

## KÖDER



2-5

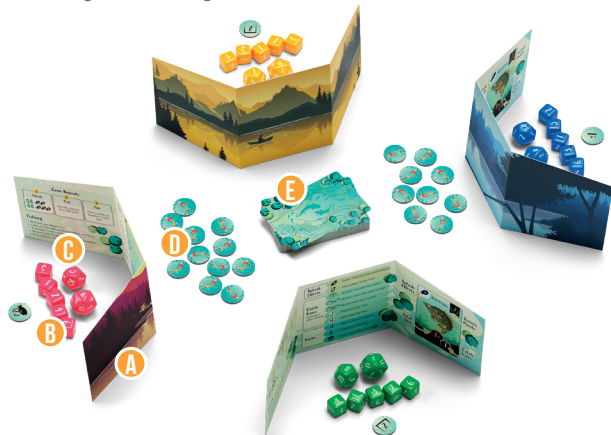


15'



7+

Fangt mit Würfelglück und Ködern die wertvollsten Fische!



## MATERIAL

- A** 5 Sichtschirme
- B** 25 Würfel  
(5 je Spieler)
- C** 10 Spezial-Würfel  
(2 je Spieler)
- D** 24 Köder  
(runde Marker)
- E** 30 Fische (Karten)

## CREDITS

**Autor:** Satoru Nakamura

**Illustration:** Daniel Profiri, Anca Gavril

**Grafik:** Anca Gavril

**Entwicklung:** Velgus, John Brieger,  
Michael Dunsmore,

**Regeln (EN):** Jeff Fraser

**Übersetzung + Redaktion (DE):** Stefan Risthaus

© 2025 OSTIA Spiele Heike Risthaus

## SPIELAUFBAU

- 1** Wählt jeder einen **Sichtschirm** und legt die 7 **Würfel** derselben Farbe dahinter.
- 2** Zieht jeder **1 Köder** vom verdeckt gemischten Vorrat. Legt eure Köder immer offen hinter den Sichtschirm und haltet sie geheim.
- 3** Mischt alle **Fische** und legt sie als Stapel bereit. *Entfernt bei 2-3 Spielern die obersten 10 Fische aus dem Spiel.*

## ÜBERBLICK

Bietet verdeckt mit Würfeln und Ködern, um Fische zu fangen. Mit vielen Würfeln hast du höhere Chancen – falls dann nicht schon alle Fische weg sind!



## SPIELABLAUF

Ihr spielt mehrere Runden mit je 3 Phasen:


- 1 Auftauchen:** Fische ziehen und Sofort-Effekte ausführen.
- 2 Vorbereiten:** Würfel und Köder (geheim) auswählen und gleichzeitig aufdecken.
- 3 Angeln:** In aufsteigender Würfelanzahl **einen Spielzug durchführen**.



## 1 AUFTAUCHEN

Lasst Fische aus der letzten Runde in der Mitte liegen. Deckt **3 neue Fische** vom Stapel auf. *Bei 2-3 Spielern deckt ihr nur 2 neue Fische auf.*

Führt bei **jedem neuen** Fisch ggf. den abgebildeten Sofort-Effekt aus:

 Deckt 1 weiteren Fisch auf.

 Nehmt jeder 1 Köder vom Vorrat.

## 2 VORBEREITEN

Nehmt hinter eurem Sichtschirm beliebig viele Würfel und Köder



Blau hat nur 1 Würfel und beginnt.

in die geschlossene Faust und haltet diese verdeckt in die Mitte.

Seid ihr alle bereit, nehmt die Spezial-Würfel aus der letzten Runde hinter euren Sichtschirm.

Deckt dann die Würfel und Köder aus der Faust auf und legt sie vor euren Sichtschirm (nur diese habt ihr ausgespielt und könnt sie einsetzen).

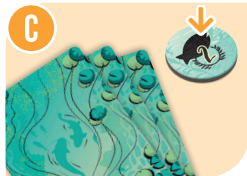
## 3 ANGELN

Bestimmt die Zugreihenfolge und führt jeder einen Spielzug durch. Wer die **wenigsten Würfel** ausgespielt hat, beginnt (ignoriert dabei alle Köder). Bei **Gleichstand** führt ihr euren Spielzug gleichzeitig durch.

