

Geh' Fischen!

*Der Spieleklassiker
für die ganze Familie*

Spieler: 2 - 4 Personen
Alter: ab 4 Jahren
Spieldauer: ca. 10 - 20 Minuten

Spielmaterial: 52 Spielkarten
1 Spielanleitung



Spielanleitung mit Beispielrunden

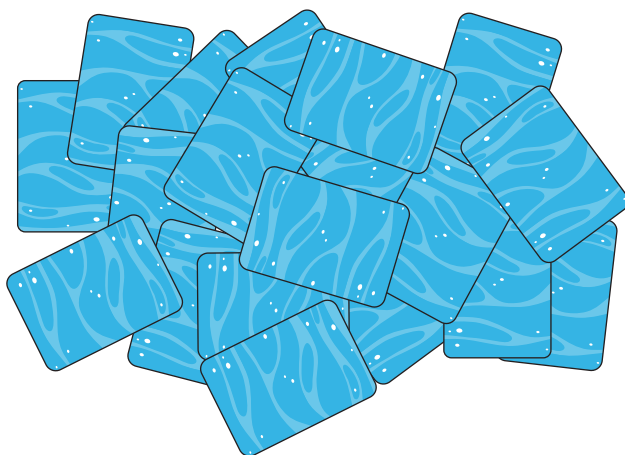
Wenn dir das Spiel gefällt, schau dir gerne auch unsere anderen Spiele an. Scanne dazu einfach den QR-Code mit deinem Smartphone oder gehe auf www.perdix-spiele.de/alle-produkte. Hier findest du auch die kostenlosen Online-Versionen unserer Spiele, die du jetzt mit Freunden auf der ganzen Welt spielen kannst!

Spielidee

Geh' Fischen ist ein beliebter Spieleklassiker im englischsprachigen Raum, wo man es unter dem Namen „Go Fish“ kennt. Die Spieler versuchen dabei, Gruppen aus jeweils vier gleichen Meerestieren zu sammeln. Diese bekommt man entweder von den Mitspielern oder fischt sie selbst aus dem Ozean. Wer am Ende die meisten Gruppen von Meerestieren gesammelt hat, gewinnt das Spiel.

Vorbereitung

Vor dem Spiel werden alle Karten verdeckt in die Tischmitte gelegt und wild durcheinander gemischt: Sie bilden den Ozean. Jeder Spieler nimmt sich dann 5 Karten daraus verdeckt auf die Hand. Beim Spiel zu zweit nimmt jeder Spieler stattdessen 7 Karten auf die Hand.



Der „Ozean“ bildet den Nachziehstapel für das Spiel.

