 Dreieich, Germany  
Alle Rechte vorbehalten. Made in Germany.



# KAI PIRANJA



Ein spritziges Zockerspiel  
für 3-6 Fischer ab 6 Jahren

Fröhlich schwimmen Kai Piranja und seine Freunde ihre Runden. Rasch entsteht ein bunter Schwarm aus vielen verschiedenen, großen und kleinen Fischen. Ihr müsst versuchen, so viele Fische wie möglich zu fangen. Doch Vorsicht: Bringt euren Fang rechtzeitig in Sicherheit, bevor ein *gefräßiger* Fisch vorbeischwimmt!

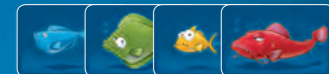
### SPIELMATERIAL

160 Fischkarten  
140 Karten mit normaler Rückseite



Vorderseite: jeweils 35 Fische in 4 Farben  
(je 28 *harmlose* und 7 *gefräßige* Fische)

20 Karten mit Fischgräten-Rückseite



Vorderseite: jeweils 5 Fische in 4 Farben  
(je 4 *harmlose* und 1 *gefräßiger* Fisch)

4 Haikarten mit normaler Rückseite



Vorderseite: Hai

**Hinweis:** Die Haikarten werden nur für das Spiel mit der Variante: *Haialarm* (siehe Ende der Spielregel) verwendet.



## SPIELVORBEREITUNG

Legt die 160 Fischkarten mit der Rückseite nach oben auf den Tisch und mischt sie alle gemeinsam gut durch. Lasst die Karten anschließend einfach verstreut in der Tischmitte liegen. Sie bilden zusammen das *Wasser*.



**Wichtig:** Wenn ihr nur zu dritt oder zu viert spielt, legt ungefähr ein Drittel der Karten verdeckt in die Schachtel zurück. Passt aber auf, dass ihr dabei keine Karten mit Fischgräten auf der Rückseite aussortiert!

Der hungrigste Spieler beginnt.

## SPIELABLAUF

Das Spiel verläuft im Uhrzeigersinn. Wenn du an der Reihe bist, **musst** du 1 Fischkarte im *Wasser* aufdecken.

**Wichtig:** Karten mit Fischgräten auf der Rückseite dürfen erst aufgedeckt werden, wenn keine Karten mit normaler Rückseite mehr übrig sind.

Die Fischkarten zeigen auf der Vorderseite immer einen Fisch in einer der 4 Farben (Blau, Grün, Gelb, Rot). In jeder Farbe gibt es kleine *harmlose* Fische, große *harmlose* Fische und *gefräßige* Fische.



klein (harmlos) groß (harmlos) gefräßig

## DU HAST EINEN HARMLOSEN FISCH AUFGEDECKT:

Wenn du noch keine Fische vor dir ausliegen hast, legst du den Fisch offen vor dir ab.

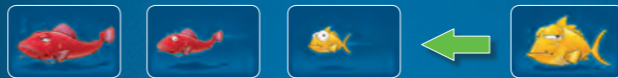
Hast du bereits 1 oder mehrere Fische vor dir ausliegen, legst du den neuen Fisch „Kopf an Schwanz“ rechts neben deinen letzten Fisch an. Du darfst ihn aber nur anlegen, wenn beide Fische mindestens 1 Merkmal teilen:

- Beide Fische haben die gleiche Farbe **oder**
- beide Fische sind gleich groß.

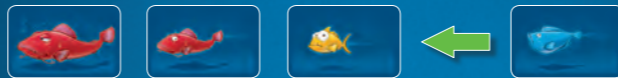
Natürlich dürfen auch beide Merkmale übereinstimmen.

So entsteht vor dir nach und nach eine Kette aus Fischen, die deinen *Fang* darstellt.

### Beispiel:



Der große gelbe Fisch darf angelegt werden, da er die gleiche Farbe hat.



Der kleine blaue Fisch darf angelegt werden, da er die gleiche Größe hat.



Der große blaue Fisch darf nicht angelegt werden, da er weder die gleiche Farbe noch die gleiche Größe hat.

Wenn du den neuen Fisch nicht anlegen darfst, musst du ihn an den nächsten Spieler im Uhrzeigersinn weitergeben. Passt er bei ihm, legt er den Fisch an seinen *Fang* an, ansonsten muss auch er ihn weitergeben. Der Fisch wird so lange weitergegeben, bis ein Spieler ihn vor sich ablegen darf. Passt er bei keinem von euch, wird der Fisch aus dem Spiel genommen und zurück in die Schachtel gelegt.



Wenn du einen *harmlosen* Fisch aufgedeckt hast, bist du, egal ob du ihn weitergeben musstest oder nicht, weiter an der Reihe. Du kannst dich nun entscheiden, ob du:

- 1 weitere Fischkarte aufdeckst **oder**
- deinen Zug freiwillig beendest, ohne deinen *Fang* einzuholen **oder**
- deinen *Fang* einholst und deinen Zug freiwillig beendest.

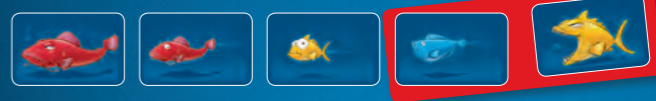
## Deinen Fang einholen:

Wenn du deinen Zug freiwillig beendest, kannst du zuvor deinen *Fang* einholen. Lege dazu alle Fischkarten aus deinem *Fang* als verdeckten Wertungsstapel neben dir ab. Diese Fische sind nun sicher und können nicht mehr gefressen werden.

## DU HAST EINEN GEFRÄSSIGEN FISCH AUFGEDECKT:

Wenn du einen *gefräßigen* Fisch aufdeckst, will er deinen *Fang* auffressen.

Er fängt ganz rechts an und frisst der Reihe nach Fisch für Fisch. Trifft er dabei auf einen Fisch seiner eigenen Farbe, verschont er ihn und hört sofort auf zu fressen. Der gleichfarbige Fisch und alle Fische, die links von ihm liegen, werden nicht gefressen. Trifft der *gefräßige* Fisch auf keinen Fisch seiner Farbe, frisst er den ganzen *Fang* auf.



Lege die gefressenen Fische als Beute unter den *gefräßigen* Fisch. Dieser Beutestapel wird, mit dem *gefräßigen* Fisch als oberste Karte, neben das *Wasser* gelegt. Hat der *gefräßige* Fisch nichts gefressen, weil er sofort auf einen gleichfarbigen Fisch getroffen ist, besteht der Beutestapel nur aus 1 Karte: ihm selbst.

Beutestapel von *gefräßigen* Fischen verschiedener Farben werden getrennt gelegt. Beutestapel der gleichen Farbe werden aufeinander gelegt. Es kann also höchstens 4 verschiedene Beutestapel geben.

