

Shark Park - KSR

Jeder Spieler erhält 3 Hai- (bei 3 - 4 Sp.) bzw. 4 Hai-Marker (2 Sp.) einer Farbe.
 Die Hungermarker der Spieler auf grünen Hai der Hungerniveau-Tabelle setzen.
 Fischmarker je nach Wertangabe auf dem Spielplan mit Wertangabe nach unten ablegen.
 In Spielerreihenfolge setzt jeder Spieler je 1 Hai in eine Randzone. Je Randzone darf nur 1 Hai je Spieler vorkommen. Reihum werden so alle Haie eingesetzt. Gespielt wird im Uhrzeigersinn.

Ablauf:

Wer am Zug ist, führt folgende Aktionen nacheinander aus:

1.) 1x Fische erschrecken (MUSS-Aktion):

- 1 beliebiger Hai - also auch der eines Mitspielers - wird ausgewählt.
 Dazu wird der Pappmarker (Gräte + 3 Pfeile) in Stoßrichtung auf den Hai gelegt.
- Direkt vor diesem Hai sind 3 Felder betroffen: LINKS, MITTE, RECHTS
- Es ist erlaubt, die Stoßrichtung so zu wählen, dass kein Fisch bewegt werden muss.*
- Die Fische fliehen in Stoßrichtung (siehe auch unten unter a. bis c. die Details).
 Dabei werden Fische direkt in den Nachbarfeldern in der Fluchtrichtung mitgeschoben.
- Landet ein Fisch auf einem Hai, wird er gefressen und kommt offen sichtbar zum Besitzer des fressenden Haies. Dieser Fisch bringt zum Spielende Punkte (siehe Fisch 6 im Beispiel).
 Beachte: Nicht der treibende Hai frisst, sondern derjenige, auf den zugetrieben wird.
- Wird ein Fisch über den Spielplan auf eine Randzone geschoben, ist er noch im Spiel.
 Falls er noch weiter hinausgeschoben wird, ist er aber aus dem Spiel zu nehmen.

a) Falls eigener Hunger-Level = GRÜN:

a) Erschrecken

	1	2	3	4	5
		Fisch 1	Fisch 4		Fisch 7
▷	HAI 1	Fisch 2			
		Fisch 3	Fisch 5	Fisch 6	HAI 2

b) nach der Flucht

	1	2	3	4	5
			Fisch 1	Fisch 4	Fisch 7
	HAI 1		Fisch 2		
			Fisch 3	Fisch 5	HAI 2

Fazit: **HAI 2 frisst Fisch 6.**

- Die Fische auf den betroffenen Feldern fliehen in das nächste Feld in Pfeilrichtung.
 Treffen sie auf von Fischen besetzte Felder, fliehen diese Fische 1 Feld weiter usw..
 Ein leeres Feld beendet diese Reihenverschiebung (z.B.: Fisch 4 flieht, Fisch 7 ist unbetroffen).

Hunger-Level alt	Fische	Haie	Hunger-Level neu	Hinweis
GRÜN	Fische erschrecken : Fische fliehen 1 Feld in Stoßrichtung	- Haie bleiben auf Position. - Haie fressen Fisch, der auf ihnen landet.	GRÜN	1 leeres Feld beendet den Domino-Effekt aus der Verschiebung
GELB	ENTWEDER Fischen Angst einjagen: Fische fliehen 1 Feld in Stoßrichtung	- Haie bleiben auf Position. - Haie fressen Fisch, der auf ihnen landet.	GRÜN	1 leeres Feld beendet NICHT den Domino-Effekt.
	ODER : Bewegungspunkte bei Aktion 2 steigen auf 4.		GRÜN	
	ODER : wie unter Level GRÜN spielen		GRÜN	
ROT	ENTWEDER Fischen fürchterliche Angst einjagen: Fische fliehen 1 Feld in Stoßrichtung	- Haie fliehen, <u>ausser eigene</u> Haie = bleiben auf Position. - Ein <u>fremder Hai</u> wird evtl. von einem eigenen Hai (akt. Spieler) <u>gebissen</u> , wenn er diesen trifft. Der fremde Hai wird von akt. Spieler in belieb. <u>Randzone</u> neu eingesetzt. Akt. Sp. nimmt sich von unterlegem Spieler 1 Beutefisch. - Treibt ein Hai aus dem Meer, wird er von akt. Spieler in belieb. <u>Randzone</u> neu eingesetzt.	GRÜN	1 leeres Feld beendet NICHT den Domino-Effekt.
	ODER : Bewegungspunkte bei Aktion 2 steigen auf 6.		GRÜN	
	ODER : wie unter Level GELB spielen		variabel	
	ODER : wie unter Level GRÜN spielen		GRÜN	

2.) Eigene Haie bewegen (DARF-Aktion):

- Man hat mind. bis zu 2 Bewegungspunkte (Felder), die man auf 1 oder 2 eigene Haie verteilen kann.
 Die Bewegungspunkte können aber auf bis auf 6 erhöht werden (siehe Aktion 1b oder 1c).
- Die Bewegung darf waagrecht oder senkrecht erfolgen, nur über und in freie Felder.
 Es kann auch auf Bewegung verzichtet werden, also null Felder Bewegung.*

3.) Den Hunger kontrollieren:

- Hat kein Hai des aktiven Spielers in seinem Zug Fisch gefressen, steigt sein Hunger-Niveau + 1.
- Gab es etwas für Hai des aktiven Spielers zu fressen, fällt das Hunger-Niveau auf GRÜN.
 Das gilt aber nur, wenn das Fressen im eigenen Spielzug geschah. Bei einem Fisch, der von einem Mitspieler zugetrieben wurde, ändert sicher das Hunger-Niveau nicht.

Spiel-Ende:

- Sind alle 4 Fische mit Wert 4 aus dem Spiel, endet das Spiel sofort.
- Jeder Spieler zählt die Punkte der vor ihm liegenden Fische zusammen.
- Wer die meisten Punkte hat, gewinnt. Patt: Wer mehr Fische (Wert 4) hat, bzw. danach Wert 3.

*Kurzspielregeln: Ein Service der Spielermagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 02.04.06
 Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de*

* mit Autor Piero Cioni abgestimmt
 ** mit Jost Schwider abgestimmt, der als Tester genannt wird.