

EN STRATEGISCHES FLIEGENFISCHER-SPIEL VON BRIAN SUHRE

FRESHWATER

FLY
FLY

ANLEITUNG



Einführung:

In *Freshwater Fly* kommst du an einen reißenden Gebirgsbach voller Fische, ausgerüstet mit einer Fliegenrute, einer Rolle und einer Sammlung Köder. Gelingt es dir, die Strömung richtig einzuschätzen, die Schnur präzise zu werfen, die Fliege perfekt auf der Wasseroberfläche treiben zu lassen und den besten Fang einzuholen? Um Tagessieger zu werden, musst du eine clevere Strategie verfolgen und gleichzeitig in der Lage sein, dich neuen Gegebenheiten flexibel anzupassen.

Zusammenfassung

Freshwater Fly ist ein rundenbasiertes Spiel mit einem innovativen Würfeinsetz-Mechanismus. In jeder Runde wählst du einen Würfel aus dem Würfelpool und führst eine der folgenden Aktionen aus: Werfen der Angelschnur, Einholen der Schnur oder Steigern deiner Finesse. Wähle mit Bedacht! Mit höherwertigen Würfeln kannst du effizientere Aktionen ausführen, während Würfel mit niedrigerer Augenzahl Bonuszüge ermöglichen könnten. Sind alle Würfel gewählt, bewegt sich der Fluss, die Würfel werden erneut geworfen und die nächste Runde beginnt. Das Spiel endet, nachdem einer der Spieler seinen siebten Fisch gefangen hat. Dann werden die Siegpunkte gezählt und der Sieger gekürt.



EIN STRATEGISCHES FLIEGENFISCHER-SPIEL VON BRIAN SUHRE

FRESHWATER

FLY

Spieler: 1-4 | Spieldauer: 40-90 min | Alter: 12+

Inhalt



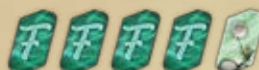
1 Spielbrett



4 Rollen-Tableaus



4 Rollenbrems-Marker



4 Finesse-Marker &
1 Marker „Stiller Angler“



1 Anleitung



1 Stoffbeutel



7 Flussgrund-Plättchen



9 Würfel



60 Larvensteine



1 Wurf-Marker



12 Fliegen-Marker



4 Fangkarten



48 Fischkarten



16 Felsenkarten













5 Schwung-Plättchen &
2 Plättchen für Mini-Erweiterung


VORBEREITUNG



- A** Leg das Spielbrett so auf den Tisch, dass alle Mitspieler es gut erreichen. Verwende die Seite mit den drei Felsenfeldern.
- B** Misch die 16 Felsenkarten und leg dann je drei (bei 2 Spielern), vier (bei 3 Spielern) oder fünf (bei 4 Spielern) Karten verdeckt auf jedes Felsenfeld. Die übrigen Karten kommen zurück in den Karton.
- C** Misch nun die 48 Fischkarten und leg sie verdeckt (Punktwert nach unten) oben rechts auf das Spielbrett – sie bilden den Nachziehstapel.
- D** Leg nun Fischkarten auf die Flussfelder. Beginne in der obersten Reihe und ende in Reihe . Die Kartenseite mit den Punktwerten liegt unten.
- E** Jeder Spieler erhält ein Rollen-Tableau, einen Finesse-Marker und einen Rollenbrems-Marker.
- E1** Leg deinen Finesse-Marker auf das Feld mit der Zahl 1.
- E2** Leg deinen Rollenbrems-Marker auf das Feld .
- F** Die Fliegen-Marker werden so platziert, dass sie für alle Spieler gut erreichbar sind.

G Bei zwei oder drei Spielern werden alle Flussgrundfelder unten auf dem Spielbrett mit den Flussgrund-Plättchen gefüllt, die den Wert 4  haben. Legt außerdem ein 4er--Flussgrund-Plättchen neben Spalte .

Bei 4 Spielern werden die Flussgrundfelder in den Reihen  bis  mit 4er--Flussgrund-Plättchen gefüllt; ein 5er--Flussgrund-Plättchen wird in die Reihe  gelegt und ein weiteres 5er--Flussgrund-Plättchen neben Spalte .

H Die 60 Larvensteine kommen in den Stoffbeutel, der neben das Spielbrett gelegt wird. Nun nimmt man blind Larvensteine aus dem Stoffbeutel und legt sie unten auf die Flussgrund-Plättchen, die Anzahl entsprechend der -Zahl auf den Plättchen.

I Bei 2 oder 3 Spielern wird mit 7 Würfeln gespielt, bei 4 Spielern mit 9 Würfeln. Die übrigen Würfel werden zurück in den Karton gelegt.

J Stellt die fünf Schwung-Plättchen mit aufgedeckter A-Seite auf die Felder in der oberen linken Ecke des Spielbretts.

K Stellt den Wurf-Marker oben auf das Spielbrett.

L Wählt einen Startspieler.

M Der Spieler, der rechts vom Startspieler sitzt, erhält die vier Fangkarten.

N Nun mach deinen ersten Wurf. Du wählst einen Fliegen-Marker beliebiger Farbe und befestigst ihn an der Schnur (das heißt, du legst die Fliege in das entsprechende Feld rechts auf deinem Rollen-Tableau). Diese Aktion ist nur dieses eine Mal frei.

Du spielst allein? Dann lies erst die Regeln für ein Spiel mit 2 bis 4 Personen und dann die Erläuterungen des Ein-Spieler-Abenteuermodus im Kapitel „Fly Solo“ am Ende der Anleitung.



ZIEL

Du gewinnst, wenn du mehr Punkte mit Fischen und den wertvollsten Kombinationen erzielst als deine Gegner.

SPIELVERLAUF

Eine Runde

Freshwater Fly wird über mehrere Runden gespielt. Die Spieler spielen nacheinander im Uhrzeigersinn. Der Startspieler beginnt und wirft alle Würfel. Anschließend wählen alle Spieler der Reihe nach Würfel und führen ihre Aktionen aus. Dann wird ein neuer Startspieler bestimmt, die Larven bewegen sich, es wird gewürfelt und eine neue Runde beginnt.

Ein Zug

Wer am Zug ist, muss einen Würfel aus dem Würfelpool auswählen und eine Würfelaktion durchführen. Zusätzlich kann man beliebig viele Bonusaktionen ausführen. Nach der Würfelaktion und den Bonusaktionen ist der Zug vorbei. Beim nächsten Mal darf man sich einen anderen Würfel aussuchen, die nächste Würfelaktion sowie Bonusaktionen ausführen. Und so weiter ...

I. WÜRFELAKTIONEN



Wenn du an der Reihe bist, wählst du einen Würfel und führst eine der folgenden Aktionen aus: **1. Werfen**, **2. Einholen** oder **3. Finesse +2**. Der von dir gewählte Würfelwert bestimmt das Ergebnis der Aktion.



1. WÜRFELAKTION 1: WERFEN

Wähle einen Würfel und führe die Aktion „Werfen“ aus wie unten beschrieben:



Werfen

Die Aktion umfasst vier Schritte: Du beginnst mit dem **Präsentieren des Köders (A)**. Das Ziehen der **Fangkarten (B)** bestimmt, ob ein Fisch anbeißt.

Das **Treibenlassen (C)** bestimmt, wie du den Wurf-Marker bewegst und ob du Bonus-Fangkarten erhältst. Der **Anhieb (D)** beendet deinen Wurf.

A. Präsentieren der Fliege

- i. Stell den Wurf-Marker auf irgendein Feld in der Spalte, die der Augenzahl deines Würfels entspricht. Wenn du z. B. eine gewählt hast, dann stell den Wurf-Marker auf eine Karte in Spalte .
- ii. Wenn du den Wurf-Marker auf eine Fischkarte gestellt hast, überprüfe, ob einer oder mehrere der Larvensteine der Farbe deiner Fliege auf deinem

B. Ziehen von Fangkarten

- i. Zu Beginn deines Wurfs mischt der Spieler rechts von dir die vier Fangkarten verdeckt.
- ii. Immer wenn die Farbe mindestens eines Larvensteins der Farbe deiner Fliege entspricht, sagst du „Anhieb!“ und verdienst eine Fangkarte. Daraufhin deckt der Spieler rechts neben dir **eine** Karte auf und legt sie offen auf den Tisch.

