



FISH & n FLIPS

GAiAGAMES

SPIELANLEITUNG

„ABGEFISCHT UND AUSGEFLIPPT“

Bei Fish ´n´ Flips begeben ihr euch auf hohe See und könnt sowohl **gemeinsam** als auch **um die Wette** bedrohte Meerestiere aus den Fangnetzen retten.

Dies geschieht, indem ihr die ausliegenden Tierkarten durch Umdrehen (Flippen) so anordnet, dass sie Schwärme bilden und dadurch ausbrechen können.

Denn ca. 40 % (38 Millionen Tonnen) des Weltfischfanges sind gar nicht das eigentliche Fangziel und werden unverwertbar als "Beifang" aus den Meeren geholt.

Genau diesen „Beifang“ sollt ihr bei Fish ´n´ Flips befreien. Dabei erschwert euch nerviger Müll das Retten der Tiere. Denn leider landen jährlich über **8 Millionen Tonnen** Plastikmüll und noch weiterer Unrat in unseren Meeren.

Was wir dagegen unternehmen können, erfahrt ihr hinten im Extrateil dieser Anleitung.

Für euer erstes Spiel müsst ihr euch natürlich nicht die ganze Anleitung durchlesen. Alles, was ihr dafür braucht, befindet sich auf den **grün markierten Seiten**.

Keine Lust zu lesen? Dann schaut euch doch einfach unser Erklärvideo an:
www.fish-flips-spiel.de



