

**FISH
& n
FLIPS**

GAiAGAMES



„Abgefischt und Ausgeflippt“

Bei *Fish´n´Flips* begeben ihr euch auf die Hohe See und rettet bedrohte Meerestiere aus den Fangnetzen. Denn ca. 40 % der globalen Fangmengen sind Beifänge. Diese werden meist nicht verwertet. Genau diesen „Beifang“ könnt ihr bei *Fish´n´Flips* befreien. Setzt die verschiedenen Fähigkeiten der 8 Meerestiere als Team clever ein, um zu verhindern, dass das Netz voll wird. Dabei erschwert euch nerviger Müll das Retten der Tiere.

Im Spiel gegeneinander (Seite 16 (rot)) müsst ihr schneller und cleverer als eure Mitspielenden sein.

Für euer erstes Spiel, empfehlen wir euch die kooperative Variante. Alles, was ihr dafür wissen müsst, befindet sich auf den grün umrandeten Seiten.

Spielmaterial

1 Spielanleitung mit Kurzerklärung auf Rückseite.

1 Fangschiffkarte

79 Tierkarten (insgesamt 8 verschiedene Meerestiere)

12 Müllkarten (8 Plastik, 2 Metal und 2 Öl)

20 Aktionskarten

8 Fähigkeitskarten der Meerestiere

Wir nutzen in der Spielanleitung ausschließlich die weibliche Anrede, natürlich sind damit Spieler*innen jeden Geschlechts gemeint.



Keine Lust zu lesen?

*Dann schaut euch doch einfach
unser Erklärvideo an!
www.gaiagames.de*

Das erste Spiel

Im Einstiegsspiel rettet ihr kooperativ, ohne die Meerestierfähigkeiten und lernt die grundlegenden Spielmechanismen von *Fish'n'Flips* kennen.



1. Mischt alle Delfin-, Hai-, Schwertfisch- und Tintenfisch-karten zusammen mit 2/4/6 (einfach/mittel/schwer) Plastikmüllkarten richtig gut und legt diese als Nachziehstapel bereit.

Aufgepasst: Dreht während des Mischens einen Teil der Karten ab und zu auf ihre Rückseite.

Die restlichen Karten kommen zurück in die Schachtel.

2. Zieht Karten vom Nachziehstapel und legt sie von links nach rechts in 3 Reihen mit jeweils 4 Karten auf dem Tisch aus. Diese Karten stellen das Netz dar. Lasst nach oben noch für 4 weitere Reihen Platz.

Aufgepasst: Die Luftblasen auf den Tierkarten müssen beim Auslegen immer in der oberen rechten Ecke sein!

3. Legt die Fangschiffkarte über die ausliegenden Karten als Markierung in die 7. Reihe.

5. Mischt die Aktionskarten und teilt nun jeweils 2 Aktionskarten offen an die Spielerinnen aus. Legt die restlichen Aktionskarten verdeckt bereit.

→ Bei 2 Spielerinnen jeweils 3 Aktionskarten

→ Im Solospiel 4 Aktionskarten

Und los geht's!

„Spielerisch erinnert Fish'n'Flips an einen Mix aus Candycrush und Tetris. Vor allem die tollen Fähigkeiten der 8 Meerestiere machen es immer wieder knifflig und interessant.“

Silas Vogel (begeisterter Testspieler)



Spielziel

Bei Fish'n'Flips versucht ihr Schwärme zu bilden, um möglichst viele Meerestiere aus dem Netz ausbrechen zu lassen, bevor es zu voll ist.

Schwarm: Zwei oder mehr gleiche und benachbarte Meerestiere (waagrecht und/oder senkrecht), die in die gleiche Richtung schwimmen.



✓ Schwarm

✓ Schwarm



✗ kein Schwarm

✗ kein Schwarm

Die 4 verschiedenen Hintergrund-Farben spielen beim Bilden von Schwärmen keine Rolle.

Schwärme bildet ihr mit Hilfe von Aktionskarten, durch die ihr Tierkarten im Netz flippt (umdreht) oder tauscht. Eine genauere Erklärung der Aktionskarten findet ihr auf Seite 12.