## SPIELZUG



In deinem Spielzug würfelst du alle deine ausgespielten Würfel. Setze dann ausgespielte „Anpassung“-Köder ein (freiwillig).



Hast du mindestens 1 Fisch gefangen, lege **alle** ausgespielten „Prahlhans“-Köder zu deinem Punktestapel.



Prüfe, welche Fische du fangen kannst, und nimm **alle** gefangenen Fische zu deinem Punktestapel. Du fängst einen Fisch, wenn die Summe Deiner Würfel (inklusive „Extra Würfel“-Köder) die Mindestsumme erreicht oder übertrifft **und** du die Fang-Bedingungen erfüllst.



Lege **alle** anderen ausgespielten Köder offen in die Ablage (auch ungenutzt!). Hast du **keinen** Fisch gefangen, ziehe **1 Köder**.



Lege ausgespielte **Spezial-Würfel** vor deinem Sichtschirm ab. Nimm **alle anderen Würfel** hinter den Sichtschirm zurück.

## GLEICHZEITIGES WÜRFELN

Bei gleicher Anzahl Würfel führt ihr euren Spielzug **gleichzeitig** durch. Könnt ihr den gleichen Fisch fangen, erhältst du ihn, wenn du die **kleinere Würfelsumme** hast. Bei Gleichstand bleibt der Fisch liegen.

## ENDE DES SPIELS

Sobald der Stapel mit Fischen leer ist, beendet ihr die laufende Runde. Dann endet das Spiel. Addiert die Punkte auf euren Fischen und „Prahlhans“-Ködern in eurem Punktestapel. Ignoriert Köder hinter dem Sichtschirm. Es gewinnt, wer die meisten Punkte hat. Bei Gleichstand gewinnt, wer weniger Fische gefangen hat, ansonsten teilt ihr euch den Sieg.

## KÖDER

Ihr könnt **nur** Köder nutzen, die ihr mit den Würfeln ausgespielt habt. Köder hinter dem Sichtschirm stehen nicht zur Verfügung. Abgeworfene Köder liegen in einer offenen Ablage. Ist der Vorrat leer, bildet aus der Ablage einen neuen Vorrat.

## KLARSTELLUNGEN

Ihr müsst immer **mindestens 1 Würfel** ausspielen.

**Spezial-Würfel** können wie ein normaler Würfel Fang-Bedingungen erfüllen und mit Ködern angepasst werden. Nach eurem Zug legt ihr Spezial-Würfel vor euren Sichtschirm; sie stehen euch in der nächsten Runde nicht zur Verfügung. Dann erhaltet ihr sie wieder.

Sind vor eurem Zug **keine Fische mehr** in der Auslage, legt alle ausgespielten Köder ab, zieht 1 verdeckten Köder und legt ausgespielte Spezial-Würfel vor euren Sichtschirm.

Nicht gefangene Fische bleiben immer liegen.

### Anpassung



Du darfst einen Würfel um 1 erhöhen oder verringern, aber nicht unter 1 oder über die höchste Zahl des Würfels hinaus. Du kannst mehrere Köder für denselben Würfel nutzen. Du musst alle Anpassungen vornehmen, bevor du den ersten Fisch fängst.

### Extra-Würfel



In deinem Zug stellt dieser Köder einen zusätzlichen Würfel dar. Eine Anpassung ist **nicht** möglich. Ignoriert jedoch diese Köder bei der Bestimmung der Zugreihenfolge.

### Prahlhans



Fängst du **mindestens einen Fisch**, legst du **alle** „Prahlhans“-Köder zu deinem Punktestapel. Anderenfalls legst du sie in die Ablage.

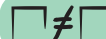
## FANG-BEDINGUNGEN: DU HAST...



mind. 1 Würfel mit dieser Zahl (inkl. „Extra-Würfel“-Köder)



mind. 2 Würfel mit der gleichen Zahl (inkl. „Extra-Würfel“-Köder)



KEINE gleichen Zahlen (inkl. „Extra-Würfel“-Köder)



mind. 1 Köder ausgespielt



KEINEN Köder ausgespielt