C. Treibenlassen

- i. Hat bei deiner Präsentation kein Fisch angebissen (vgl. A Präsentieren der Fliege), lässt du deinen Wurf-Marker insgesamt zweimal treiben (es sei denn, beim ersten Mal beißt ein Fisch an).
- ii. Für das „Treibenlassen“ musst du den Wurf-Marker eine Spalte den Fluss abwärts bewegen (z. B. von Spalte zu) und ihn auf eine neue Karte legen, die exakt ein Feld diagonal oder horizontal von der vorherigen Karte entfernt ist (vgl. Abb. 2).
- iii. Immer wenn du auf eine neue Fischkarte „treibst“, musst du überprüfen, ob einer der Larvensteine der Farbe deiner Fliege entspricht. Ist das der Fall, deckt der Spieler rechts von dir **zwei**

Rollen-Tableau entsprechen. Ist dies der Fall, folgt das Ziehen **einer** Fangkarte (vgl. B Ziehen von Fangkarten).

- iii. Wenn keiner der Larvensteine in der Spalte mit dem Wurf-Marker zu deiner Fliege passt, erhältst du **keine** Fangkarte und der Wurf-Marker „treibt“ eine Spalte flussabwärts (vgl. C Treibenlassen).

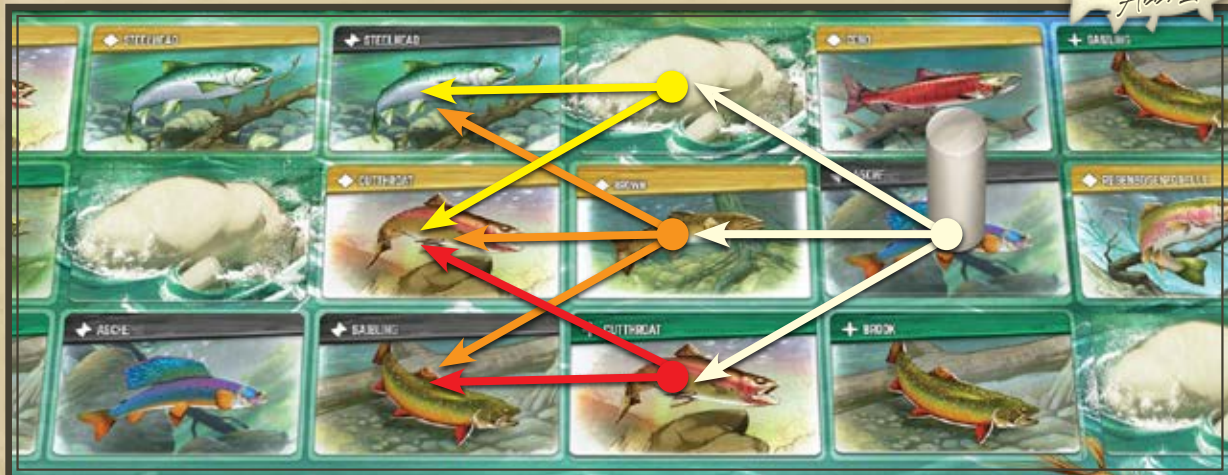
Wichtig: Aufgedeckte Fangkarten bleiben auf dem Tisch liegen, bis dein Wurf endet.

- iii. Wenn die aufgedeckte Fangkarte einen zeigt, dann hat ein Fisch bei dir angebissen.
- iv. Zeigt die aufgedeckte Karte eine , dann hat kein Fisch angebissen.


Fangkarten auf und legt sie offen auf den Tisch. Andernfalls erhältst du **keine** Fangkarte.


Tipp: Manchmal ist es gut, den Wurf flussaufwärts vom gewünschten Fisch zu platzieren. So besteht die Möglichkeit, dass du auf den Fisch „treibst“ und dafür sofort zwei Fangkarten von deinem Mitspieler aufgedeckt werden.

- iv. Hat beim ersten Treibenlassen kein Fisch angebissen, lässt du deine Fliege ein **zweites Mal** treiben, es sei denn, du bist bereits in Spalte .
- v. Hat nach zweimaligem Treibenlassen kein Fisch angebissen (oder hast du es auch in Spalte nicht geschafft, dass einer anbeißt), endet dein Wurf.



D. Anhieb

i. Sobald ein Fisch angebissen hat, wird die entsprechende Fischkarte unter dem Wurf-Marker umgedreht und über dem passenden Feld auf deinem Rollen-Tableau platziert. Handelt es sich z. B. um eine grüne Karte , leg die Karte über dem grünen Bereich ab.

ii. Nimm aus der Spalte des Spielbretts einen Larvenstein, der der Farbe deiner Fliege entspricht und leg ihn in die Kurbel auf deinem Tableau, um deinen Fang „einzuholen“ und dreh sie auf das Startfeld .

iii. Befand sich der von dir gefangene Fisch orthogonal neben einem Felsenkartenstapel, deck die oberste Felsenkarte auf und leg die Karte neben dein Tableau.



iv. Leg eine neue Fischkarte auf das leere Feld auf dem Spielbrett. Damit ist dein Wurf zu Ende.


Hinweis: Wenn du „einen Fisch am Haken“ hast, darfst du keinen Wurf machen.


Hinweis: Man kann auf einen Felsen werfen und/oder sich dorthin treiben lassen, bekommt dort aber keine Fangkarten.

SPIELBEISPIEL 1: WERFEN

A. Joe hat eine gelbe Fliege und bisher keinen Fisch an der Angel.



B. Joe wählt einen  aus dem Würfel-pool, „wirft“ die Schnur in Spalte  und platziert den Wurf-Marker auf der Äsche in der mittleren Reihe.


C. Weil in Spalte  ein gelber Larvenstein liegt, sagt Joe „Anhieb!“ und erhält eine Fangkarte.

D. Nicole, die rechts von Joe sitzt, mischt die vier Fangkarten und deckt die erste auf. Es ist eine ; Joes Wurf ist also missglückt und er hat keine Äsche am Haken (vgl. Abb. 3).








SPIELBEISPIEL 1: WERFEN FORTSETZUNG


E. Joe muss den Wurf-Marker nun eine Spalte flussabwärts treiben lassen. Er bewegt den Stein also auf das Feld des Cutthroats in der unteren Reihe der Spalte . Weil dort keine gelben Larvensteine liegen, erhält Joe keine Fangkarte .

F. Joe muss seine Fliege eine weitere Spalte flussabwärts treiben lassen und platziert seinen Wurf-Marker diesmal auf dem Saibling in der unteren Reihe der Spalte .



G. In Spalte  befindet sich ein gelber Larvenstein. Joe erhält also von Nicole zwei Fangkarten. Eine davon ist eine , die andere ein .

H. Joe nimmt sich die Karte mit dem Saibling und legt ihn auf das -Feld seines Rollen-Tableaus, da es sich beim gefangenen Fisch um einen  handelt.

I. Joe nimmt sich auch den gelben Larvenstein und legt diesen in die Kurbel seines Rollen-Tableaus. Dann bewegt er sie zum Startfeld . Zum Schluss füllt er das leere Feld auf dem Spielbrett wieder auf.




2. WÜRFELAKTION 2: EINHOLEN (DRILL)

Wähle einen Würfel und führe eine **Einholaktion** aus wie unten beschrieben.







Einholen:


Einholen bezeichnet die Art und Weise, wie du einen Fisch fängst. Wenn der Fisch anbeißt, steht deine Kurbel auf dem Startfeld  oben auf der Rolle (12-Uhr-Position). Beim Einholen der Schnur wird die Kurbel entsprechend der Stärke des Fisches und der

Augenzahl des Würfels um eine bestimmte Anzahl an Feldern im Uhrzeigersinn weitergedreht. Das Einholen der Schnur besteht aus zwei Schritten: dem **Drehen der Kurbel (A)** und dem Ausführen der Aktion im **Feld, wo die Kurbel stehenbleibt (B)**.

A. Das Drehen der Kurbel









- i. Finde heraus, wie viele Felder du die Kurbel weiterdrehen darfst, indem du die Stärke des Fisches  von der Augenzahl deines Würfels abziehst.
- ii. Ist die -Zahl niedriger als die Augenzahl auf dem Würfel, dann wird die Kurbel um die Differenz zwischen Stärke des Fisches und Augenzahl im

Uhrzeigersinn weiterbewegt. Hat man also einen Würfel mit  gewählt und die Stärke des Fisches beträgt , dann wird die Kurbel um zwei Positionen im Uhrzeigersinn (3-1=2) weiterbewegt.


- iii. Ist die -Zahl höher oder gleich der Augenzahl, wird die Kurbel nicht bewegt.












B. Die Felder der Rolle

Die Rolle besteht aus fünf Feldern (Abb. 6). Die Aktion des Feldes, auf dem die Kurbel landet, muss ausgeführt werden.