Flippen: Dreht die Karte an ihrem kurzen Rand auf die andere Seite um. Jede Tierkarte zeigt auf ihrer Vorderseite ein Tier in eine Richtung schwimmend, auf ihrer Rückseite das selbe Tier in die andere Richtung schwimmend.



Tauschen: Tauscht die Position zweier vertikal oder senkrecht benachbarter Karten im Netz. Ihr könnt nur mit anderen Karten tauschen, nicht mit freien Feldern.



Die Spielerin, welche diesen Monat die wenigsten Meerestiere gegessen hat beginnt das Spiel. Gespielt wird im Uhrzeigersinn.

Die vier Schritte deines Spielzuges

Bewegen Ausbrechen Sinken Fangen

Benutze eine deiner Aktionskarten, um Karten im Netz zu Bewegen und Schwärme zu bilden. Lege anschließend die Aktionskarte neben dem Aktionskartenstapel ab. Fahre mit Ausbrechen fort.

Aufgepasst: Nur Schwärme, in denen mindestens ein Tier bewegt wurde, brechen anschließend aus.

Irela nutzt die Aktionskarte Flippe eine Reihe und entscheidet sich die Karten der zweiten Reihe umzudrehen.



Bewegen Ausbrechen Sinken Fangen

Schau nach: Haben sich neue Schwärme im Netz gebildet oder wurden vorhandene Schwärme bewegt? Diese Schwärme brechen gleichzeitig aus. Dafür entfernst du die Tierkarten aus dem Netz und legst sie vor euch. Diese Tiere habt ihr gerettet! Fahre mit Sinken fort.

Durch das Flippen wurden in zwei Schwärmen Tiere bewegt. Diese Tiere brechen aus. (Im Schwertfischschwarm in der ersten Reihe wurde kein Meerestier bewegt)



Bewegen Ausbrechen Sinken Fangen

In jeder Spalte des Netzes sinken nun alle Karten auf den Boden des Netzes.

Aufgepasst: Sinken gilt auch als Bewegung!

Wiederhole ggf. Ausbrechen, sofern durch das Sinken neue Schwärme entstehen oder alte Schwärme bewegt wurden.

Solltet ihr in eurem Zug 6 oder mehr Meerestiere auf einmal retten, ruft ihr alle gemeinsam: „FISH 'N' FLIPS!“ und verteilt HAI-Fives.

Irela sieht, dass durch das Sinken ein neuer Schwarm entstanden ist und lässt diesen ebenfalls ausbrechen. Nun kommt es in unserem Beispiel zu keinen erneuten Ausbrüchen und Irela macht mit dem Fangen weiter.



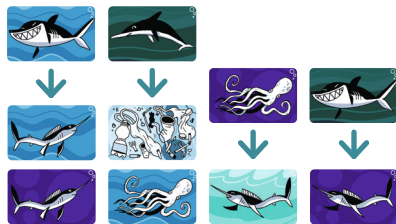
Bewegen Ausbrechen Sinken Fangen

Das Schiff fährt weiter und fängt neue Meerestiere. Lege in jede Spalte des Netzes, von links nach rechts, eine neue Karte vom Nachziehstapel.

Aufgepasst: Durch das Fangen kann es nicht zu Ausbrüchen kommen.

Ziehe nun eine neue Aktionskarte. Die nächste Spielerin ist am Zug.

Irela legt vom Nachziehstapel neue Karten ins Netz und zieht eine neue Aktionskarte. Ihr Zug ist vorbei.



Spiel-Ende

Ihr habt das Spiel sofort verloren, sobald ein Meerestier oder Müll in der 7. Reihe landet (Reihe des Fangschiffs)!

Ihr gewinnt das Spiel, sobald der Nachziehstapel leer ist. Jetzt habt ihr noch **2 weitere Züge**, um so viele Meerestiere wie möglich zu retten.

Der Müll bleibt im Netz und wird anschließend fachgerecht im Hafen entsorgt.