SPIELMATERIAL



1 Fangschiffkarte

78 Tierkarten (insgesamt 8 verschiedene Meerestiere)



5 Rettungsmissionskarten



12 Karten nerviger Müll



20 Aktionskarten



11 Erklärkarten
zu den Meerestieren und den Müllarten



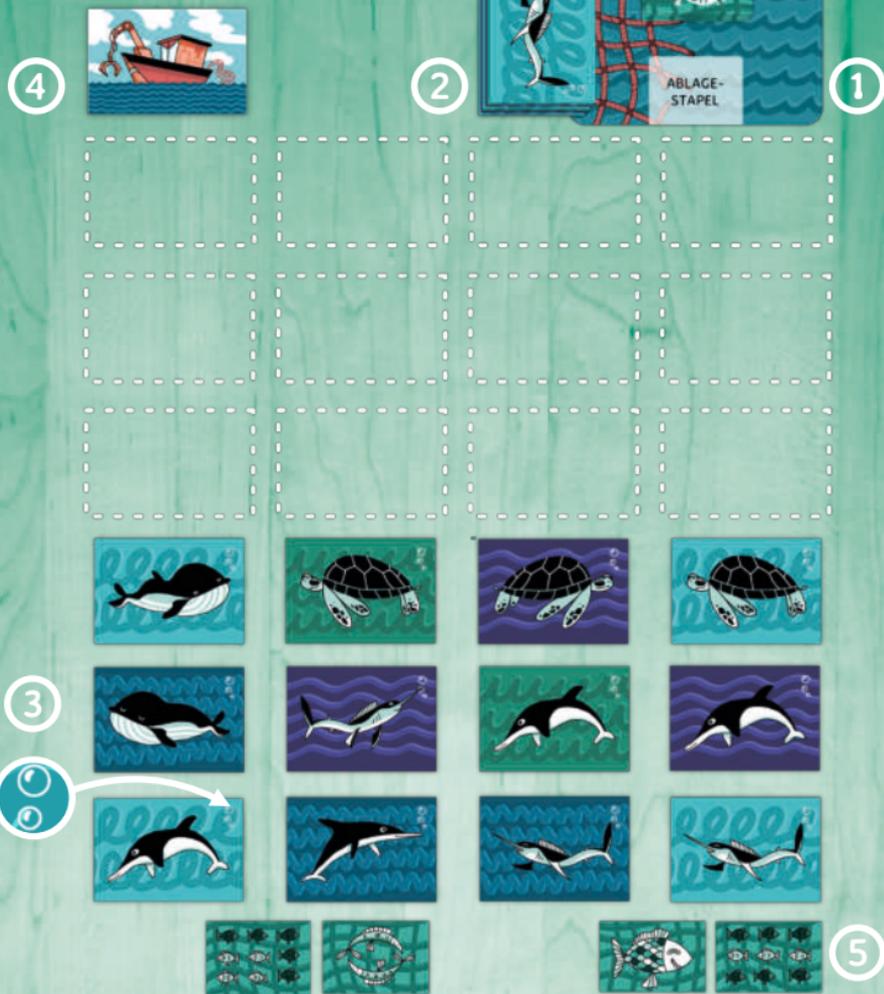
2 Erklärtableaus



1 Meerestableau

DAS ERSTE SPIEL

Im einfachen Einstiegsspiel rettet ihr kooperativ und lernt die grundlegenden Spielmechanismen von Fish 'n' Flips kennen.



SPIELAUFBAU

- 1 Legt das Meerestableau an der Seite des Tisches bereit
- 2 Mischt alle Delfin-, Schildkröten-, Schwertfisch- und Walkarten und legt diese als Nachziehstapel auf die Netzseite des Meerestableaus. Die restlichen Tierkarten sind nicht im Spiel.

Aufgepasst: Da die Tiere auf den Vorder- und Rückseiten in jeweils unterschiedliche Richtungen zeigen, sollte der Stapel mindestens dreimal während des Mischens halbiert werden und eine Hälfte auf die andere Seite gedreht werden. Danach einfach weiter mischen!

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

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

- 4 Legt die Fangschiffkarte über die ausliegenden Karten als Markierung in die siebte Reihe.
- 5 Mischt die Aktionskarten und teilt nun jeweils **zwei Aktionskarten offen** an die Spielerinnen aus. Legt die restlichen Aktionskarten **verdeckt** auf den oberen Bereich des Meerestableaus
 - Im **Spiel zu zweit** jeweils **drei Aktionskarten**
 - Im **Solospiel vier Aktionskarten**

SPIELABLAUF

Nach jedem Zug kommen neue Karten ins Netz. Euer Ziel ist es, **Schwärme** zu bilden und so möglichst viele Meerestiere aus dem Netz ausbrechen zu lassen, bevor eine Karte in der siebten Reihe landet!

Zwei oder mehr gleiche und benachbarte Meerestiere (waagrecht oder senkrecht), die in die **gleiche Richtung** schwimmen, bilden einen **Schwarm**:



Ein Schwarm mit
zwei Delfinen



Ein Schwarm mit
drei Delfinen



Kein Schwarm



Kein Schwarm

Schwärme bildet ihr mit Hilfe von Aktionskarten, durch die ihr Tierkarten im Netz **flippt** oder **tauscht**.

Eine genauere Erklärung der Aktionskarten findet ihr auf Seite 20 oder dem Erklärtableau.

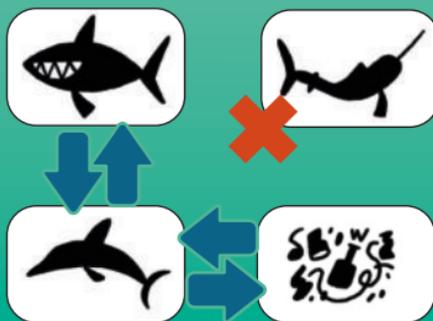
FLIPPEN:

Wendet die Karte an ihrem kurzen Rand auf die andere Seite. 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 benachbarter Karten im Netz. Nicht diagonal! Ihr könnt nur mit anderen Karten tauschen, nicht mit freien Feldern.



Die Spielerin, die zuletzt einen echten Delfin gesehen hat, beginnt das Spiel. Gespielt wird im Uhrzeigersinn.