- i. Landet die Kurbel auf dem Startfeld , wird der Fisch oberhalb des Rollen-Tableaus automatisch um eine Position nach links bewegt (z. B. von Bereich  zu Bereich  oder von Bereich  zu Bereich ). Befand sich dein Fisch bereits im Bereich , als du im Startfeld  gelandet bist oder dieses passiert hast, dann hast du den Fisch gefangen. Nimm deinen Fisch aus Bereich  und leg ihn in deinem Punktebereich ab. Entferne dann auch den Larvenstein aus der Kurbel und leg ihn in deinen Punktebereich.







Hinweis: Wenn die Kurbel der Rolle das Startfeld  passiert, musst du, wenn möglich, die Aktion des Feldes ausführen, auf dem die Kurbel landet. Das gilt auch, wenn du einen Fisch fängst.

- ii. Wenn die Kurbel auf dem Rollenbrems-Feld  landet, wird der Rollenbrems-Marker vom Tableau auf das -Feld auf der Fischkarte gelegt. Dies führt dazu, dass die -Zahl zu „0“ wird, bis der Fisch gefangen ist.
- iii. Landet die Kurbel auf dem Schwungfeld , nimm ein „Schwung-Plättchen“ und leg es in deinen Spielbereich. Besitzt du bereits ein Schwung-Plättchen, wenn du auf dem Feld landest, kannst du die Karte entweder umdrehen oder keine Aktion ausführen.
- iv. Wenn die Kurbel auf dem -Feld landet, rutscht der Finesse-Marker auf der Finesse-Anzeige eine Position nach rechts. Der Finesse-Marker darf sich jedoch nicht über die „4“ hinausbewegen.
- v. Landet deine Kurbel auf dem Ausdauer-Feld, überprüfe die Farbe deines Fisches. Ist es ein -Fisch, wird die Kurbel sofort um ein Feld weiter auf das Startfeld  gedreht und du fängst den Fisch. Handelt es sich um einen -Fisch, drehst du deine Kurbel eine Position gegen den Uhrzeigersinn auf das -Feld und nimmst dir den -Bonus. Wenn es ein -Fisch ist, tust du nichts.

SPIELBEISPIEL 2: EINEN FISCH EINHOLEN

A. Laura hat im Feld  einen -Fisch an ihrer Schnur. Zu Beginn ihres Zugs befindet sich ihre Kurbel im Startfeld . Laura wählt einen  und führt die Aktion „Einholen“ aus.

B. Weil die Stärke des Fisches an ihrer Schnur  beträgt, dreht Laura ihre Kurbel vier Felder ($5-1=4$) weiter. Dadurch landet die Kurbel auf dem Ausdauer-Feld.

C. Da Laura einen -Fisch an der Schnur hat, bewegt sie die Kurbel ein Feld weiter auf das Startfeld  und führt die Startaktion aus – sie bewegt also die Fischkarte einen Bereich nach links. Laura fängt den Fisch, da er sich bereits im -Feld befunden hat.

D. Laura legt sowohl den Fisch als auch den Larvenstein in ihren Punktebereich. Dann ist ihr Zug beendet (vgl. Abb. 7).



3. WÜRFELAKTION 3: FINESSE +2

Wenn du einen Würfel auswählst, kannst du dich statt für die „Würfelaktion 1: Werfen“ oder die „Würfelaktion 2: Einholen“ auch dafür entscheiden, deine Finesse um den Wert „2“ zu erhöhen. Wähle dafür irgendeinen Würfel aus dem Pool und bewege deinen Finesse-Marker um zwei Positionen nach rechts. Die Augenzahl auf dem Würfel hat keinen Einfluss darauf, wieviel Finesse du erhältst. Du darfst jedoch nicht die „4“ auf der Finesse-Anzeige überschreiten.



II. BONUSAKTIONEN

Es gibt drei Arten von Bonusaktionen, die du während deines Zuges ausführen kannst: **(1) Finesse-Aktion**, **(2) Schwungaktion** und **(3) Fertigkeitssaktion**. Zwar kannst du mehrere Bonusaktionen während deines Zugs ausführen, jedoch ist jede auf irgendeine Art beschränkt.

1. FINESSE-AKTIONEN



A. Finesse-Aktionen können vor oder nach deiner Würfelaktion ausgeführt werden. In manchen Fällen kannst du mit ihnen auch deine Würfelaktion beeinflussen.

B. Grundsätzlich kannst du so viele Finesse-Aktionen ausführen wie du Finesse-Punkte auf der Finesse-Anzeige hast (vgl. Abb. 8). Es kommt aber darauf an, wie weit rechts sich dein Finesse-Marker auf der Anzeige befindet, wenn du diese Aktion ausführen willst. Wenn sich z. B. dein Finesse-Marker auf Position „3“ befindet, kannst du alle Aktionen der Felder „1-3“ ausführen. Befindet sich dein Finesse-Marker auf Position „1“, kannst du nur Aktionen ausführen, die auf Feld „1“ möglich sind.

C. Für **jede** ausgeführte Finesse-Aktion wird der Finesse-Marker um **eine** Position nach links (niedriger) bewegt.

D. Befindet sich dein Finesse-Marker auf Position „0“, kannst du keine weitere Finesse-Aktion ausführen.

E. Insgesamt gibt es fünf verschiedene Finesse-Aktionen (vgl. Abb. 8):

i. Einem von dir gewählten Würfel wird der Wert „1“ hinzugefügt oder von diesem abgezogen (es dürfen sich jedoch keine Werte von mehr als  oder weniger als  ergeben).

ii. Zwischen einer Wurfaktion und dem Platzieren eines Wurf-Markers darfst du einen Larvenstein um ein Feld nach links oder rechts in eine andere Spalte bewegen.



iii. Zwischen dem Aufdecken deiner Fangkarten und dem Treibenlassen des Wurf-Markers in die nächste Spalte wird eine weitere Fangkarte aufgedeckt (es sei denn, alle vier Fangkarten sind bereits aufgedeckt).

iv. Tausch die Fliege an deiner Angelschnur gegen eine beliebige Fliege aus dem Vorrat (oder dreh den Fliegen-Marker um). Hast du einen Fisch an der Schnur, kannst du diese Aktion nicht ausführen.



Abb. 8

Dein Finesse-Marker muss sich für diese Aktion mindestens auf Position „2“ befinden.

v. Beweg den Rollenbrems-Marker von deinem Rollen-Tableau auf das -Feld vom Fisch an deiner Schnur. Dies verringert den -Wert deines Fisches auf „0“, bis du ihn gefangen hast. **Dein Finesse-Marker muss sich für diese Aktion auf Position „4“ befinden.**

1. SCHWUNGAKTIONEN

A. Alle Schwungaktionen können vor oder nach deiner Würfelaktion durchgeführt werden.

B. Jedes Schwung-Plättchen hat eine Vorder- und eine Rückseite (A und B). Du darfst nur die Aktionen auf der Vorderseite deines Schwung-Plättchens ausführen.

C. Nachdem du die Aktion deines Schwung-Plättchens ausgeführt hast, wird die Karte auf ihr Feld auf dem Spielbrett zurückgelegt und dort umgedreht.

D. Pro Runde darf nur ein Schwung-Plättchen eingesetzt werden. Ein Spieler darf außerdem immer nur ein Schwung-Plättchen besitzen.

E. Die Schwungaktionen werden im Anhang A dieser Anleitung genauer erläutert.

3. FERTIGKEITSAKTIONEN

A. Die meisten Felsenkarten zeigen Fertigungsaktionen. Wenn nicht anders angegeben, darf diese Aktion einmal pro Zug vor oder nach der Würfelaktion ausgeführt werden.

B. Die Fertigungsaktionen stehen dir das ganze Spiel über zur Verfügung, wenn dies nicht anders angegeben ist.

C. Um eine Fertigungsaktion auszuführen, musst du ggf. zunächst deine Finesse um den oben links auf der Karte angegebenen Wert reduzieren. Ist kein Wert angegeben, ist die Aktion frei.

D. Die Fertigungsaktionen werden im Anhang A dieser Anleitung genauer erläutert.

ENDE DER RUNDE

Die Runde endet, wenn der letzte Würfel dem Würfelpool entnommen und benutzt wurde. Vor Beginn der nächsten Runde müssen folgende Schritte ausgeführt werden:


1. Addition der Würfel




Jeder Spieler addiert seine Würfelwerte. Der Spieler mit dem niedrigsten Wert ist der Startspieler der folgenden Runde. Bei Gleichstand wird derjenige

Spieler nächster Startspieler, der in der Reihenfolge als nächster am Zug wäre.