Für eure nächsten Spiele

Wählt 4 der 8 Tiere aus mit denen ihr die nächste Runde Spielen wollt und verteilt jeweils eine der vier zugehörigen Fähigkeits-Karten an jede Mitspielerin. Die Fähigkeit eures Tieres könnt ihr bis zum Ende des Spieles in eurem Zug nutzen.

Fish´n´Score

Zum Schluss stellt sich nur noch eine Frage:
Wie viele Meerestiere sind noch im Netz?

- 
- 9+** Mickrige Makrele! Los probiert es gleich noch Wal!
8 Da geht noch Meer! VerspRochen!
7 Butter bei die Fische!
6 Das gibt schonmal einen Seestern!
5 Nicht schlecht, Herr Hecht!
4 Das lief ja Aalglatt!
3 Flunderbar!
2 Einfach FantasFisch!
1 Hailiger BimBam! Wels Done!
0 WOW! HaiScore! Verteilt HAI-Fives!

Ihr habt bereits ein paar Runden gespielt und wollt noch mehr *Fish´n´Flips*?

Das können wir verstehen! Spielt euch durch unsere knifflige Missions-Kampagne (ab Seite 13 (gelb)).

Die Meerestiere und ihre Fähigkeiten

Im Spiel gibt es 8 verschiedene Meerestiere mit jeweils 4 Hintergrundfarben: 10 Karten von jedem Tier, vom Hai gibt es nur 9 Karten.

Jedes Tier hat eine Fähigkeit, die ihr in eurem Zug einmal pro Tierkarte einsetzen könnt, aber nicht müsst.

Es gibt zwei verschiedene Arten von Fähigkeiten:

Flipp-Fähigkeit:

Kann *nach* dem Flippen und *vor* dem Ausbrechen der Meerestiere benutzt werden.

Ausbruch-Fähigkeit:

Kann *während* des Ausbrechens der Meerestiere benutzt werden.



Delfin (Flipp-Fähigkeit)

Wenn ihr einen Delfin flippt, dürft ihr eine weitere benachbarte Tierkarte flippen.



Tintenfisch (Flipp-Fähigkeit)

Wenn ihr einen Tintenfisch flippt, dürft ihr eine beliebige Karte der gleicher Hintergrundfarbe flippen.



Rochen (Ausbruch-Fähigkeit)

Um Schwärme zu bilden, müssen die Rochen nicht benachbart sein, es reicht wenn sie sich in der selben Reihe oder Spalte befinden.

Dennoch gilt fürs Ausbrechen: Mindestens ein Rochen des Schwarmes muss bewegt werden.





Schwertfisch (Ausbruch-Fähigkeit)

Wenn ein Schwarm von Schwertfischen ausbricht, dürft ihr auch eine benachbarte Karte befreien (Tier oder Müll). Die entfernte Müllkarte wird wieder unter den Nachziehstapel gelegt und landet später erneut im Netz.

Hinweis: Ihr dürft seine Fähigkeit nicht nutzen, wenn er einzeln mit der Aktionskarte befreit wird.



Wal (Flipp-Fähigkeit)

Wenn ihr eine Walkarte flippt, dürft ihr diese nach ganz unten in der Spalte legen. Alle anderen Karten in der Spalte rutschen dadurch eine Reihe nach oben. Dies gilt als Bewegung.



Hai (Ausbruch-Fähigkeit)

Wenn ihr einen Hai flippt, dürft ihr ihn anschließend ausbrechen lassen, selbst wenn er allein ist.



Schildkröte (Flipp-Fähigkeit)

Die Schildkröte kann, nachdem sie geflippt wurde, in die Richtung schwimmen, in die sie nach dem Flippen zeigt. Das bedeutet, dass sie ihre Position mit der neben ihr liegenden Karte in ihrer Reihe tauscht. Sie kann auch in ein leeres Feld schwimmen und evtl. sinken.



Qualle (Flipp-Fähigkeit)

Die Qualle kann, nachdem sie geflippt wurde, in die Richtung schwimmen, in die sie nach dem Flippen zeigt. Allerdings schwimmt die Qualle in ihrer Spalte nach oben bzw. nach unten. Sie tauscht also ihre Position mit der Karte über oder unter ihr.

