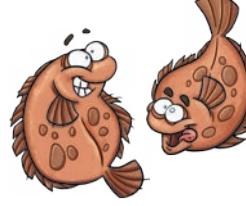


Schollen Rollen



von Reiner Knizia mit Illustrationen von Steffen Gumpert

Spieler: 2–8 Personen

Alter: ab 8 Jahren

Dauer: ca. 20 Minuten

Inhalt



40 gelbe Schollen (Wert 1)

24 rote Schollen (Wert 5)

4 Würfel

1 Netz (= Unterteil der Schachtel)

Spielidee und Spielziel

Lasst die Würfel rollen, sie bestimmen die Größe eures Fangs. Doch seid nicht zu gierig! Schnell ist alles wieder verloren, was ihr in eurem Netz hattet. Nach jedem Wurf entscheidet ihr neu: Weiterfischen oder den bisherigen Fang sichern. Denn am Ende gewinnt nur, wer die meisten Fische nach Hause bringt. Petri Heil!

Spielvorbereitung

Legt alle gelben Schollen in die Tischmitte. Je nach Spielerzahl fügt ihr rote Schollen hinzu:

Anzahl Spieler	2	3	4	5	6–8
Rote Schollen	8	12	16	20	24 (alle)

Übrige rote Schollen legt ihr beiseite, sie werden in dieser Partie nicht benötigt.

Wer von euch zuletzt auf einem Fischkutter war, nimmt sich das Netz (= Unterteil der Schachtel) und die 4 Würfel. Er beginnt das Spiel.

Spielablauf

Bist du am Zug, würfelst du zunächst mit allen Würfeln.

Die Würfelseiten:



1 oder 2 Schollen



Angelhaken



Verdoppler

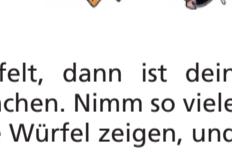


Wasser

Je nach Würfelergebnis hast du nun verschiedene Möglichkeiten.

Keine Scholle? Pech gehabt!

Zeigt kein einziger Würfel eine Scholle, war dein Versuch leider erfolglos und dein Spielzug ist schon wieder vorbei. Gib das Netz und alle Würfel an deinen linken Nachbarn weiter. Er ist nun am Zug.



Fette Schollen-Beute!



Hast du mindestens eine Scholle gewürfelt, dann ist dein Versuch erfolgreich und du kannst Beute machen. Nimm so viele gelbe Schollen aus der Tischmitte, wie deine Würfel zeigen, und lege sie in das Netz.

Beachte: Du kannst jederzeit 5 gelbe Schollen (Wert 1) gegen 1 rote Scholle (Wert 5) und umgekehrt tauschen.



Würfelst du einen oder mehrere Verdoppler, vergrößert sich dein Fang. Für jeden Verdoppler darfst du dir zwei Mal so viele Schollen nehmen.

Beachte: Bei zwei Verdopplern darfst du dadurch vier Mal so viele Schollen nehmen, bei drei Verdopplern sogar acht Mal so viele.



Würfelst du einen oder mehrere Angelhaken, dann hast du die Wahl: Entweder nimmst du dir die Schollen aus der Tischmitte oder aus dem Vorrat eines beliebigen Mitspielers.

Beachte: Hat der gewählte Mitspieler dabei nicht genug Schollen in seinem Vorrat, nimmst du dir nur die vorhandenen. Auf den Rest deiner Beute musst du in diesem Fall verzichten.



Würfelst du Wasser, hat das keine weiteren Auswirkungen auf deinen Fang.



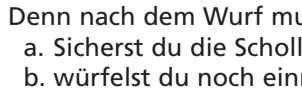
Beispiele für erfolgreiche Würferversuche



❶ Nimm 5 Schollen aus der Tischmitte und lege sie in das Netz. Der Würfel mit dem Wasser hat keine Auswirkung.



❷ Der Verdoppler verdoppelt deinen Fang. Nimm 6 Schollen aus der Tischmitte und lege sie in das Netz.



❸ Die beiden Verdoppler vervierfachen deinen Fang. Du bekommst 8 Schollen. Durch den Angelhaken hast du die Wahl: Nimm die Schollen aus der Tischmitte oder von einem Mitspieler und lege sie in das Netz.

Achtung: Die Schollen im Netz hast du noch nicht sicher!

Denn nach dem Wurf musst du dich entscheiden:

- Sicherst du die Schollen im Netz und beendest deinen Zug oder
- würfelst du noch einmal, um deine Beute zu vergrößern?



a. Du bist zufrieden mit deinem Fang und sicherst die Beute?