2. Bewegen der Flussgrund-Plättchen und Hinzufügen neuer Larvensteine

A. Bewegt die Flussgrund-Plättchen eine Spalte nach links (niedriger).

B. Legt das Flussgrund-Plättchen, das sich bisher außerhalb des Spielbretts befand, auf das Flussgrund-Feld in Spalte .

C. Entfernt alle Larvensteine vom Flussgrund-Plättchen aus Spalte . Legt dieses Flussgrund-Plättchen nun außerhalb des Spielbretts neben Spalte . Dort wird es mit neuen Larvensteinen aus dem Beutel aufgefüllt. Die alten Larvensteine (aus Spalte ) dürfen erst in den Beutel zurückgelegt werden, wenn dieser leer ist.





3. Würfeln


Der Startspieler wirft nun wieder alle Würfel, um den neuen Würfelpool zu generieren.

START DER NEUEN RUNDE

Der neue Startspieler wählt den ersten Würfel; die anderen folgen im Uhrzeigersinn.

SPIELBEISPIEL 3: EIN GUTER ZUG

A. Derrick hat einen  Coho-Lachs im -Bereich an der Angel, vier Finesse sowie das Schwung-Plättchen und die Felsenkarte (vgl. Abb. 9). Im Würfelpool befinden sich eine  und eine .

B. Derrick benutzt zuerst eine Finesse, um den Rollenbrems-Marker einzusetzen und damit die Stärke des Coho-Lachses auf den Wert  zu reduzieren (vgl. Abb. 9).



C. Danach nutzt Derrick eine Fertigungsaktion, um den Würfelwert von  auf  zu erhöhen. So kann er den Coho-Lachs um 2 Felder einholen (vgl. Abb. 9).



Abb. 9



Abb. 10

D. Derrick fängt den Coho-Lachs und legt sowohl den Fisch als auch den Larvenstein aus dem Loch seiner Kurbel in seinen Punktebereich (vgl. Abb. 10).

E. Danach nutzt Derrick eine weitere Finesse, um seinen grünen Fliegen-Marker in einen gelben zu tauschen (vgl. Abb. 10).








F. Jetzt nutzt Derrick die Aktion seines Schwung-Plättchens, um einen gelben Larvenstein der Spalte  zur Spalte  zu bewegen. Dann „wirft“ er seinen Wurf-Marker auf den mittleren Fisch der Spalte  (vgl. Abb. 11).









Abb. 11

G. Da in Spalte  kein gelber Larvenstein mehr liegt, erhält Derrick keine Fangkarte. Er lässt den Wurf-Marker in die Mittelreihe der Spalte  treiben (vgl. Abb. 12).

H. In Spalte  befindet sich ein gelber Larvenstein. Derrick erhält zwei Fangkarten. Da jedoch keine der beiden Fangkarten ein  ist, bekommt Derrick keinen Fisch an den Haken (vgl. Abb. 12).



I. Derrick setzt eine weitere Finesse-Aktion ein, um eine weitere Fangkarte zu bekommen (vgl. S. 12, Nr. E.iii). Diesmal zeigt die Fangkarte einen  und Derrick bekommt den  Dolly an den Haken (vgl. Abb. 13).

J. Derrick platziert den  Dolly im -Bereich, dreht die Karte um und legt den gelben Larvenstein aus Spalte  in das Loch der Kurbel. Er erhält außerdem eine Felsenkarte aus Spalte  und legt diese mit der Vorderseite nach oben neben das Rollen-Tableau, um sie später nutzen zu können. Gleichzeitig legt er das eingesetzte Schwung-Plättchen umgedreht auf das Spielbrett zurück. Damit endet sein Zug (vgl. Abb. 13).




ENDE DES SPIELS

Am Ende der Runde, in der ein Spieler den Fang seines siebten Fisches komplett abgeschlossen hat, endet das Spiel. Fische, die jetzt noch an den Haken hängen, werden aus dem Spiel entfernt; für sie gibt es keine Punkte. Larvensteine, die sich im Loch der Kurbel befinden, werden in den Punktebereich gelegt. Die Punktwertung beginnt.

PUNKTEWERTUNG

Die Spieler erhalten sowohl Punkte für ihre gefangenen Fische als auch für ihre Erfolge.




1. Punkte aus dem Fischfang

Addiert die Werte, die auf allen Fischkarten im -Symbol stehen. Fische, die sich am Ende des Spiels noch an der Schnur befinden, werden nicht mitgezählt.

2. Erfolge

Am Ende des Spiels erhalten die Spieler Punkte für (A) **allgemeine Erfolge**, die sich aus dem Spielbrett ergeben, (B) **persönliche Erfolge**, die vom Rollen-Tableau abzulesen sind, und für (C) **Bonuserfolge** von Felsenkarten.


A. Allgemeine Erfolge:

- i. Erster Spieler mit sieben Fischen: Der erste Spieler, der sieben Fische gefangen hat, erhält 2 Punkte für diesen Erfolg.
- ii. Kombination aus  +  + : Für jede komplette Kombination aus einem goldenen, einem schwarzen und einem grünen Fisch erhalten die Spieler 3 Punkte.
- iii. Die meisten Coho-Lachse: Wer mehr Coho-Lachse gefangen hat als die anderen, bekommt 6 Punkte. Bei einem Gleichstand werden die 6 Punkte gleichmäßig auf alle betroffenen Spieler verteilt. Es wird aufgerundet.



B. Persönliche Erfolge


Mit den persönlichen Erfolgen der Spieler verhält es sich etwas anders. Alle Punkte der Erfolge auf den Rollen-Tableaus werden addiert. Im Anhang A der Anleitung werden die verschiedenen persönlichen Erfolge aufgelistet und genauer erläutert.

C. Bonuserfolge

Für jede Felsenkarte mit -Symbol erhältst du Bonuspunkte. Von den jeweils zwei abgebildeten Bonuspunkten musst du dich für eine Wertung entscheiden.

Sieg

Der Spieler, der die meisten Punkte hat, gewinnt das Spiel. Bei Gleichstand gewinnt der Spieler mit den meisten -Fischen. Besteht noch immer ein Gleichstand, gewinnt der Spieler mit den meisten -Fischen. Sollte jetzt noch immer ein Gleichstand

bestehen, gewinnt der Spieler mit den meisten -Fischen. Wenn nun noch immer kein klarer Sieger ermittelt werden konnte, teilen sich alle diese Spieler den Sieg.

ERWEITERUNGEN

Regeln für die Mini-Erweiterung „Trockenfliege“



Die Erweiterung ist eine Gratisbeigabe dieser Edition von „Freshwater Fly“. Sie beinhaltet zwei weitere Schwung-Plättchen, die zusammen mit den anderen Schwung-Plättchen genutzt werden können. Bei den Vorbereitungen für ein Spiel mit 2 bis 4 Personen werden fünf der insgesamt sieben Schwung-Plättchen gewählt; die übrigen Schwung-Plättchen werden für dieses Spiel nicht mehr benötigt. Im Anhang C dieser Anleitung werden die Regeln für diese Erweiterung genauer erläutert.

Regeln für das „Meisterfischer-Pack“



Das „Meisterfischer-Pack“ ist ebenfalls eine Gratisbeigabe dieser Edition. Es beinhaltet acht zusätzliche Felsenkarten (Q–X) und ein Set von vier zusätzlichen Fangkarten. Alle vier Fangkarten können gegen die der Basisausgabe getauscht werden. Um mit den Karten des „Meisterfischer-Packs“ (Q–X) zu spielen, mischt man sie vor Spielbeginn mit den anderen Felsenkarten. Im Anhang C der Anleitung werden die Regeln für das „Meisterfischer-Pack“ genauer erläutert.



FLY SOLO

Ein-Spieler-Modus

Nur für erfahrene Spieler!

Du bist zu einer siebentägigen Fliegenfischen-Expedition aufgebrochen. Fordere dich selbst heraus und teste deine Fähigkeiten an vier legendären Fischgründen. Stell deine Strategie und deine Finesse auf die Probe. Wirst du den „Stillen Angler“ besiegen, bevor dein Abenteuer zu Ende ist?

Überblick

„Fly Solo“ ist ein Ein-Spieler-Abenteuer, das aus sieben Spielen („Tagen“) besteht. An jedem Tag musst du gegen den „Stillen Angler“ antreten, der nach speziellen Regeln spielt. Besiegst du ihn an einem der Fischgründe, reist du weiter zum nächsten Fischgrund, um dort den folgenden „Tag“ zu beginnen. Du wirst Herausforderungen aus dem Reiseführer absolvieren und dafür Abzeichen erhalten, mit denen du Spezialfertigkeiten freischalten kannst. Besiegst du den „Stillen Angler“ an allen vier Fischgründen, gewinnst du das Spiel. Deinen Fortschritt verfolgst du auf der Abenteuerkarte.

SPIELVERLAUF


Wenn nicht anders angegeben, verläuft jeder Tag genau wie ein Spiel mit 2 bis 4 Spielern.