Müllkarten

Es gibt 3 verschiedene Arten von Müllkarten. Müll kann keine Schwärme bilden! Dennoch können die Müllkarten regulär geflippt und getauscht werden!



Plastikmüll

Plastikmüll gelangt durch ungenügendes Recycling und fehlende Entsorgungsalternativen ins Meer.

Die einzige Möglichkeit, diesen nervigen und umweltschädlichen „Meeresbewohner“ im Spiel loszuwerden ist, ihn mit Hilfe eines Schwertfischschwarms herauszuschneiden. Anschließend kommt die herausgeschnittene Müllkarte unter den Nachziehstapel.



Metallschrott

Dieser Müll ist zu schwer, um mit den Aktionskarten bewegt zu werden. Eine Aktionskarte kann nur verwendet werden, wenn dadurch kein Metallschrott bewegt wird. Metallschrott kann dennoch sinken und mit der Fähigkeit der Schildkröte, des Wals oder der Qualle bewegt werden.



Öl

Zum Öl benachbarte Meerestiere (horizontal oder vertikal), verlieren ihre Fähigkeiten. Das bedeutet, dass die Ölkarte nicht von einem Schwertfisch entfernt werden kann.

Die letzten beiden Abfälle lernt ihr in unserem kooperativen **Kampagnenmodus** kennen. Blättert einfach um und versucht alle Missionen zu schaffen. Viel Erfolg!

Aktionskarten



Einzel-Flip

Flippe eine beliebige Karte.



Reihen-Flip

Flippe alle Karten einer Reihe



Spalten-Flip

Flippe alle Karten einer Spalte



Vierer-Flip

Flippe 3 (in diesem Fall ist ein Feld leer) oder 4 Karten in einem Quadrat.



Regenbogen-Flip

Flippe alle Tiere einer Hintergrundfarbe (Im Spiel gibt es 4 Hintergrundfarben)



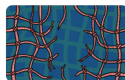
Tauschen

Tausche 2 benachbarte Karten (auch Müll darf getauscht werden)



Tausch-Flip

Tausche 2 benachbarte Karten und flippe sie anschließend (du musst beide Karten flippen)



Schnipp-Schnapp

Befreie ein beliebiges Tier (nimm eine Tierkarte aus dem Netz)

Kampagnen-Modus: Ab auf Rettungsmission!

Wenn ihr den Kampagnen-Modus von *Fish'n'Flips* spielt, könnt ihr alle in eurem Zug die Tierfähigkeiten anwenden und sogar kombinieren.

Wenn ihr z.B. einen Delfin flippt, kann er eine benachbarte Schildkröte flippen. Diese kann nun ihre Fähigkeit einsetzen und sich ein Feld bewegen.

Die Missionen haben jeweils:

-  einen Schwierigkeitslevel (sehr leicht bis sehr schwer)
-  eine bestimmte Anzahl von Spalten (4 oder 5)
-  eine bestimmte Anzahl und Art von Müllkarten
-  Meerestiere die in der Mission mitspielen (Alle Tiere mit einem ★ besitzen ihre Spezialfähigkeit)
-  ein Missionsziel

Um die nächste Mission freizuschalten, müsst ihr die vorherige gewinnen und das Missionsziel erfüllen. Klar, oder? Wir wünschen euch viel Spaß und Erfolg!

①

Spalten	4
Schwierigkeit	sehr leicht
Müll	3 Plastikmüll
Tiere	Schwertfisch, Hai*, Delfin, Tintenfisch
Missionsziel	Rettet alle Haie!

Hai erstmal!



②

Spalten	4
Schwierigkeit	leicht
Müll	5 Plastikmüll
Tiere	Schwertfisch, Hai*, Delfin*, Tintenfisch
Missionsziel	Lasst am Ende des Spiels maximal 5 Meerestiere im Netz zurück.