DIE VIER SCHRITTE DEINES SPIELZUGS

1. Bewegen

2. Ausbrechen

3. Sinken

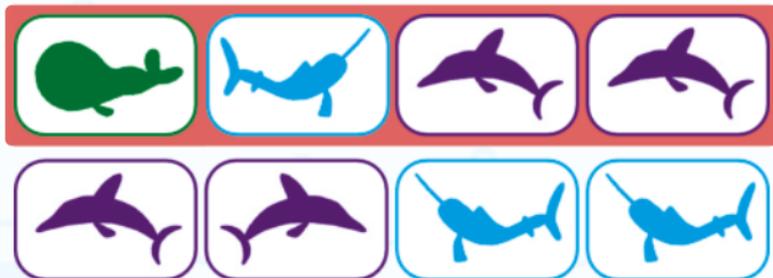
4. Fangen

Wähle eine deiner Aktionskarten und führe ihre Aktion durch. Wenn du alle Bewegungen ausgeführt hast, legst du die gewählte Aktionskarte auf die Ablage des Meerestableaus. Mache mit Ausbrechen weiter.

Aufgepasst: Nur Schwärme, in welchen mindestens ein Tier bewegt (getauscht oder geflippt) wurde, brechen anschließend aus.

BEISPIEL:

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



1. Bewegen

2. Ausbrechen

3. Sinken

4. Fangen

Schau nach: Haben sich neue Schwärme im Netz gebildet oder wurden vorhandene Schwärme bewegt?
→ Diese Schwärme brechen gleichzeitig aus.

Ausbrechen bedeutet alle Karten des jeweiligen Schwarms aus dem Spiel zu nehmen und auf die rechte Seite des Meerestableaus zu legen. **Diese Tiere habt ihr gerettet!** Mache mit Sinken weiter.

BEISPIEL:

Durch das Flippen wurden in zwei Schwärmen Tiere bewegt.
(Kein Meerestier des Schwertfischschwarms aus der ersten Reihe hat sich bewegt.)



1. Bewegen

2. Ausbrechen

3. Sinken

4. Fangen

In jeder Spalte des Netzes sinken nun alle Karten so weit wie möglich nach unten. **Sinken gilt auch als Bewegung!**

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

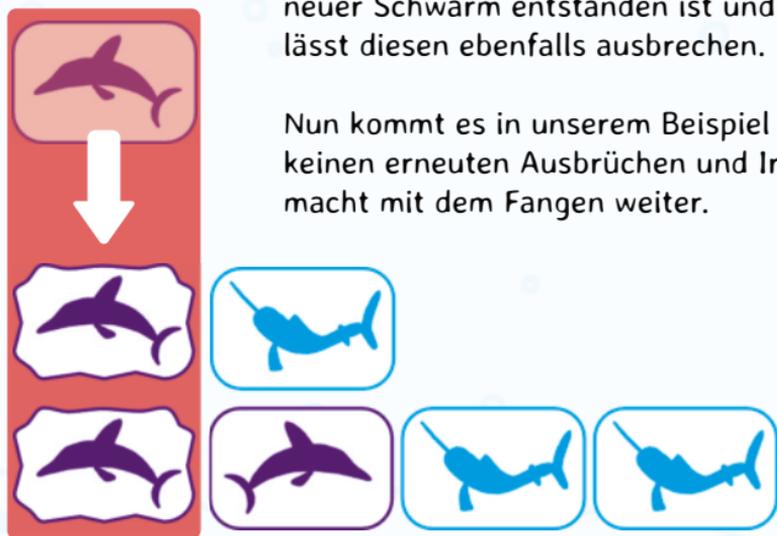
Solltet ihr in eurem Zug sechs oder mehr Meeres-tiere auf einmal retten, ruft alle gemeinsam:

„FISH ‘N’ FLIPS!“ und verteilt HAI-Fives

BEISPIEL:

Irela sieht, dass durchs 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.