VORBEREITUNG

A. Spielbrett: Verwende die Rückseite des Spielbretts (die Seite ohne Felsenkarten).

B. Flussgrund-Plättchen: Befolge die Anweisungen auf der Abenteuerkarte für die Anordnung der Flussgrund-Plättchen.

C. Larvensteine: Leg fünf Larvensteine jeder Farbe in den Beutel (die übrigen Larvensteine werden aus dem Spiel genommen). Nun wird auf den Flussgrund-Plättchen die angegebene Menge an Larvensteinen platziert. An den Fischgründen 1–3 der Abenteuerkarte (L1–L3) bleibt einer der Larvensteine im

Beutel übrig. Dieser Larvenstein wird auf das Bonuslarvenstein-Feld  auf dem Spielbrett gelegt.

Am vierten Fischgrund (L4) gibt es keinen zusätzlichen Larvenstein, der auf dieses Feld gelegt wird. Deshalb erhält der Spieler für diesen Bonuslarvenstein am Ende des Spiels keine Punkte.

D. Schwung-Plättchen: Nutze an jedem Tag nur die Schwung-Plättchen, die im Logbuch für diesen Tag freigegeben werden. Vor dem ersten Tag nutzt du das freie Abzeichen, um das erste Schwung-Plättchen freizuschalten.

E. Felsenkarten: Platziere für jeden Fischgrund die Felsenkarten gemäß der Abenteuerkarte. Misch alle Felsenkarten. Dein Felsenkartestapel besteht aus der Anzahl an Felsenkarten, die du im Logbuch freigeschaltet hast. Du beginnst das Spiel mit einer Felsen-

karte pro Stapel. Die Kartenanzahl kann sich jedoch bis zum Ende des siebten Tages auf „3“ erhöhen.

F. Finesse: Jeder Tag beginnt mit dem Finesse-Wert, den du im Logbuch freigeschaltet hast. Du startest mit „0“.



G. Rollen-Tableau: Zunächst wird für jeden Tag das Rollen-Tableau 1A gewählt. Später können die Rollen-Tableaus 3B oder 4B freigeschaltet werden.

H. Die Fischkarten, Fliegen-Marker, Rollenbrems-Marker und der Wurf-Marker werden wie im Grundspiel aufgebaut. Achte dabei genau auf die unterschiedliche Verteilung der Felsen- und Fischkarten an jedem der Fischgründe.

I. Der Finesse-Marker des „Stillen Anglers“ wird auf der Erfolgsanzeige des „Stillen Anglers“ oben auf dem Spielbrett platziert.



RUNDENZUSAMMENFASSUNG

A. Sieh dir zu Beginn jeder Runde die -Zahl auf dem Flussgrund-Plättchen an, das außerhalb des Spielbretts rechts neben Spalte  liegt. Sie gibt die Würfelanzahl vor, die du in dieser Runde wirfst, um den Würfelpool zu kreieren. Man würfelt also immer mit vier oder fünf Würfeln (vgl. Abb. 14).

B. Wähle in jeder Runde drei Würfel, mit denen du der Reihe nach drei normale Züge spielst. Der „Stille Angler“ verwendet dann den einen übriggebliebenen Würfel (wenn 4 Würfel genommen wurden) oder die 2 Würfel (wenn 5 Würfeln genommen wurden) und tätigt seine Züge. Dann endet die Runde.



Sieh dir vor jeder Runde das Flussgrund-Plättchen an, das neben dem Spielbrett liegt, um die Anzahl der Würfel zu erfahren, die du werfen darfst.

DEINE ZÜGE

Zieh genau wie in einem Spiel mit 2 bis 4 Spielern. Du musst nur selbst die Fangkarten mischen und sie dir den Regeln entsprechend aufdecken.

ZÜGE DES „STILLEN ANGLERS“

Der „Stille Angler“ „wirft“ mit jedem Würfel. Er beginnt mit dem Würfel mit der niedrigsten Augenzahl.

Der „Wurf“ des „Stillen Anglers“ unterscheidet sich von deinem in folgender Hinsicht:

A. Der „Stille Angler“ „wirft“ immer in die unterste Reihe und immer in die Spalte, die der Augenzahl auf

dem Würfel entspricht. Platziere den Wurf-Marker auf der Fischkarte in dieser Reihe.

B. Der „Stille Angler“ erhält immer eine Fangkarte für jeden Fisch, auf dem der Wurf-Marker platziert wurde oder auf den dieser treibt. Da der „Stille Angler“ keine Fliegen-Marker besitzt, werden die Larvensteine ignoriert, die sonst bestimmen, ob

Hinweis: Fängst du einen Fisch neben einem oder mehreren Felsenkartestapeln, darfst du nur eine Felsenkarte ziehen (egal von welchem Stapel). Sollte ein Stapel leer sein, wird das Feld mit einem Fisch gefüllt.

die Fangkarten zum Einsatz kommen. Auf den Felsenkarten erhält er keine Fangkarten.

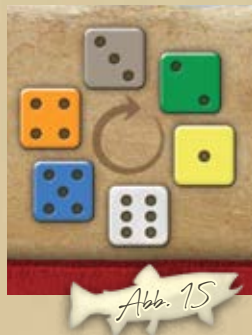
C. Wenn beim „Stillen Angler“ kein Fisch anbeißt, treibt der Wurf-Marker aufwärts in die nächste Reihe der gleichen Spalte. Beißt auch in der dritten Reihe (oberste Reihe) kein Fisch an, ist sein Wurf zu Ende.



D. Fängt der „Stille Angler“ einen Fisch, erhält er den Fisch und einen Larvenstein aus derselben Spalte. Der „Stille Angler“ muss den Fisch nicht einholen, um ihn zu fangen. Sowohl der Fisch als auch der Larvenstein werden in seinen Punktebereich gelegt. Um herauszufinden, welchen Larvenstein er bekommt, macht man Folgendes:

i. Die für den „Wurf“ verwendete Augenzahl wird mit dem Farbrad des „Stillen Anglers“ oben auf dem Spielbrett verglichen.

Der „Stille Angler“ erhält den Larvenstein in der Farbe des Würfels mit der gleichen Augenzahl (vgl. Abb. 15).

ii. Gibt es in dieser Spalte keinen Larvenstein der entsprechenden Farbe, so bekommt der „Stille Angler“ den Larvenstein



in der Farbe, die im Uhrzeigersinn folgt (wenn also z. B. der verwendete Würfel eine  zeigt, bekommt der „Stille Angler“ einen blauen Larvenstein). Befindet sich auf dem Flussgrund-Plättchen kein blauer Larvenstein, erhält er einen orangefarbenen Stein () usw.

iii. Stehen keine Larvensteine zur Verfügung, wird der Finesse-Marker auf der Erfolgsanzeige des „Stillen Anglers“ stattdessen um ein Feld nach rechts bewegt (vgl. Abb. 16).

E. Fängt der „Stille Angler“ einen Fisch, ist dessen „Wurf“ vorbei.

Hinweis: Wenn der „Stille Angler“ einen Fisch neben einer Felsenkarte fängt, wähle eine dieser Felsenkarten und nimm sie aus dem Spiel.

Hinweis: Die Fangkarten werden vor jedem „Wurf“ des „Stillen Anglers“ gemischt.




Weniger mischen? Hol dir die Freshwater Fly-Strike-App für iOS & Android (gratis)!

ENDE DER RUNDE

A. Hat der „Stille Angler“ seinen Zug bzw. seine Züge beendet, ist die Runde vorbei.

B. Hat der „Stille Angler“ in dieser Runde keinen Fisch gefangen, wird sein Finesse-Marker auf seiner Erfolgsanzeige eine Position nach rechts bewegt (vgl. Abb. 16).

C. Dann bewege die Flussgrund-Plättchen wie üblich, entferne jedoch **nicht** die Larvensteine auf dem Flussgrund-Plättchen, das links aus dem Spielbrett geschoben wird. Platziere stattdessen dieses Plättchen mit Steinen rechts neben Spalte . Füge keine neuen Steine hinzu.


D. Zu Beginn der nächsten Runde werden so viele Würfel geworfen, wie die -Zahl auf der Flussgrund-Plättchen neben dem Spielbrett angibt (vgl. Abb. 14). Das sind entweder vier oder fünf Würfel.




Abb. 16: Schieb den Marker auf der Erfolgsleiste des „Stillen Anglers“ in jeder Runde immer dann eine Position weiter nach rechts, wenn dieser keinen Fisch fängt oder wenn er einen Larvenstein erhält, das Flussgrund-Plättchen jedoch leer ist.

ENDE DES TAGES

Der Tag endet nach einer Runde, wenn der siebte Fisch entweder von dir oder vom „Stillen Angler“ gefangen wurde.