Flip Flop Flipper



③

Diego der Schwertfisch

Spalten	4
Schwierigkeit	mittel
Müll	7 Plastikmüll
Tiere	Schwertfisch*, Hai*, Delfin*, Tintenfisch
Missionsziel	Entfernt mit Hilfe der Schwertfische mindestens 3 Müll aus dem Netz.

⑤

Total verschoben

Spalten	4
Schwierigkeit	mittel schwer
Müll	7 Plastikmüll
Tiere	Schildkröte*, Qualle*, Delfin*, Tintenfisch*
Missionsziel	Rettet 8 oder mehr Tiere in einem Zug.

④

Bunter Ozean

Spalten	4
Schwierigkeit	mittel
Müll	8 Plastikmüll
Tiere	Schwertfisch*, Hai*, Delfin*, Tintenfisch*
Missionsziel	Rettet in einem Zug Meeres- tiere mit 4 unterschiedlichen Hintergrundfarben.

⑥

Heavy Metal

Spalten	5
Schwierigkeit	schwer
Müll	5 Plastikmüll, 2 Metall
Tiere	Schildkröte*, Hai*, Wal*, Delfin*, Tintenfisch*
Missionsziel	Am Ende des Spiels muss eine Spalte frei von Meerestieren sein.

7

Spalten	5
Schwierigkeit	schwer
Müll	6 Plastikmüll, 2 Öl
Tiere	Schildkröte*, Rochen*, Delfin*, Schwertfisch*, Qualle*
Missionsziel	Die Ölkarten müssen am Ende des Spiels benachbart zueinan- der liegen.

Ölteppich

8

Spalten	5
Schwierigkeit	sehr schwer
Müll	2 Metall, 2 Öl
Tiere	Schildkröte*, Rochen*, Delfin*, Wal*, Tintenfisch*, Hai*
Missionsziel	Nix! Wenn ihr diese Mission wirklich schafft, empfehlen wir euch AUSZUFLIPPEN! Ihr seid spitze!

Fish'n'Flips

Ihr habt noch nicht genug?

Für noch kniffligere Bonusmissionen mit neuen Regeln könnt ihr gerne auf unserer Website vorbeischaun. Dort findet ihr auch weitere tolle nachhaltige Spiele! → www.gaia games.de



Fangschiff-Flip

Ist euch eine Mission zu schwer? Dann dreht am Anfang der Mission das Fangschiff auf die grüne Seite. Einmal im Spiel dürft ihr euch gemeinsam dafür entscheiden das Fangschiff auf die rote Seite zu flippen. Jetzt kann die aktive Spielerin 1 oder 2 Aktionskarten mit einer Mitspielerin oder dem Aktionskarten-Stapel tauschen.

Um die Wette Retten

Rette sich wer kann! In dieser Version spielt ihr alle gleichzeitig und gegeneinander. Die Person, die es schafft, die meisten Tiere zu befreien, gewinnt das Spiel!

Spielaufbau

1. Wie bei der kooperativen Variante wählt ihr 4 Meerestiere und die dazugehörigen Fähigkeitskarten aus.
2. Legt den Rest der Karten beiseite.
3. Wählt mindestens zwei Tiere aus, deren Fähigkeiten ihr in dieser Runde nutzen und kombinieren könnt.
4. Mischt und dreht nun die Tierkarten richtig gut und legt sie als Nachziehstapel bereit.
5. Legt 9 Tierkarten anschließend in einem Raster von 3x3 Karten aus.
6. Legt 2 Aktionskarten vom Stapel verdeckt bereit.

Spielablauf

Ihr spielt gleichzeitig. Deckt beide Aktionskarten auf und schaut euch das Spielfeld genau an. Hast du einen guten Zug entdeckt? Dann sag schnell an, wie viele Tiere du mit **einer Aktionskarte** retten kannst.

Sobald jemand eine Zahl sagt, haben die anderen eine Minute Zeit, eine höhere Zahl zu nennen. Ist die Zeit abgelaufen, dann führt die Person mit dem höchsten Gebot die Aktion aus.

Aufgepasst: Du darfst dich nicht selbst überbieten!



Wie viele Tiere hast du befreit?