Spielablauf

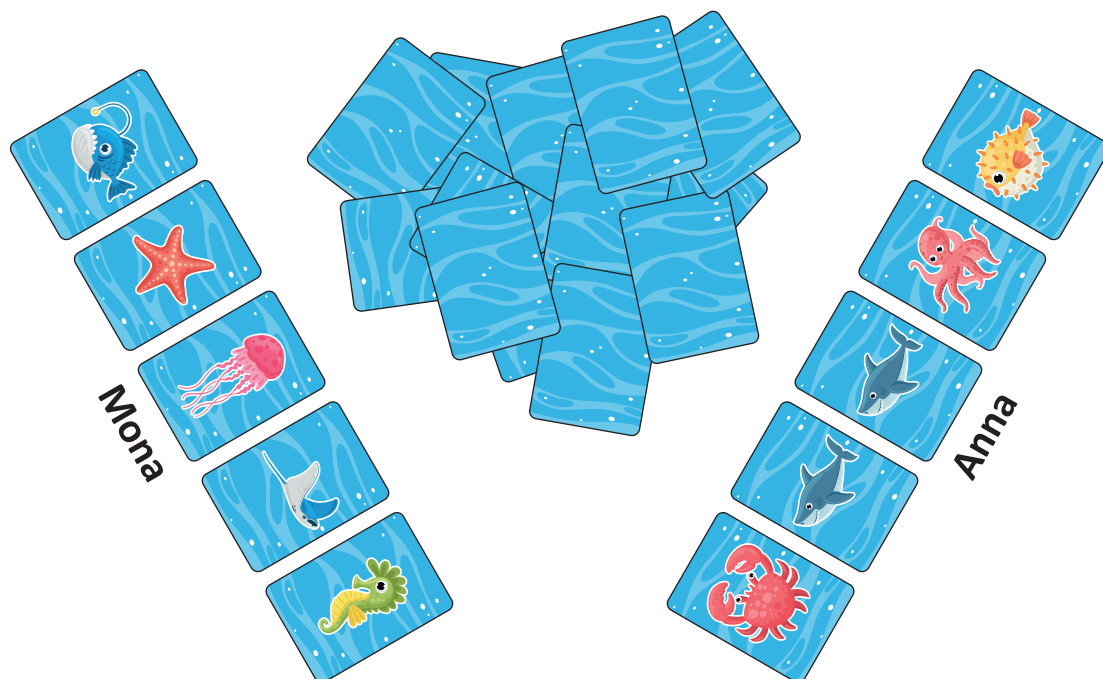
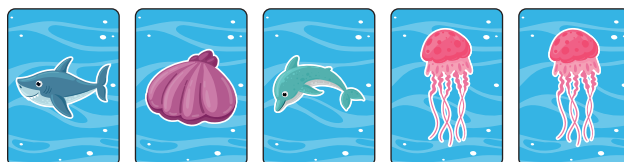
Gespielt wird im Uhrzeigersinn, wobei der jüngste Spieler beginnt. Wer an der Reihe ist, fragt einen Mitspieler seiner Wahl, ob er ein bestimmtes Meerestier auf der Hand hat. Man kann dabei allerdings nur nach den Meerestieren fragen, die man selbst schon auf der Hand hat. Ist zum Beispiel Anna am Zug und hat mindestens einen Hai auf der Hand, so kann sie Tobi fragen „Tobi, hast du einen Hai auf der Hand?“. Hat Tobi tatsächlich einen Hai, so muss er Anna nun **alle** Hai-Karten geben, die er auf der Hand hat und der nächste Spieler ist an der Reihe. Hat er jedoch keinen Hai, so sagt er „Geh' Fischen!“ und Anna muss sich stattdessen eine verdeckte Karte aus dem Ozean nehmen. Ist die gezogene Karte das gewünschte Meerestier (ein Hai), so zeigt sie die Karte den anderen Spielern und ist ein weiteres Mal an der Reihe. Andernfalls ist der nächste Spieler an der Reihe. Hat ein Spieler vier gleiche Karten auf der Hand gesammelt, so hat er eine Gruppe und legt diese sofort offen vor sich ab. Hat ein Spieler keine Karten mehr auf der Hand, so nimmt er sich sofort eine Karte aus dem Ozean, auch wenn er gerade nicht am Zug ist. Kann er das nicht, weil sich keine Karte mehr im Ozean befindet, so scheidet er vom weiteren Spielverlauf aus. Er behält dabei seine bereits abgelegten Gruppen.

Das Spiel endet, wenn alle Karten abgelegt wurden. Der Spieler, der dann die meisten Gruppen vor sich abgelegt hat, gewinnt das Spiel. Bei Gleichstand gibt es mehrere Sieger.

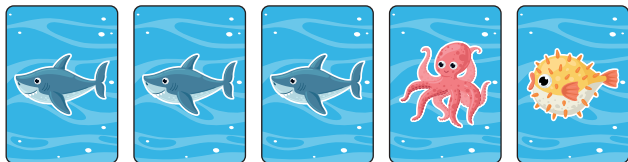
Beispielrunden

Nachdem Anna, Tobi und Mona alle Karten verdeckt auf dem Tisch gemischt haben, nimmt sich jeder 5 Karten aus dem Ozean auf die Hand.

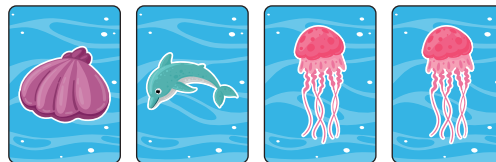
Tobi



Anna ist die Jüngste und beginnt das Spiel. Da sie schon zwei Haie auf der Hand hat, möchte sie weitere Haie sammeln und entscheidet sich Tobi zu fragen: „Tobi, hast du einen Hai auf der Hand?“. Tobi schaut auf seine Karten und gibt ihr den Hai, den er auf der Hand hat.