PUNKTEWERTUNG

Die Punktwertung erfolgt wie im Basisspiel, aber mit folgender Ergänzung zu den allgemeinen Erfolgen auf dem Spielbrett:

Du bekommst einen Punkt für jeden gewonnenen Larvenstein, der dem Bonuslarvenstein  auf dem Spielbrett entspricht.

Der „Stille Angler“ bekommt genau wie du Punkte für Fischkarten (1) und allgemeine Erfolge (2).

Er bekommt jedoch auch Punkte (3) durch seine Erfolgsanzeige (z. B. erhält er 6 Punkte, wenn sein Marker das vierte Feld erreicht hat) sowie die „Stiller-Angler“-Erfolgspunkte (4), die auf dem aktuellen Fischgrund der Abenteuerkarte (L1-L4) angezeigt werden. Im Anhang B der Anleitung werden die Erfolge des „Stillen Anglers“ aufgelistet und genauer erläutert.

DIE ABENTEUERKARTE

Hier sind ein paar Regeln, die dir dabei helfen, dich auf der Abenteuerkarte zurechtzufinden:

A. Zuerst benötigst du einen Bleistift, um am Ende eines Tages zu notieren, wie viele Tage du schon gespielt und welche Fischgründe du gemeistert hast, welche Erfolge du bei den Reiseführer-Herausforderungen errungen hast, welche Abzeichen du erworben und welche Upgrades du schon freigeschaltet hast.

B. Die Fischgründe 1 bis 4 (L1-4) müssen in dieser Reihenfolge durchgespielt werden. Du darfst erst weiterreisen, wenn du den „Stillen Angler“ an einem Fischgrund besiegt hast.

C. Um ein Abzeichen zu erhalten, musst du entweder eine Reiseführer-Herausforderung erfolgreich gemeistert oder an einem Fischgrund gesiegt haben. Unterstreiche das erhaltene Abzeichen. Du kannst auch Abzeichen gewinnen, wenn du gegen den „Stillen Angler“ an einem Tag nicht gewinnst.

D. Jedes Abzeichen kann für ein Upgrade im Logbuch genutzt werden. Mach kenntlich, dass du es genutzt hast. Setze das erste freie Abzeichen aus dem Logbuch ein, um das erste Schwung-Plättchen freizuschalten.

E. Denk daran: Dein erster Tag beginnt mit „0“ Finesse, einer Felsenkarte pro Stapel, dem Rollen-Tableau 1A und einem Schwung-Plättchen, das du mit deinem freien Abzeichen freischaltest.



L1: KRUMME GABELUNG ★

L2: JAGDHÜTTE ★

AUFBAU

| | | | | | |
|--|--|--|--|--|--|
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |

4 4 4 4 4 4 5

STILLER ANGLER

2 / ≠ 3 /

1 / STEELHEAD

1 / FORELLE

| | | | | | |
|--|--|--|--|--|--|
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |

4 4 4 4 4 4 5

2 / ≠ 2 / ≠ 1 / ASCHÉ

1 / REGENBOGEN

TAG 1 **2** **3** **4** **5** **6** **7**

Logbuch

SCHWUNG-PLÄTTCHEN

1A 2A 3A 4A 5A

(frei wählbar)

FINESSE ZU BEGINN

1 2 3 4

(nacheinander abhandeln)

FELSEN PRO STAPEL

1 2 3

(nacheinander abhandeln)

NEUE RUTE
3b oder 4b

(jeden Tag)

FELSENKARTE

(jeden Tag)

7-FISCHE-BONUS

+2

(jeden Tag)

BONUSPUNKTE

+1

(jeden Tag)

Dies ist dein freies Abzeichen. Es ist unterstrichen, um anzuzeigen, dass es dir für ein Upgrade in deinem Logbuch zur Verfügung steht. Nutze es jetzt, um ein Schwung-Plättchen freizuschalten, das du dann täglich nutzen kannst. (Wir empfehlen 1A.)

BENUTZE EINEN BLEISTIFT:

- Notiere die Tagespunkte für dich und den „Stillen Angler“ ().
- Streich die Felder der entsprechenden Reiseführer-Herausforderung ab und unterstreiche den , wenn du eine Herausforderung gemeistert hast, sodass du ein Abzeichen erhältst. (Du erhältst auch ein Abzeichen, wenn du einen Fischgrund geschafft hast!)
- Trag für jedes unterstrichene Abzeichen ein Logbuch-Upgrade ein. Male das Abzeichen aus , um anzuzeigen, dass es benutzt wurde.

L3: SCHLANGENLAUF ★

L4: KALTWASSERBUCHT ★

| | | | | | | | | | |
|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|
| | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | |

4 4 4 4 4 4 5

1/ ≠ 3/ + 1/ ▾ 2/ ▸

| | | | | | | | | | |
|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|
| | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | |

4 4 4 4 4 5 5

1/ ● 2/ ● 2/ COHO 2/ DOLLY
 1/ ● 3/ ● 2/ CUTTHROAT 2/ SAIBLING
 2/ ● 3/ ●

Reiseführer-Herausforderungen

FISCHARTENZIELE

| | | | | | | |
|------------|--|--|--|--|--|---|
| STEELHEAD | | | | | | ★ |
| DOLLY | | | | | | ★ |
| CUTTHROAT | | | | | | ★ |
| SAIBLING | | | | | | ★ |
| ÄSCHE | | | | | | ★ |
| REGENBOGEN | | | | | | ★ |
| FORELLE | | | | | | ★ |
| COHO | | | | | | ★ |

NACHHALTIGES FISCHEN

| | | | | | | | | | | | | |
|---|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|---|
| + | | | | | | | | | | | | ★ |
| ▸ | | | | | | | | | | | | ★ |
| ▾ | | | | | | | | | | | | ★ |

DIE DICKEN BROCKEN

| | | | | | | | |
|-----------|---|--|---|-----------|---|--|---|
| SAIBLING | 4 | | ★ | FORELLE | 7 | | ★ |
| ÄSCHE | 4 | | ★ | RAINBOW | 7 | | ★ |
| DOLLY | 4 | | ★ | CUTTHROAT | 7 | | ★ |
| STEELHEAD | 7 | | ★ | COHO | 8 | | ★ |

BONUSLARVENSTEIN (A)
 □ □ □ □ □ ★

BONUSLARVENSTEIN (B)
 □ □ □ □ □ ★

8 FISCHE
 □ ★

In Anhang B findest du weitere Informationen zum Logbuch-Upgrade und zu den Reiseführer-Herausforderungen.

IMPRESSUM

Spieldesign: Brian Suhre

Illustration & Grafik: Darryl T. Jones

Producer: Dennis Hoyle

Anleitung: Dennis Hoyle & Darryl T. Jones

Redaktion der deutschen Ausgabe: Henning Voss


Spietester: Brian Herman, Jimmy Hensel, David Dranetz, Shawn Smith, Allen Grimes, Robert Mumme, Sara Hoyle, Yasser Elassal, David Walton, Jayson Thompson, Royce Banuelos, Mark Wisdom, Jason Aemisegger, Paul R. Peterson, Britt Eubanks, Sean Flynn, Dave Vogler, Christopher Kruse, Rob Duman, Jonathan Brumitt, Jake Heil, Kip Liggett, Ron Wall, Jonathan Sullivan, Anthony Tuzzo, Laurie Picchioldi, Adam Slape, Zach W. Lorton, Brian Stanfield, Darryl T. Jones, Ben Scheuter, Atomic Squash, Metro East Gamers, John A. Logan
College Strategy Games Club

ANHANG A


SCHWUNGAKTIONEN


1A: Tausch deine Fliege ODER „wirf“ in Spalte .


1B: Erhöhe deine Finesse um bis zu 3 Punkte (der Wert „4“ darf nicht überschritten werden).


2A: Tausch zwei beliebige Fische im Fluss und „wirf“ dann in Spalte .

2B: Nutze den Rollenbrems-Marker für einen Fisch an deinem Haken und erhöhe deine Finesse um „1“.

3A: Erhöhe deine Finesse um „1“ und „wirf“ dann in Spalte .

3B: Hol die Schnur mit einem Würfelwert von  ein. Danach darfst du deine Fliege tauschen, wenn du keinen Fisch am Haken hast.


4A: Beweg einen Larvenstein um eine Position nach links oder rechts und „wirf“ dann in Spalte .

4B: Hol die Schnur mit einem Würfelwert von  ein.



5A: Dreh deinen Würfel auf die gegenüberliegende Seite (z. B. von  auf ) und erhalte eine Finesse.



5B: Nimm alle Würfel aus dem Pool, wirf sie erneut und erhöhe deine Finesse um „1“.