Die genaue Anzahl deines Gebotes:

Nimm die befreiten Tierkarten zu dir.

Weniger Tiere als erwartet:

Nimm eine Müllkarte und lege die befreiten Tiere auf den Ablagestapel: Du gewinnst in diesem Zug nichts.

Mehr Tiere als erwartet:

Verteile die überschüssigen Karten an deine Mitspielenden (du entscheidest, wie die Karten verteilt werden).

Schaut doch mal:

Wieviele Tiere könnt ihr in unserem Beispiel (links) retten? Hai und Delfin besitzen im Beispiel ihre Fähigkeit. Denkt daran, ihr könnt die Fähigkeiten wie im Kampagnen-Modus kombinieren.

Nach der Rettungsaktion

Legt die verbleibenden Tierkarten auf den Ablagestapel und startet die Partie mit 9 neuen Karten.

Legt auch die verbleibenden Aktionskarte ab und deckt 2 neue auf. Wenn der Stapel weniger als 9 Karten enthält, mischt den Ablagestapel, um den Stapel wieder aufzufüllen.

Spiel-Ende

Das Spiel endet, wenn es zum 2. Mal nicht mehr möglich ist, ein 9-Karten-Raster zu bilden.

Zählt eure Punkte: Jede Tierkarte gibt 1 Punkt, jede Müllkarte -2 Punkte. Die Person mit der höchsten Punktzahl gewinnt das Spiel.

Aufgepasst! Sobald eine Spielerin eine 3. Müllkarte bekommt, verliert sie und das Spiel endet frühzeitig.

Hintergrund-Infos zu *Fish'n'Flips* Die Meere sind in Gefahr!

Leider landen jährlich über 8 Millionen Tonnen Plastikmüll und weiterer Unrat in unseren Meeren. Dies entspricht ca. dem 1000-fachen Gewicht des Eiffelturms. Seit unserer 1. Auflage *Fish'n'Flips* von 2019 hat sich die Situation leider nicht verbessert. Manche Schätzungen gehen mittlerweile sogar von bis zu 12 Millionen Tonnen aus.

Der Müll gelangt zum Teil über die Flüsse in unsere Meere. So landet auch aus Deutschland exportierter Müll in den Ozeanen. 2022 hat Deutschland 734000 Tonnen Plastikmüll exportiert. (Quelle:NABU)
Und weil Plastik so lang hält wird das Problem mit der Zeit größer: Es wird geschätzt, dass bis 2050 mehr Plastik als Fisch in unseren Ozeanen schwimmen wird.

Aus Kostengründen wird auch Metallschrott immer noch in großen Mengen im Meer entsorgt.

Durch Unfälle bei der Ölförderung und beim Transport gelangt noch dazu Öl in unsere Ozeane. Allein in der Nordsee sind das jährlich 6000 Tonnen.
Ein weiteres riesiges Problem ist die Überfischung. 34% der weltweiten Bestände sind überfischt, das heißt es wird mehr gefangen als auf natürliche Weise nachkommen kann.

Habt ihr schon mal von Geisternetzen gehört?

Einmal verloren oder weggeworfen, können Teile eines Fischernetzes und anderer Fischereigeräte durch den Ozean treiben oder sich an Wracks, Felsen und Riffen verfangen und über Jahrzehnte wahllos Meerestiere töten. Es wird angenommen, dass allein in der Ostsee jedes Jahr mehr als 10.000 Fischernetze verloren gehen. Geisternetze machen beinahe ein Zehntel der weltweiten Meeresvermüllung aus.
Zum Glück gibt es mehrere Methoden, um Geisternetze aus der Ostsee zu entfernen, was für das marine Ökosystem sehr wichtig ist.

Beifang

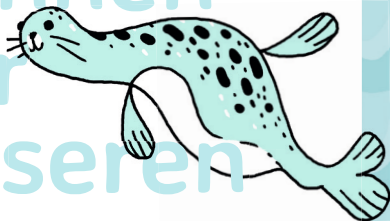
Viele Tiere, die gefangen werden, sind gar nicht das eigentliche Fangziel und werden oft unverwertbar als Beifang aus den Meeren geholt. So landen jährlich 250.000 Meeresschildkröten, 300.000 Wale und Delfine und mehrere Millionen Haie und Rochen im Netz.