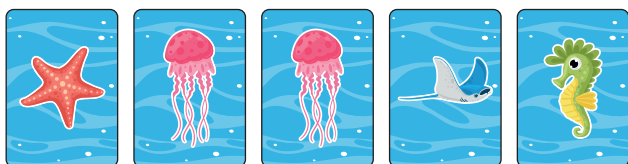


Annas Handkarten

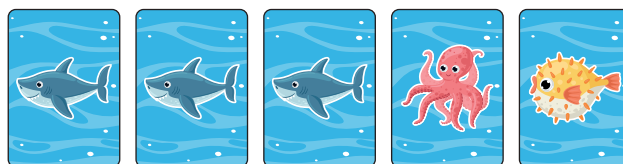


Tobis Handkarten

Als Nächstes ist Mona an der Reihe. Sie möchte gerne Quallen sammeln. Weil Anna mehr Karten auf der Hand hat als Tobi, entschließt sie sich Anna zu fragen: „Anna, hast du eine Qualle auf der Hand?“. Da Anna keine Qualle auf der Hand hat, antwortet sie „Nein, geh’ Fischen!“. Mona zieht nun eine Karte aus dem Ozean. Da es tatsächlich eine Qualle ist, darf sie nochmal fragen.

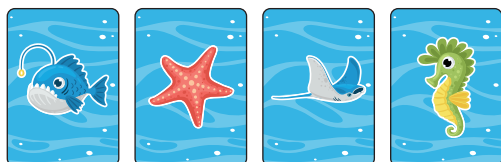
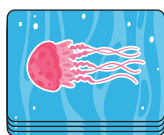


Monas Handkarten

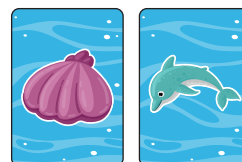


Annas Handkarten

Mona entscheidet sich nun Tobi nach einer Qualle zu fragen. Dieser gibt ihr beide Quallen auf seiner Hand. Da Mona nun vier Quallen auf der Hand hat, legt sie diese vor sich ab. Für das abgelegte Viererpaar bekommt sie am Ende des Spieles einen Punkt.

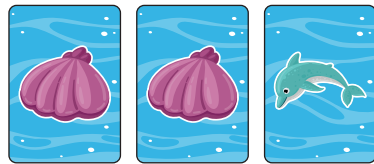


Monas Handkarten

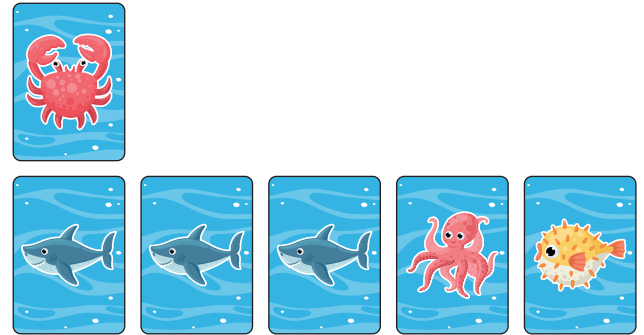


Tobis Handkarten

Nun ist Tobi an der Reihe und fragt Anna nach einem Delfin. Da Anna keinen Delfin auf der Hand hat, antwortet sie mit „Geh’ Fischen!“. Tobi nimmt sich eine Karte vom Ozean. Da es eine Muschel ist, ist nun wieder Anna an der Reihe ...

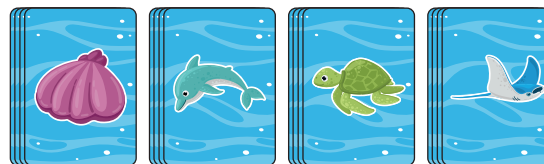


Tobis Handkarten

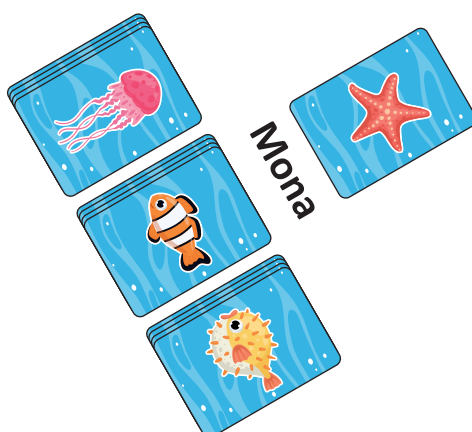
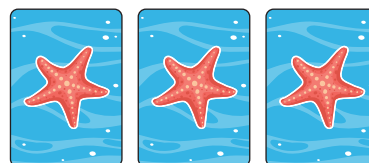