FERTIGKEITSAKTIONEN

A: Wenn du eine  wählst, um die „Würfelaktion 3: Finesse +2“ auszuführen, kannst du deine Finesse um „3“ statt „2“ erhöhen.

B: Verringere deine Finesse um „2“, um deinen Rollenbrems-Marker auf einem Fisch an deinem Haken zu platzieren.



C: Wenn du eine  als Würfelaktion wählst, kannst du den Wert auf  drehen, bevor du die Aktion durchführst.

D: Wenn du eine  als Würfelaktion wählst, kannst du den Wert auf  drehen, bevor du deine Aktion durchführst.


E: Einmal pro Zug kannst du deine Finesse um „1“ erhöhen, und zwar direkt nach Abschluss des „Wurfs“, wenn du keinen Fisch am Haken hast.


F: Hast du am Ende einer Runde am wenigsten Fische von allen gefangen, darfst du deine Finesse um „1“ erhöhen.

G: Du darfst deinen „Wurf“ innerhalb der „Wurfaktion“ jederzeit „wiederholen“. Der Wurf-Marker wird dafür auf die Position gestellt, auf der du deinen „Wurf“ begonnen hast. Dann werden die Fangkarten wieder gemischt und dein „Wurf“ beginnt erneut. Wenn du vor dem erneuten „Wurf“ einen Fisch am Haken hast, wird der Fisch wieder auf seinem Platz im Fluss abgelegt. Die Felsenkarte wird nach dieser Aktion aus dem Spiel entfernt.


H: Wählst du eine  für eine Würfelaktion, kannst du den Wert auf  drehen, bevor du eine Aktion durchführst.

I: Wenn du keinen Fisch am Haken hast, kannst du deine Finesse um „1“ verringern, um deine Fliege zu tauschen.

J: Verringere deine Finesse um „2“, um in Spalte  zu „werfen“.

K: Verringere deine Finesse um „3“, um entweder in Spalte  zu „werfen“ ODER die Schnur mit dem Wert  einzuholen.

L: Verringere deine Finesse um „2“, um deinen Würfel auf eine beliebige Seite zu drehen, bevor du deine Aktion ausführst.

M: Verringere deine Finesse um „2“, um entweder in Spalte  zu „werfen“ ODER die Schnur mit dem Wert „2“ einzuholen.

N: Am Ende des Spiels erhältst du einen weiteren Punkt für jede gefangene Regenbogenforelle ODER jeden gefangenen Cutthroat.

O: Am Ende des Spiels erhältst du einen weiteren Punkt für jede gefangene Äsche ODER jeden gefangenen Saibling.

P: Am Ende des Spiels erhältst du einen weiteren Punkt für jeden gefangenen Steelhead ODER jede gefangene Forelle.

PERSÖNLICHE ERFOLGE

1A: Du erhältst für jeden orangefarbenen, grünen und gelben Larvenstein einen Punkt. Für jeden weißen Larvenstein erhältst du 2 Punkte. Für Forellen jedweder Farbe erhältst du jeweils 2 Punkte und für jede Kombination aus Dolly, Cutthroat und Saibling erhältst du 4 Punkte, egal, welche Farbe die Fische haben. Für jede Kombination aus vier Larvensteinen unterschiedlicher Farben erhältst du 5 Punkte.

2A: Du erhältst für jeden orangefarbenen, grauen und gelben Larvenstein einen Punkt. Für jeden blauen Larvenstein erhältst du 2 Punkte. Für Forellen jedweder Farbe erhältst du jeweils 2 Punkte und für jede Kombination aus Dolly, Regenbogenforelle und Saibling erhältst du 4 Punkte, egal, welche Farbe die Fische haben. Schließlich erhältst du für jedes komplette Set aus vier Larvensteinen unterschiedlicher Farben 5 Punkte.

3B: Für jedes einzelne Set aus 2 Larvensteinen gleicher Farbe erhältst du 3 Punkte (z. B. 3 Punkte für ein Set aus zwei gelben Larvensteinen und 3 weitere Punkte für ein Set aus 2 grünen Larvensteinen). Für jede Kombination aus Saibling und Cutthroat erhältst du 3 Punkte. Für jede Kombination aus Regenbogenforelle und Äsche erhältst du ebenfalls 3 Punkte und 4 Punkte für jede Kombination aus Dolly und Steelhead. Die Farben der Fische sind egal.




4B: Für jedes Set aus 2 Larvensteinen gleicher Farbe erhältst du 3 Punkte (z. B. 3 Punkte für ein Set aus zwei gelben Larvensteinen und 3 weitere Punkte für ein Set aus 2 grünen Larvensteinen). Für jede Kombination aus Saibling und Regenbogenforelle erhältst du 3 Punkte. Für jede Kombination aus Cutthroat und Äsche erhältst du ebenfalls 3 Punkte und 4 Punkte für jede Kombination aus einem Dolly und einem Steelhead. Die Farben der Fische sind egal.

ANHANG B

ERFOLGE DES „STILLEN ANGLERS“

L1: Der „Stille Angler“ erhält 2 Punkte für jeden einzelnen Larvenstein (in unterschiedlicher Farbe), 3 Punkte für jedes Fischpaar (z. B. zwei Cutthroats) und je einen Punkt für jeden Steelhead und jede Forelle.

L2: Der „Stille Angler“ erhält 2 Punkte für jeden einzelnen Larvenstein in unterschiedlicher Farbe und 2 Punkte für jeden einzelnen unterschiedlichen Fisch sowie je einen Punkt für jede Äsche und jede Regenbogenforelle.

L3: Der „Stille Angler“ erhält einen Punkt für jeden einzelnen Larvenstein in unterschiedlicher Farbe sowie 3 Punkte für jeden -Fisch, 2 Punkte für jeden -Fisch und einen Punkt für jeden -Fisch, den er gefangen hat.

L4: Der „Stille Angler“ erhält einen Punkt für jeden gelben Larvenstein, einen Punkt für jeden grünen Larvenstein, 2 Punkte für jeden grauen Larvenstein, 2 Punkte für jeden orangefarbenen Larvenstein, 3 Punkte für jeden weißen Larvenstein und 3 Punkte für jeden blauen Larvenstein. Der „Stille Angler“ erhält zudem 2 Punkte für jeden Coho-Lachs, 2 Punkte für jeden Cutthroat, 2 Punkte für jeden Dolly und 2 Punkte für jeden Saibling.

LOGBUCH-UPGRADES


Finesse zu Beginn: Diese Upgrades müssen in der Reihenfolge 1 bis 4 in Anspruch genommen werden. Jeder Tag beginnt mit der angegebenen Anzahl.

Schwung-Plättchen: Nutze dein freies Abzeichen, um eines der Schwung-Plättchen freizuschalten. Später erworbene Abzeichen können genutzt werden, um jedes andere Schwung-Plättchen freizuschalten. Nachdem es freigeschaltet wurde, steht es dir zu Beginn eines jeden Tages zur Verfügung (Beginn immer auf der A-Seite). Das freigeschaltete Schwung-Plättchen darf nicht in ein anderes umgetauscht werden.

Felsen pro Stapel: Der erste Stapel ist zu Beginn des Spiels freigeschaltet. Die zwei folgenden Stapel musst du in der richtigen Reihenfolge freischalten (erst 2, dann 3). Die Nummer zeigt die Anzahl an Karten an, die jeder Felsenstapel zu Beginn jedes Tag enthält (1, 2 oder 3).







Neue Rute 3B oder 4B: Wenn du dieses Upgrade abgerufen hast, musst du dich für den Rest des Spiels entweder für das Rollen-Tableau 3B oder 4A entscheiden. Du darfst deine Entscheidung nicht mehr rückgängig machen.

7-Fische-Bonus +2: Durch dieses Upgrade erhältst du an jedem Tag, an dem du vor dem „Stillen Angler“ sieben Fische gefangen hast, 2 Punkte. Hierdurch erhält der Spieler maximal 4 Punkte.

: Du erhältst an jedem Tag einen Punkt mehr für jedes freigeschaltete Upgrade dieses Typs. Du startest mit „+0“ Punkten und kannst dich bis zu „+6“ Punkte pro Tag steigern.


Felsenkarte: Durch dieses Upgrade erhältst du jeden Tag bei der Vorbereitung eine zufällig gewählte Felsenkarte, die du an diesem Tag nutzen kannst. Am Ende des Tages wird die Karte wieder unter den Vorrat gemischt.

