



Pescado

Spielregel



Pescado

Ein Würfelspiel für 2 - 4 Spieler ab 7 Jahren

Autor: Steffen Benndorf

Spielmaterial

36 Plättchen mit je drei Fischen

5 weiße Farbwürfel

2 graue Farbwürfel

Spielidee

Auf dem Tisch liegen Plättchen mit der Abbildung von je drei farbigen Fischen. Die Spieler versuchen mit den Farbwürfeln möglichst viele Fische zu „angeln“.

Die Werte der Plättchen

Drei verschiedenfarbige Fische zählen 1 Punkt.

Zwei gleichfarbige und ein andersfarbiger Fisch zählen 2 Punkte.

Drei gleichfarbige Fische zählen 3 Punkte.

Spielvorbereitung

Alle Plättchen werden verdeckt gemischt und neben der Spielfläche aufgestapelt. Sechs Plättchen werden abgehoben und offen in die Tischmitte gelegt. Diese Auslage wird im Folgenden mit „Teich“ bezeichnet.

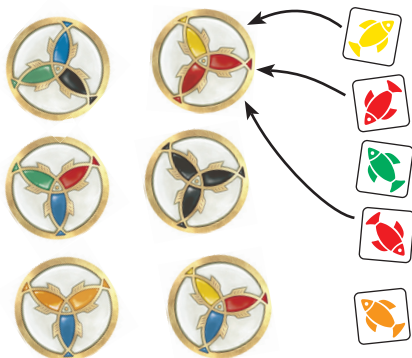
Der Anfangsspieler wird ausgelost.

Spielweise

Der 1. Wurf

Wer an der Reihe ist, wirft zunächst mit den fünf weißen Farbwürfeln. Nach dem Wurf werden die gewürfelten Farben mit den offen liegenden Plättchen verglichen.

Stimmen drei der gewürfelten Farben mit der Farbkombination eines Plättchens überein darf der Spieler das entsprechende Plättchen aus dem Teich angeln und offen vor sich ablegen. Es ist erlaubt, ein und denselben Würfel zur Bildung verschiedener Farbkombinationen zu nutzen. Der Spieler darf jedes Plättchen, dessen Dreierkombination er mit seinen gewürfelten Farben nachstellen kann, an sich nehmen. Sind alle Plättchen überprüft, würfelt der Spieler ein zweites Mal.



BEISPIEL

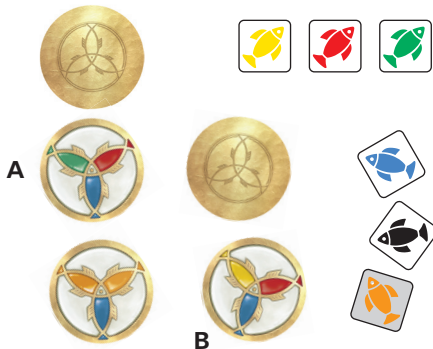
Mit seinem ersten Wurf gewinnt der Spieler ein Plättchen.

Der 2. Wurf

Im zweiten Wurf hat der Spieler die Möglichkeit zusätzlich zu den weißen Würfeln, einen oder beide Zusatzwürfel (graue Würfel) einzusetzen. Möchte er diese Möglichkeit nutzen, muss er im Gegenzug im Teich liegende Plättchen umdrehen.

Dreht der Spieler zwei Plättchen um, erhält er einen, dreht er vier Plättchen um, erhält er beide Würfel. Somit kann der Spieler in seinem zweiten Wurf maximal sieben Würfel einsetzen.

Es steht ihm außerdem frei, beliebig viele Würfel aus dem ersten Wurf liegen zu lassen und nur mit den übrigen zu würfeln.



BEISPIEL

Für den zweiten Wurf lässt der Spieler 3 Würfel liegen, dreht 2 Scheiben um und erhält dafür einen Zusatzwürfel.

3 Würfel werden neu geworfen.

Mit dem blauen Fisch und den Fischen aus dem ersten Wurf kann der Spieler nun die Kombination der Plättchen A und B nachstellen.