Dann nimm jetzt alle Schollen aus dem Netz und lege sie in deinen eigenen Vorrat vor dir auf den Tisch. Gib das Netz und die Würfel an deinen linken Nachbarn weiter. Er kann nun seinen Zug beginnen.

b. Dir reicht noch nicht aus, was du gefangen hast?

Lege zunächst alle Würfel, die eine **blaue Seite** (= Wasser oder Verdoppler) zeigen, beiseite. Diese darfst du **nicht** noch einmal würfeln, sie bleiben auf ihrer gewürfelten Seite liegen. **Alle anderen** Würfel würfeln du neu. Werte das neue Würfelergebnis einschließlich der zuvor beiseitegelegten Würfel:

Hast du **keine weitere Scholle** gewürfelt, hast du den bisherigen Fang deines Spielzugs **verloren**. Lege alle Schollen aus dem Netz zurück in die Tischmitte. Dabei spielt es keine Rolle, ob du sie zuvor aus der Tischmitte oder von einem Mitspieler genommen hast. Gib das Netz und die Würfel an deinen linken Nachbarn weiter. Er ist nun am Zug.

Hast du **mindestens eine Scholle** gewürfelt, nimm dir die entsprechende Anzahl Schollen und lege sie zum bisherigen Fang in das Netz.

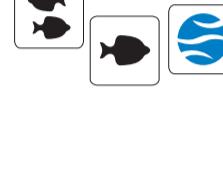
Beachte: Berücksichtige die vor dem Wurf beiseitegelegten Verdoppler beim Ermitteln der Anzahl gefangener Schollen (siehe Beispiel unten).

Danach entscheidest du von neuem, ob du nun deine Beute sichern willst oder noch einmal würfeln.

Beispiel eines kompletten Spielzuges

1. Wurf

Karen würfelt 4 Schollen und legt sie in das Netz. Sie würfelt weiter, muss aber den Würfel mit dem Wasser beiseitelegen.



Blaue Würfel aus vorherigem Wurf



von Reiner



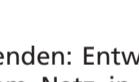
2. Wurf

Karen würfelt 1 Scholle, einen Verdoppler und einen Angelhaken. Sie erhält 2 Schollen. Der Angelhaken erlaubt ihr, diese Schollen statt aus der Tischmitte auch von ihrem Mitspieler Reiner zu nehmen. Den Verdoppler muss sie wie zuvor das Wasser beiseitelegen, bevor sie die verbliebenen beiden Würfel noch einmal würfelt.

3. Wurf

Karen würfelt 2 Schollen und einen weiteren Verdoppler. Durch diesen und den nach dem zweiten Wurf beiseitegelegten Verdoppler bekommt sie noch einmal 8 Schollen. Im Netz liegen nun 14 Schollen. Karen sichert sie, legt sie in ihren Vorrat und beendet damit ihren Zug.

Blaue Würfel aus vorherigen Würfen



Noch einmal zur Erinnerung:

Dein Spielzug kann auf zwei Arten enden: Entweder sicherst du deinen Fang und legst die Schollen aus dem Netz in deinen eigenen Vorrat oder du hast einen erfolglosen Würfelwurf, d. h. du hast in einem Wurf keine Scholle gewürfelt. In beiden Fällen gibst du das leere Netz und die Würfel an deinen linken Nachbarn weiter, der dann am Zug ist.

Spielende

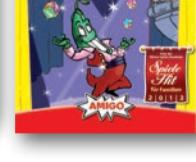
Das Spiel endet **sofort**, wenn ein Spieler die letzte Scholle aus der Tischmitte genommen und ins Netz gelegt hat. Dürfte der Spieler mehr Schollen nehmen, als noch in der Mitte liegen, bekommt er nur die noch vorhandenen Schollen. Anschließend beendet er seinen Zug und sichert die Beute.

Zählt nun alle Schollen vor euch. Jede **gelbe Scholle** ist **1 Punkt**, jede **rote Scholle** **5 Punkte** wert. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt. Bei Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.

Danksagung: Der Autor Reiner Knizia dankt Sebastian Bleasdale für seine Beiträge zur Entwicklung dieses Spiels.



Kennt ihr auch diese Würfelspiele?



Sie haben ein Qualitätsprodukt gekauft. Sollten Sie dennoch Anlass zu einer Reklamation haben, wenden Sie sich bitte direkt an uns.

Haben Sie noch Fragen? Wir helfen Ihnen gerne:

AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, Waldstraße 23-D5, D-63128 Dietzenbach

www.amigo-spiele.de, E-Mail: hotline@amigo-spiele.de