REISEFÜHRER-HERAUSFORDERUNGEN

Nachhaltiges Fischen: Am Ende jedes Tages streichst du für jeden gefangenen Fisch ein Kästchen in der entsprechenden Farbe ab. Hast du z. B. drei -Fische, einen -Fisch und zwei -Fische gefangen, streich drei Kästchen bei , ein Kästchen bei  und zwei bei  ab. Wenn alle Kästchen einer Farbe abgestrichen sind, bekommst du das Abzeichen.

Fischartenziele: Streich am Ende jedes Tages für jede Fischart ein Kästchen ab. Wenn du z. B. drei Saiblinge, drei Dollys und einen Coho-Lachs gefangen hast, streich drei Kästchen beim Saibling, drei beim Dolly und eines beim Coho-Lachs ab. Wenn alle Kästchen einer Art abgestrichen sind, bekommst du das Abzeichen.

Die dicken Brocken: Streich am Ende des Tages das Kästchen bei dem jeweiligen Fisch ab, wenn alle Kriterien erfüllt sind. Dann erst erhältst du das Abzeichen (z. B. wenn du einen schwarzen 4-Punkt-Saibling gefangen hast).

Bonuslarvensteine (A)/(B): Streich am Ende jedes Tages ein Kästchen im Bereich (A) oder (B) für jeden Larvenstein ab, der dem Bonuslarvenstein  dieses Tages entspricht. Wenn im Bereich (A) alle Kästchen abgestrichen sind, erhältst du dieses Abzeichen. Danach kannst du nach dem gleichen Verfahren die Kästchen im Bereich (B) abstreichen und auch hier das entsprechende Abzeichen erhalten.


8 Fische: Wenn du an einem einzigen Tag acht Fische gefangen hast, darfst du das entsprechende Kästchen abstreichen und das Abzeichen beanspruchen.


ANHANG C

SCHWUNGAKTIONEN FÜR DIE MINI-ERWEITERUNG „TROCKENFLIEGE“



6A: Zähl die Würfel, die du in dieser Runde bereits gewählt hast. Mit diesem Wert kannst du dann einmalig „werfen“ oder die Schnur einholen.

6B: Verringere deine Finesse um „2“ und nimm einen zweiten Fliegen-Marker. Diese Fliege ersetzt die erste Fliege nicht. Pro Fisch erhältst du jedoch nur einen Larvenstein. Befinden sich Larvensteine auf dem Flussgrund-Plättchen der Spalte, in die du deinen Wurf-Marker setzt, und entsprechen diese den beiden Fliegenfarben, musst du dich für einen davon entscheiden. Du darfst mit den zwei Fliegen spielen, bis du eine von ihnen tauschst. Dann kommt die zusätzliche Fliege in den Vorrat zurück.



7A: Du darfst deine Schnur mit dem Wert „2“ plus die Anzahl an gefangenen -Fischen einholen. Wenn du zur gleichen Zeit noch einen Fisch am Haken hast, wird dieser nicht mitgezählt.



7B: Du verringerst deine Finesse um „3“, um den Fisch am Haken ins nächste Feld nach links zu bewegen. Befindet sich der Fisch bereits im -Feld, ist der Fisch automatisch gefangen. Die Kurbel wird in diesem Fall nicht bewegt.

MEISTERFISCHER-PACK


Q: Wenn du einen -Fisch am Haken hast und die Kurbel landet im Ausdauer-Feld, darfst du sie ein Feld weiter auf das Startfeld  bewegen.


R: Alle -Fische, die du am Haken hast, haben eine Stärke von „0“ (du musst also keine Rollenbremse anwenden).

S: Wenn du eine Wurfaktion gewählt, den Wurf-Marker aber noch nicht gesetzt hast, darfst du deine Finesse um „1“ verringern, um einen Larvenstein bis zu zwei Spalten nach links oder rechts zu bewegen. Eine Bewegung des Larvensteins von  auf  oder umgekehrt ist nicht möglich.

T: Bevor am Ende des Spiels noch nicht gefangene Fische der Spieler entfernt werden, kannst du die Schnur mit einem Wert von  einholen. Alle anderen Spieler dürfen dann ihre Schnüre mit einem Wert von  einholen.

U: Du darfst diese Karte ablegen, um deine Finesse um „2“ zu erhöhen. Die Karte kommt danach aus dem Spiel.

V: Am Ende jeder Runde darfst du deine Finesse um „1“ verringern, um in Spalte  zu „werfen“.

W: Deckst du diese Karte auf, leg sie unter den Fisch, welchen du gerade am Haken hast. Du darfst diesen Fisch nicht mit einer  einholen. Hast du den Fisch gefangen, kommt diese Felsenkarte in deinen Punktebereich und ist einen Siegpunkt wert.

X: Wenn du den Wurf-Marker in deinem Zug bereits zweimal hast treibenlassen, darfst du deine Finesse um „1“ verringern, um diesen ein drittes Mal treibenzulassen.

L1: KRUMME GABELUNG ★

L2: JAGDHÜTTE ★

AUFBAU

| | | | | | |
|--|--|--|--|--|--|
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |

4 4 4 4 4 4 5

STILLER ANGLER

2 / ≠ 3 /

1 / STEELHEAD

1 / FORELLE

| | | | | | |
|--|--|--|--|--|--|
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |

4 4 4 4 4 4 5

2 / ≠ 2 / ≠ 1 / ASCHÉ

1 / REGENBOGEN

TAG 1 **2** **3** **4** **5** **6** **7**

Logbuch

SCHWUNG-PLÄTTCHEN

1A 2A 3A 4A 5A
(frei wählbar)

FINESSE ZU BEGINN

1 2 3 4
(nacheinander abhandeln)

FELSEN PRO STAPEL

1 2 3
(nacheinander abhandeln)

NEUE RUTE
3b oder 4b

(jeden Tag)

FELSENKARTE

(jeden Tag)

7-FISCHE-BONUS

+2

(jeden Tag)

BONUSPUNKTE

+1

(jeden Tag)

Dies ist dein freies Abzeichen. Es ist unterstrichen, um anzuzeigen, dass es dir für ein Upgrade in deinem Logbuch zur Verfügung steht. Nutze es jetzt, um ein Schwung-Plättchen freizuschalten, das du dann täglich nutzen kannst. (Wir empfehlen 1A.)

BENUTZE EINEN BLEISTIFT:

- Notiere die Tagespunkte für dich und den „Stillen Angler“ ().
- Streich die Felder der entsprechenden Reiseführer-Herausforderung ab und unterstreiche den , wenn du eine Herausforderung gemeistert hast, sodass du ein Abzeichen erhältst. (Du erhältst auch ein Abzeichen, wenn du einen Fischgrund geschafft hast!)
- Trag für jedes unterstrichene Abzeichen ein Logbuch-Upgrade ein. Male das Abzeichen aus , um anzuzeigen, dass es benutzt wurde.

L1: KRUMME GABELUNG ★

L2: JAGDHÜTTE ★

AUFBAU

| | | | | | |
|--|--|--|--|--|--|
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |

4 4 4 4 4 4 5

STILLER ANGLER

2 / ≠ 3 /

1 / STEELHEAD

1 / FORELLE

| | | | | | |
|--|--|--|--|--|--|
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |

4 4 4 4 4 4 5

2 / ≠ 2 / ≠

1 / ASCHER

1 / REGENBOGEN

TAG 1 **2** **3** **4** **5** **6** **7**

Logbuch

SCHWUNG-PLÄTTCHEN

1A 2A 3A 4A 5A

(frei wählbar)

FINESSE ZU BEGINN

1 2 3 4

(nacheinander abhandeln)

FELSEN PRO STAPEL

1 2 3

(nacheinander abhandeln)

NEUE RUTE
3b oder 4b

(jeden Tag)

FELSENKARTE

(jeden Tag)

7-FISCHE-BONUS

+2

(jeden Tag)

BONUSPUNKTE

+1

(jeden Tag)

Dies ist dein freies Abzeichen. Es ist unterstrichen, um anzuzeigen, dass es dir für ein Upgrade in deinem Logbuch zur Verfügung steht. Nutze es jetzt, um ein Schwung-Plättchen freizuschalten, das du dann täglich nutzen kannst. (Wir empfehlen 1A.)

BENUTZE EINEN BLEISTIFT:

- Notiere die Tagespunkte für dich und den „Stillen Angler“ ().
- Streich die Felder der entsprechenden Reiseführer-Herausforderung ab und unterstreiche den , wenn du eine Herausforderung gemeistert hast, sodass du ein Abzeichen erhältst. (Du erhältst auch ein Abzeichen, wenn du einen Fischgrund geschafft hast!)
- Trag für jedes unterstrichene Abzeichen ein Logbuch-Upgrade ein. Male das Abzeichen aus , um anzuzeigen, dass es benutzt wurde.



Deutsche Lizenz: Spielefaible

Copyright 2018-2019 Bellwether Games LLC