1. Bewegen

2. Ausbrechen

3. Sinken

4. Fangen

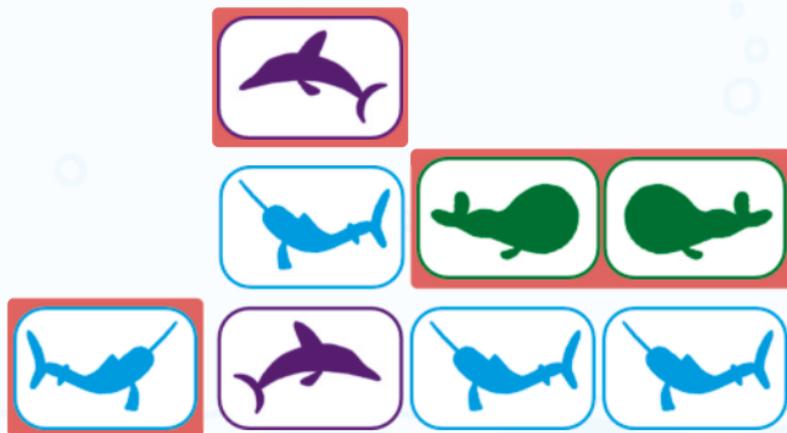
Das Schiff fährt weiter und fängt neue Meerestiere.
Lege in **jede Spalte** des Netzes, von links nach rechts,
eine neue Karte vom Nachziehstapel.

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

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

BEISPIEL:

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



SPIELEND

Ihr habt das Spiel sofort verloren, sobald ein Meerestier oder Müll in der siebten Reihe landet!

Ihr gewinnt das Spiel, sobald der Nachziehstapel leer ist und keine Karte in der siebten Reihe liegt. Jetzt habt ihr noch **zwei** weitere Züge, um so viele Meerestiere wie möglich zu retten.

Der Müll verbleibt (wenn vorhanden) im Netz und landet jetzt hoffentlich gut getrennt in der nächsten Tonne.

Jetzt stellt sich nur noch eine Frage:

Wie viele Meerestiere sind noch im Netz?

Mehr
als 10

Mickrige Makrele!
Los probiert es gleich noch Wal!

9 - 10

Da geht noch Meer! VerspRochen!

6 - 8

Das gibt einen Seestern.
Gar nicht mal so schlecht!

4 - 5

Flunderbar!

1 - 3

Einfach FantasFisch!

0

WOW! HaiScore!
HaiLiger BimBam! HAI-Five!

UND DAS WAR ´S JETZT SCHON?!

Nein, natürlich nicht! **Nachdem ihr das Einstiegsspiel gewonnen habt**, nehmt euch einfach die erste Rettungsmissionskarte. Ihr könnt damit gleich weiter kooperativ spielen und die Spezialfähigkeit des Hais kennenlernen.

MISSIONSKARTEN

Anzahl der Spalten des Netzes Schwierigkeitsgrad

Missionsnummer

Welche Tiere im Spiel sind

Anmerkung/
Bonus zum Erfüllen

Anzahl an Müllkarten im Spiel

1 HAI ERSTMAL
SPALTEN: 4 SEHR EINFACH

Nur die mit ★ markierten Meerestiere besitzen in den Missionen ihre Spezialfähigkeit

Auf den Missionskarten stehen alle Informationen, die ihr benötigt, um noch tiefer in Fish 'n' Flips einzutauchen. Sucht einfach die angegebenen Tier- und Müllkarten aus dem Kartenvorrat, mischt diese und vergesst dabei nicht das Wenden der Karten.

Im Laufe der Rettungsmissionen werdet ihr die Spezialfähigkeiten aller Tiere kennenlernen, sowie mit verschiedenen Müllkarten konfrontiert.

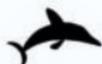
Die Müllkarten landen mit im Netz und werden euch das Retten der Tiere deutlich erschweren.

Legt die Erklärkarten zum Müll und zu den Tieren, welche mit einem Stern markiert sind, bereit. Bei diesen Tieren kommen jetzt die Spezialfähigkeiten zum Einsatz.

Übersicht der Kartensymbole:



Hai



Delfin



Schwertfisch



Wal



Schildkröte



Qualle



Rochen



Tintenfisch



Müll



Metallschrott



Öl

Im folgenden Abschnitt werden die Spezialfähigkeiten der Meeresbewohner näher beschrieben.

TIERKARTEN

Die Fähigkeiten der Meerestiere haben oberste Priorität, auch wenn sie dadurch bestehenden Regeln widersprechen sollten! Die Fähigkeiten **können**, müssen aber nicht eingesetzt werden.