Annas Handkarten

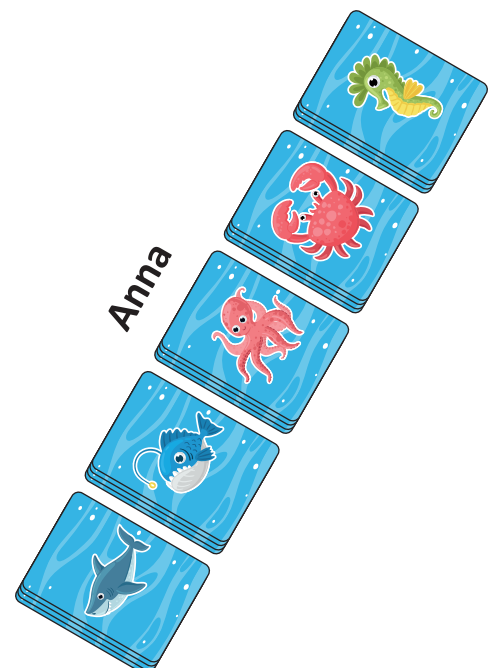
Nachdem sie eine Weile gespielt haben und keine Karten mehr im Ozean sind, ist Tobi noch ein letztes Mal an der Reihe. Anna hat keine Karten mehr auf der Hand. Sie hatte in der Runde zuvor 4 Seepferdchen abgelegt und konnte keine Karte nachziehen, weil der Ozean schon leergefischt war.



Tobi



Mona



Anna

Tobi fragt Mona, ob sie einen Seestern auf der Hand hat. Mona gibt Tobi ihren Seestern und er legt die vier Seesterne vor sich ab. Da nun alle Karten abgelegt wurden, endet das Spiel und die Punkte werden gezählt. Für jedes im Laufe der Spiels abgelegte Viererpaar gibt es einen Punkt. Mona bekommt also 3 Punkte, Tobi und Anna bekommen jeweils 5 Punkte und gewinnen gemeinsam die Runde. Die drei entschließen sich, eine weitere Runde zu spielen.

Varianten

Als Variante können vor dem Spiel eine oder mehrere der folgenden Regeln vereinbart werden:

1. Wird man nach einem Meerestier gefragt, so muss man nur **eine** und nicht alle Handkarten mit diesem Tier hergeben.
2. Statt vier gleiche Karten legt man stattdessen immer **zwei** gleiche Karten sofort als Gruppe vor sich ab.
3. Statt im Uhrzeigersinn reihum zu spielen ist immer der Spieler an der Reihe, der „Geh' Fischen!“ sagt. Er darf nun solange die anderen Spieler nach Karten fragen bis wieder jemand mit „Geh' Fischen!“ antwortet.

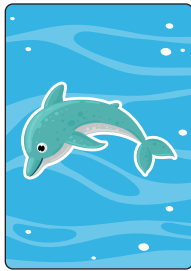
Spielkarten



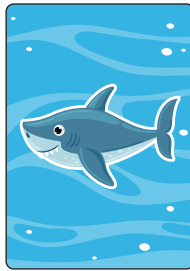
Anglerfisch



Clownfisch



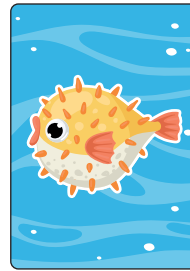
Delfin



Hai



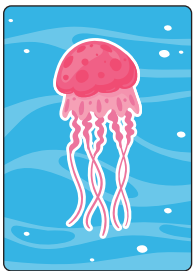
Krebs



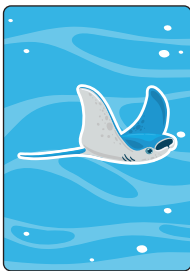
Kugelfisch



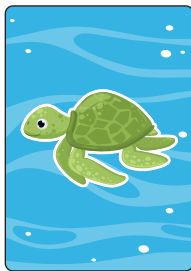
Muschel



Qualle



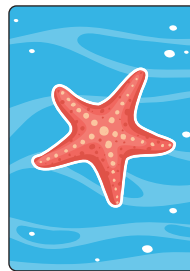
Rochen



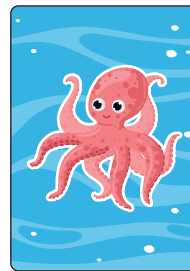
Schildkröte



Seepferdchen



Seestern



Tintenfisch