D Spielregeln

Kuna yala

8-99 Jahre | 2 bis 4 Spieler | 20 Min.

Inhalt: 104 Karten: 64 Fische, 22 Korallen, 8 Haie, 10 Tintenfische, 4 dicke Fisch-Kacheln.

Ziel des Spiels: Die meisten Fische seiner Farbe haben.

Vorbereitung des Spiels:
Jeder Spieler erhält eine Fisch-Kachel, auf der **seine** Fischfarbe angegeben ist. Er sieht sie sich heimlich an und legt sie verdeckt vor sich. (Er darf die Kachel jederzeit während des Spiels ansehen.)

Dann erhält jeder Spieler eine Korallen-Karte, die er mit der Korallenseite nach oben vor sich legt. Sie dient als Ausgangspunkt für seinen Fischschwarm.

Der Rest der Karten wird gemischt und in 4 (ungefähr gleich großen) Stößen mit der Fischgräten-Seite nach oben gelegt. Die 1. Karte jedes Stoßes wird umgedreht und davor gelegt.

Spielablauf:
Während des gesamten Spiels erstellt jeder Spieler vor sich einen Fischschwarm.
Am Ende der Partie muss seine Fischfarbe überwiegen.

Das Spiel läuft im Uhrzeigersinn ab. Der jüngste Spieler beginnt.

Der Spieler, der an der Reihe ist, muss:
- zwei Karten aus den 4 sichtbaren Karten des Stoßes auswählen
- davon **eine in seinen Fischschwarm und eine in den Fischschwarm des Gegners legen**
- dann zwei Karten des Stoßes umdrehen, damit immer 4 sichtbar sind

Eine Karte ablegen:
Die Karten werden anschließend (nicht diagonal) an eine oder mehrere Karten nach den folgenden Regeln abgelegt:

- Korallen
  Die Korallen-Karten können **neben jede andere Karte** gelegt werden und man kann jede beliebige Fischkarte neben eine Korallen-Karte legen.
- Fische
  Eine Fisch-Karte kann neben eine andere Fisch-Karte gelegt werden, **vorausgesetzt, sie haben ein gemeinsames Merkmal** (die Farbe des Fisches, des Meeresbodens oder beides).

- Haie
  Die Hai-Karten werden **auf die Fisch-Karten gelegt**. Die Haie fressen die Fische und entfernen diese Fische aus dem Spiel. Hai-Karten werden **immer auf die Fischschwärme der Gegner gelegt**.
  Anmerkung 1: Neben eine Hai-Karte kann man Fisch-Karten oder Korallen-Karten legen.
  Anmerkung 2: Wenn im Stoß 4 Haie aufgedeckt werden, wird eine dieser Karten abgeworfen und die nächste Karte des betroffnen Stoßes aufgedeckt.
- Tintenfische:
  Wenn im Stoß eine Tintenfisch-Karte auftaucht, erhält sie **automatisch der Spieler mit den meisten Korallen-Karten in seinem Fischschwarm**. Dieser legt sie **auf eine seiner Korallen-Karten**. Wenn mehrere Spieler die gleiche Anzahl Korallen-Karten haben, wird der Tintenfisch abgeworfen. Dann dreht man die nächste Karte des entsprechenden Stoßes um. Man kann Fisch-Karten oder Korallen-Karten neben einen Tintenfisch legen.
- Der Fluch der Fische:
  Wenn **3 Karten mit derselben Meeresgrundfarbe** horizontal oder vertikal aufeinander folgen, schlägt der Fluch der Fische zu: die Fische werden geopfert und die 3 Karten **werden mit der Fischgräten-Seite nach oben umgedreht**.
  Achtung: ab jetzt können nur die Korallen-Karten neben die Fischgräten-Karten gelegt werden.

Ende der Partie:

Die Partie ist zu Ende, wenn alle Karten von den 3 Stößen abgehoben sind.
Jeder Spieler zählt dann seine Punkte. Er erhält:

- 1 Punkt für jeden Fisch seiner Farbe in seinem Schwarm sowie in den Schwärmen seiner Gegner. (**Anmerkung**: Die Anzahl der Fische wird gezählt, eine Karte mit 2 Fischen zählt 2 Punkte.)
- 3 Punkte, wenn in seinem eigenen Fischschwarm seine eigene Fischfarbe am häufigsten vorkommt.
- 1 Punkt für jeden Tintenfisch in seinem Schwarm.
- 2 Punkte für den Spieler, der die meisten Haie in seinem Fischschwarm hat. (Wenn bei den Haien Gleichstand herrscht, gewinnen alle betroffenen Spieler 2 Punkte)

Wer gewinnt?

Der Spieler, der die meisten Punkte hat, gewinnt die Partie.
Wenn Gleichstand herrscht, wird wie folgt entschieden: derjenige, der die meisten Fische in seinem Fischschwarm hat, gewinnt die Partie.

Ein Spiel von Antoine Rabreau