Es gibt zwei verschiedene Arten von Fähigkeiten:

Flipp-Fähigkeit:

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

Ausbruch-Fähigkeit:

Kann nur während des Ausbrechens der Meerestiere benutzt werden.

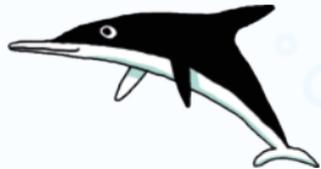
HAI (Ausbruch-Fähigkeit)

Der Hai bricht nur aus, wenn er geflippt wurde. Er bricht **nie** durch das Bilden von Schwärmen aus.



DELFIN (Flipp-Fähigkeit)

Wird der Delfin geflippt, darf eine weitere, benachbarte Tierkarte geflippt werden. Auch ihre Flipp-Fähigkeit kann genutzt werden. Jeder Delfin darf seine Fähigkeit **nur einmal pro Zug** einsetzen.





SCHWERTFISCH (Ausbruch-Fähigkeit)

Der **Schwarm** kann beim Ausbrechen aus dem Netz **ein** benachbartes Meerestier oder benachbarten Müll herauschneiden.

Aufgepasst:

Herausgeschnittener Plastikmüll landet nicht bei den geretteten Meerestieren, sondern wieder unter dem Nachziehstapel und somit später beim Fangen erneut im Netz.



WAL (Ausbruch-Fähigkeit)

Im Netz ist nur Platz für vier Wale. Sind nach dem Fangen **mehr als vier** Wale im Netz, dürft ihr so viele ausbrechen lassen, bis es wieder nur vier sind. Dies geschieht **vor** eurem Zug. Ihr entscheidet, welche(r) Wal(e) ausbricht/ausbrechen. Macht dann regulär mit Sinken weiter. Wale können trotzdem Schwärme bilden.

Aufgepasst: In der Variante „Um die Wette retten“ bricht der Wal während eures Zuges aus.

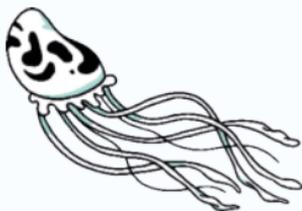
SCHILDKRÖTE (Flipp-Fähigkeit)

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.



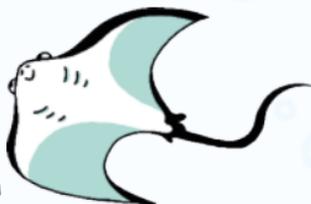
QUALLE (Flipp-Fähigkeit)

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 unter oder über ihr.



ROCHEN (Ausbruch-Fähigkeit)

Der Rochen bricht nicht nur aus, wenn andere Rochen der selben Blickrichtung benachbart sind, sondern auch, wenn sich andere Rochen der selben Blickrichtung in der selben Spalte oder Reihe befinden. Dennoch gilt: Mindestens ein Rochen des Schwarmes muss bewegt werden.





TINTENFISCH (Flipp-Fähigkeit)

Wird ein Tintenfisch geflippt, dann können **alle** anderen Meerestiere derselben Farbe, welche waagrecht, senkrecht **oder diagonal** angrenzen, auch geflippt werden. Hierbei gilt: **Alle oder keins!** Jeder Tintenfisch darf seine Fähigkeit nur einmal pro Zug einsetzen.

MÜLLKARTEN

Müll kann keine Schwärme bilden! Dennoch können die Müllkarten regulär geflippt und getauscht werden!



PLASTIKMÜLL

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

Die Müllkarten sehen teilweise unterschiedlich aus; werden in den ersten Missionen aber gleichwertig gespielt.

Für spätere Spiele könnt ihr den Schwierigkeitsgrad erhöhen:

METALLSCHROTT

Metallschrott kann nicht geflippt oder getauscht werden, weil er einfach zu schwer ist. Das bedeutet: Aktionskarten müssen nun immer so genutzt werden, dass kein Metallschrott bewegt werden würde. Metallschrott kann dennoch sinken und durch Schildkröte und Qualle bewegt werden.