Nach dem zweiten Wurf werden die Würfelfarben wieder mit den offenen Plättchen verglichen. Jede Dreierkombination, die nachgestellt werden kann, darf der Spieler an sich nehmen und die entsprechenden Plättchen offen vor sich ablegen. Am Ende seines Zuges dreht der Spieler die verdeckten Plättchen wieder um und füllt den Teich auf sechs Plättchen auf.

Nun ist der nächste Spieler an der Reihe.

Plättchen abjagen

Der nachfolgende Spieler darf mit seinen Würfeln nicht nur Plättchen im Teich angeln sondern auch die Plättchen die sein Vorgänger offen vor sich liegen hat.

Das bedeutet, dass er mit entsprechenden Farbkombinationen seinem Nachbarn ein oder mehrere Plättchen wieder abnehmen kann.

Abgejagte Plättchen dürfen direkt umgedreht und damit gesichert werden.

Genauso darf ein Spieler Plättchen, die sein Vorgänger erwürfelt hat, umdrehen, um für den zweiten Wurf zusätzliche Würfel zu erhalten.

Alle erwürfelten Plättchen eines Spielers, die der direkt nachfolgende Mitspieler nicht erbeuten konnte, dürfen nach dessen Spielzug umgedreht werden und sind damit sicher.

Spielende und Auswertung

Kann der Teich nach einem Spielzug nicht mehr auf sechs Plättchen aufgefüllt werden, endet das Spiel sofort. Plättchen die ein Spieler jetzt noch offen vor sich liegen hat gelten in diesem Moment als gewonnen.

Nun werden die Punkte zusammengerechnet, die jeder Spieler angesammelt hat. (Werte der Plättchen siehe oben.)

Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt die Partie. Bei Gleichstand gewinnt der Spieler der die Punktzahl mit weniger Plättchen erreicht hat.

Zusatzregel:

FISCHE SCHNAPPEN

Immer, wenn ein Spieler in seinem ersten Wurf einen Dreierpasch wirft (dreimal dieselbe Farbe), löst er damit die Schnappregel aus. Das bedeutet, dass alle Mitspieler sofort und gleichzeitig nach passenden Plättchen suchen dürfen.

Wer eine passende Kombination entdeckt, darf seinen Finger auf das entsprechende Plättchen legen. Ein Spieler darf seine Finger auf mehrere Plättchen legen.

Wer korrekt getippt hat, darf das Plättchen an sich nehmen, umdrehen und somit sichern.

Wer sich irrt, muss eines seiner erbeuteten Plättchen mit entspre-

chendem Wert in den allgemeinen Vorrat zurücklegen, falls er ein solches besitzt. Andernfalls gibt er ein Plättchen mit dem nächsttieferen Wert ab. Wenn er kein Plättchen hat, entfällt die Strafe.

Findet sich kein Plättchen, dessen Farbkombination nachgestellt werden kann, wirft derselbe Spieler noch einmal die weißen Würfel. Findet sich wieder keine Übereinstimmung, würfelt der Spieler ein weiteres Mal usw. Sobald nach einem Wurf ein oder mehrere Plättchen erbeutet wurden, ist die Schnapprunde beendet.

Nun ist der Spieler, der mit seinem Wurf die Schnapprunde ausgelöst hat noch einmal an der Reihe. Vorausgesetzt, dass er nicht wieder einen Dreierpasch wirft, führt er jetzt seinen regulären Spielzug aus.

Ein Dreierpasch, der im zweiten Wurf eines Spielers fällt löst keine Schnapprunde aus.

Viel Spaß mit Pescado!

Gestaltung:

Steffen Mühlhäuser

Grafische Arbeiten:

Benjamin König

Bernhard Kümmelmann,

Spielmaterial: Schimmer, Ludofact

Fertigung: Ludofact

© 2012 by Steffen Benndorf

© 2012 by Steffen • Spiele

Zum Spielplatz 2

56288 Krastel



www.steffen-spiele.de
post@steffen-spiele.de