Ist doch alles nicht so schlimm, oder?

Doch! Der Müll in den Meeren und die industrielle Fischerei haben schlimme Folgen für die Meeresbewohner und unsere Ozeane. Zudem sind die Ozeane auch für uns überlebenswichtig und müssen geschützt werden! Wusstet ihr zum Beispiel, dass Phytoplankton in unseren Ozeanen ca. 50 Prozent des weltweiten Sauerstoffes produziert? Dabei spielen die Kieselalgen eine große Rolle.

Um euch die Lust an *Fish'n'Flips* nicht zu verderben gehen wir hier nicht weiter auf die Folgen ein sonder wollen lieber die wichtigste Frage klären:

Wie
können
wir
unseren
Meeren
helfen?



Sammelt Müll an den Stränden auf!

Ihr könnt euch in eurem Land am Internationalen Küstenputztag (ICC) beteiligen. Er wird weltweit von der Ocean Conservancy organisiert und findet jedes Jahr in der dritten Septemberwoche statt. Macht euch schlau!

Lasst nichts zurück!

Wenn ihr an den Strand geht, nehmt alles wieder mit, was euch gehört: Lasst kein Essen, Spielzeug, Zigarettenstummel oder Müll zurück. All dies fliegt weg und versinkt dann im Meer. Ihr könnt auch den Müll, der nicht euch gehört, aufheben und in den Mülleimer werfen.

Redet darüber!

Macht andere auf das Thema aufmerksam und überlegt was ihr gemeinsam in eurem Alltag tun könnt. Hier ein paar Vorschläge: Weniger Fisch essen, Plastikbeutel beim Einkaufen vermeiden, reparieren statt neukaufen,...

Engagiert euch!

Wenn ihr noch mehr tun wollt, könnt ihr verschiedenen Vereinen beitreten, die sich für den Schutz von Wildtieren und Meereslebewesen einsetzen. Da gibt es zum Beispiel: Sea Shepherd, Sana Mare oder den Salzwasser e.V. die sich weltweit für den Erhalt der Meere einsetzen. Macht euch schlau und schaut gerne auf ihren Websites vorbei.

→ www.salzwasser-ev.org

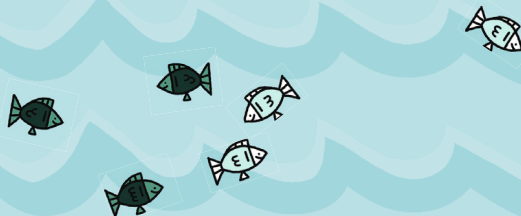
→ www.sana-mare.org

→ www.seashepherd.org



Vermeidung von Beifang

Inzwischen sind viele Möglichkeiten entwickelt worden, um unerwünschten Beifang zu verhindern. Verwendet man beispielsweise abgerundete Haken, werden viel weniger Schildkröten mitgefangen. Geräusche und magnetische Felder helfen, um Delfine und Haie aus dem Umfeld der tödlichen Netze zu vertreiben. Spezielle Fluchtöffnungen oder Sortiergitter nutzen die biologischen Unterschiede zwischen Zielart und Beifang: Manche Tiere versuchen zum Beispiel, nach unten zu entkommen, andere schwimmen unter Stress nach oben. So lassen sich Fang und Beifang trennen.



Dir hat *Fish'n'Flips* gefallen? Dann schau gerne auf unserer Website vorbei, dort warten weitere tolle nachhaltige Spiele darauf von dir entdeckt zu werden.



www.gaiagames.de/spiele

Danksagung

Testspieler*innen: David Kleppe, Dodo (Dorian Laubvogel), Frances Luhn, Gustav Grabolle, Hilko Drude, Jasi Mendikowski, Jendrik Odenwäller, Jennifer Göbel, Lucas Roschig, Michael Neumann, Nils Giering, Manu Kicker, Richard Rauch, Ronald Hild, Sander Fuchs, Topias Topel, Winona Pawelzik

Großen Dank auch an DICH! Mit dem Kauf von *Fish'n'Flips* unterstützt du die Arbeit unseres nachhaltigen Spieleverlages Gaiagames und damit auch die Entwicklung weiterer lehrreicher und nachhaltiger Spiele.