ÖL

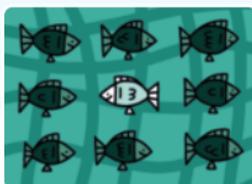
Zum Öl benachbarte Meerestiere verlieren ihre Spezialfähigkeit. Das bedeutet: Es kann weder vom Schwertfisch herausgeschnitten werden, noch können benachbarte Haie ausbrechen.



Wenn ihr alle Missionen geschafft habt, spielt sie doch einfach nochmal und erhöht den Schwierigkeitsgrad durch zusätzlichen Müll. Oder ihr kombiniert einfach selber Meerestiere für immer wieder spannende Rettungsmissionen.

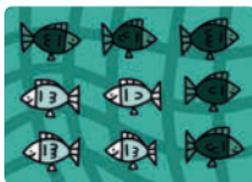
Zum Beispiel so: Mischt alle Erklärkarten und zieht zufällig vier, fünf oder sechs Tiere für euer Spiel. Einigt euch anschließend, welches Tier seine Spezialfähigkeit haben soll und mit wieviel Müll ihr spielen wollt.

AKTIONSKARTEN



EINZELFLIP

Flippe eine beliebige Karte



VIERERFLIP

Flippe alle Karten in einem Viereck. (Es müssen mindestens 3 Karten sein.)



REIHENFLIP

Flippe alle Karten einer Reihe

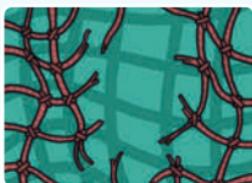


SPALTENFLIP

Flippe alle Karten einer Spalte

SCHNIPP-SCHNAPP

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



TAUSCHEN

Tausche zwei benachbarte Kar-
ten (auch Müll darf getauscht
werden)



TAUSCHFLIP

Tausche und flippe zwei be-
nachbarte Karten (du musst
beide Karten flippen)



REGENBOGENFLIP

Flippe alle Tiere einer Hinter-
grundfarbe (Such dir einen
Hintergrund aus und drehe alle
Karten dieser Farbe um)



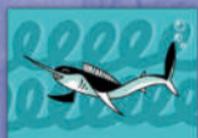
UM DIE WETTE RETTEN

Rette sich, wer kann! In dieser Fish 'n' Flips Variante gewinnt, wer am Ende die meisten Meerestiere befreit hat.

SPIELVORBEREITUNG

Für euer erstes Spiel empfehlen wir: Hai und Delfin jeweils mit ihren Fähigkeiten und eure zwei Lieblingstiere ohne Spezialfähigkeit.

1. Mischt nun die Tierkarten richtig gut und legt sie als Nachziehstapel bereit.
2. Legt die ersten Tierkarten anschließend in einem Raster von 3x3 Karten aus.
3. Legt den Stapel mit den Aktionskarten auf dem Meerestableau bereit und zieht **offen** 2 Karten.



WIE LÄUFT EINE RUNDE AB?

Bei dieser Variante spielen zunächst alle gleichzeitig, indem jede Spielerin schaut, mit welcher der ausliegenden Aktionskarten sie die meisten Tiere retten kann.

Hast du einen guten Zug entdeckt? Dann sag schnell laut, wie viele Tiere du mit **einer** der beiden Aktionskarten retten kannst. (Schau doch einfach mal, wie viele Tiere du links in unserem Beispiel retten könntest.)

Nach einem (neuen) Gebot haben die anderen Spielerinnen eine Minute Zeit, um zu überbieten. Nutzt hierfür z.B. eine Stoppuhr oder eine Sanduhr.

Aufgepasst: Du darfst dich nicht selbst überbieten.

Hast du nach Ablauf der Zeit das höchste Gebot abgegeben?

Juhu! Du darfst nun deinen Zug durchführen, um zu beweisen, wie gut du Meerestiere retten kannst.

Befreist du dabei GENAU so viele Meerestiere, wie du geboten hast?

Spitze! Die Rettungsaktion war erfolgreich. Lege die geretteten Tierkarten als Pluspunkte vor dich hin.

Befreist du WENIGER Meerestiere als du geboten hast?

Gib deine geretteten Tierkarten im Uhrzeigersinn an deine Mitspielerinnen ab. Für jedes Meerestier, das du zu viel geboten hast, bekommst du eine Müllkarte vom Stapel. Diese zählt in der Schlusswertung drei Minuspunkte.

Befreist du MEHR Meerestiere als du geboten hast?

Verteile die Tierkarten, die zusätzlich zu deinem Gebot gerettet wurden, an andere Spielerinnen deiner Wahl.

NACH DER RETTUNGSAKTION:

1. Füllt das Netz wieder komplett mit Tierkarten auf (3x3).
2. Legt die ausliegenden Aktionskarten auf den Ablagestapel und zieht offen **zwei neue** Aktionskarten für die nächste Runde.

SPIELENDE

Das Spiel endet nach mehreren Runden, wenn der Nachziehstapel leer ist und das Netz nicht mehr zu einem kompletten 3x3 Raster aufgefüllt werden kann.

Zählt nun eure geretteten Meerestiere und zieht die Minuspunkte für evtl. gesammelte Müllkarten ab. Die Spielerin mit der höchsten Punktzahl gewinnt!

EMPFEHLUNGEN:

Für ein anspruchsvolleres Spiel legt doch einfach 3 oder 4 Aktionskarten als Optionen bereit, oder startet mit einem 4x4 großen Netz.

Hier gibt's noch drei Wettstreit-Missionen als Inspiration:

Für schnelle Ausbrüche: (3x3 großes Raster)
Rochen, Schwertfisch, Hai, Delfin

Für ein verschobenes Spiel: (3x3 großes Raster)
Hai, Schildkröte, Qualle, Delfin

Für Fortgeschrittene: (4x4 großes Raster)
Hai, Delfin, Schildkröte, Schwertfisch, Rochen (Tintenfisch)

(Alle Tiere besitzen hier ihre Spezialfähigkeiten.)

Und wie spielt ihr Fish ´n´ Flips am liebsten?
Denkt euch selbst eine Variante aus oder erfindet
eigene Spezialfähigkeiten für die Meerestiere.
Schickt uns gerne eure Ideen!

WERDET SELBST AKTIV!

Habt ihr Lust, euch für den Meeresschutz zu engagieren? Es gibt viele Initiativen und NGOs, die sich mit dem Thema Meeresschutz befassen, und drei von diesen stellen wir euch im Folgenden vor.

COASTAL CLEANUP DAY

Seit über 30 Jahren ruft die US-Umweltorganisation Ocean Conservancy zur größten freiwilligen Meeresschutzaktion auf – dem International Coastal Cleanup Day (ICC). Diesem Ruf folgen weltweit viele verschiedene NGOs und Vereine und organisieren Müllsammelaktionen. 2018 sammelten über eine halbe Million Menschen aus 112 Ländern mehr als 8.346 Tonnen Abfälle von Stränden, aus dem Meer, aber auch aus Flüssen und Seen.

Der ICC findet immer am dritten Samstag im September statt. Nächster Termin für den Kalender: 19. September 2020. Quelle: Nabu

SANA MARE

Die Menschen und Tiere brauchen zum Leben einen gesunden Ozean. Doch der Ozean leidet durch Überfischung und Vermüllung. Der Verein Sana Mare führt Bildungsprojekte zum Schutz des Ozeans in Zusammenarbeit mit Schulen und Kindergärten durch. Außerdem organisiert Sana Mare Müllsammel-Aktionen an Stränden und Ufern. Infos unter www.sana-mare.org.

SEA SHEPHERD

Sea Shepherd ist eine internationale, gemeinnützige Organisation zum Schutz der marinen Tierwelt. Sea Shepherd hat es sich zum Ziel gemacht, Ökosysteme und Spezies der Weltmeere nachhaltig zu schützen und zu erhalten. Dabei wendet Sea Shepherd innovative Taktiken der Direkten Aktion an, um zu ermitteln, zu dokumentieren und wenn nötig einzugreifen. Sea Shepherd Deutschland setzt sich zum Beispiel in der Perknas Campaign für die Bergung von Geisternetzen aus der Ostsee ein.

Infos unter www.sea-shepherd.de.