Danke auch an den Schweizer Verlag *Helvetiq*, die *Fish'n'Flips* außerhalb von Deutschland vertreiben und das Spiel mit viel neuem Input und Expertise bereichert haben. → www.helvetiq.com

Vielen Dank an die *Deutsche Stiftung Meeresschutz DSM* für das fachliche Feedback.



Fun Fact:

Die 1. Auflage *Fish'n'Flips* haben wir noch selbst gepackt.

Daher möchten wir an dieser Stelle auch noch die vielen fleißigen und tollen Menschen erwähnen die mit uns 2500 Mal, Karten ausgestanzt, Kartons gefaltet und Spiele sortiert und gezählt haben. Ohne euch hätten wir die 1. Auflage von *Fish'n'Flips* nicht realisieren können!

Aufgepasst: Quellen-Nachweise zu allen Zahlen und Fakten findet ihr auf unserer Website.
→ www.gaiagames.de



Gaiagames

Wir sind Gaiagames: ein nachhaltiges, hierarchiearmes und innovatives Spielekollektiv und wir lieben Brettspiele. Seit 2015 entwickeln wir nachhaltige und lehrreiche Brettspiele. Unsere Spiele werden so umweltschonend wie möglich produziert. Wir verwenden z.B. FSC zertifiziertes und recyceltes Papier sowie Farben auf Pflanzen Basis. Selbst der Strom für die Produktion kommt aus erneuerbaren Energien. Mit unseren Spielen wollen wir Menschen für wichtige Themen (Natur, Umwelt, Politik,...) begeistern und sensibilisieren. Denn mit Spaß lernt es sich am besten!

Impressum

3. Auflage, Juli 2023

Autor: Kevin Luhn

Illustration: Dominik Wendland

Grafik: Micha Reimer

Layout Anleitung: Luisa Kaiser

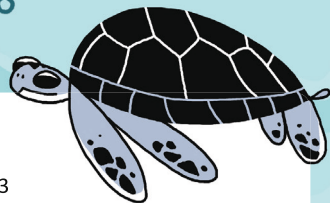
Redaktion: Kevin Luhn und Micha Reimer

Verlag: Gaiagames (Reimer, Luhn Gaiagames GbR)

Herzog-August-Str. 13b

29456 Hitzacker

www.gaiagames.de



Das Wichtigste auf einen Blick:

Bewegen

Nutze eine Aktionskarte um Tiere zu bewegen und lege die Karte ab. Du darfst nun die aktiven Flipp-Fähigkeiten der Tiere in beliebiger Reihenfolge nutzen.

Ausbrechen

Lass alle Schwärme, in denen mindestens ein Tier bewegt wurde, gleichzeitig ausbrechen. Du darfst jetzt die aktiven Ausbruch-Fähigkeiten der Tiere nutzen.

Sinken

Lass alle Tiere so weit wie möglich nach unten sinken. Haben sich dadurch neue Schwärme gebildet oder wurden vorhandene Schwärme bewegt? Dann wiederhole Ausbrechen. Falls nicht, fahre mit Fangen fort.

Fangen

Das Schiff holt neuen Fang ein. Lege je Spalte von links nach rechts 1 neue Karte vom Nachziehstapel ins Netz. Gelangt dadurch eine Karte in die 7. Reihe, verliert ihr sofort. Ziehe eine Aktionskarte nach!

Was bedeutet nochmal diese Aktionskarte? Schaut einfach schnell auf Seite 12 nach!

Und denkt daran:

Solltet ihr in eurem Zug 6 oder mehr Meerestiere retten, ruft ihr alle gemeinsam: „FISH'N'FLIPS!“ und verteilt HAI-Fives.

GAIA GAMES