Geisternetze:

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 in der Ostsee jedes Jahr mehr als 10.000 Fischernetze verloren gehen. Geisternetze machen beinahe ein Zehntel der weltweiten Meeresvermüllung aus. Es gibt mehrere Methoden, um Geisternetze aus der Ostsee zu entfernen, was für das marine Ökosystem sehr wichtig ist.

Sea Shepherds Tipps für Strandliebhaber_innen:

Vorsicht Windgefahr!

Achte darauf, dass nichts wegfliegt! Winddrachen, Sandspielzeug, Kleidung oder Hüte – alles landet im Meer!

Schütze die Riffe!

Verzichte auf Sonnencremes mit Inhaltsstoffen wie Oxybenzone, denn schon geringe Mengen töten Korallen! Benutze nur mineralische UV-Filter wie Zink und Titanium. Achte auf ausgewiesene Badezugänge, respektiere Schutzzonen und halte Sicherheitsabstand zu Tieren und Pflanzen im Riff.

Keine Kippen am Strand!

Sie landen häufig im Wasser und werden mit Nahrung verwechselt. Eine alte Bonbondose eignet sich hervorragend als Aschenbecher, also nimm deinen Müll mit und fordere auch andere auf, dies zu tun!

Mach den Unterschied!

Steck dir eine Tüte ein, bevor du zum Strand gehst und sammle jedes Mal ein bisschen Müll im Vorbeigehen!

Bleib fair und respektiere Wildtiere!

Achte darauf, dass du oder ggf. deine Hunde keine Vögel oder andere Tiere aufscheuchen. Umgehe Nistplätze und wie immer gilt, nicht füttern!

Denk nach! Nichts vergessen?!

Nimm alles mit, was dir gehört! Lass auch kein Essen am Strand zurück!

BEIFANGVERMEIDUNG

Inzwischen sind viele Möglichkeiten entwickelt worden, um unerwünschten Beifang zu verhindern. Verwendet man beispielsweise abgerundete Haken, werden viel weniger Schildkröten mitgefangen. Geräusche und sogar 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.

QUELLENANGABEN

<https://www.nationalgeographic.de/planet-or-plastic/2018/04/8-millionen-tonnen-plastik-landen-jaehrlich-im-meer> (Stand:12.April2018); <https://www.wwf.de/themen-projekte/meere-kuesten/fischerei/beifang/> (Stand:17.09.2018); Davies, Rwd et al. (2009), Defining and estimating global marine fisheriesbycatch. Marine Policy; Food and Agriculture Organization of the UN (FAO) (2011), By-catch in longline fisheries for tuna and tuna-like species. A global review of status and mitigation measures; IUCN 2019. The IUCN Red List of Threatened Species. Version 2019-2. <http://www.iucnredlist.org>. Accessed August 2019; Lewison, Rebecca L. and Crowder, et al. (2014), Global patterns of marine mammal, seabird, and sea turtle bycatch reveal taxa-specific and cumulative megafauna hotspots, Proceedings of the National Academy of Sciences; Sayan promjinda, Isara Chanrachkij (2011), Report on Bycatch of Tuna Longline Fishing Operation in the Eastern Indian Ocean by SEAFDEC Research Vessels Year 2005-2011, Technical report; Swimmer, Yonat and Gutierrez, et al. (2017), Sea Turtle Bycatch Mitigation in U.S. Longline Fisheries, Frontiers in Marine Science 4; Ellen MacArthur Foundation (2017), The new plastics economy: Rethinking the future of plastics & catalysing action, technical report; Bukold, Steffen (2014), License to Spill. Ölverschmutzungen in der Nordsee. Kurzstudie im Auftrag der Bundestagsfraktion Bündnis 90/ Die Grünen; NABU (2018), NABU-Hintergrundpapier Fishing for Litter, heruntergeladen August 2019.

DANKSAGUNG

Testspieler_innen:

David Kleppe, Dodo (Dorian Laubvogel), Gustav Grabolle, Hilko Drude, Jasi Mendikowski, Jendrik Odenwaller, Lukas Roschig, Michael Neumann, Nils Giering, Manu Kicker, Richard Rauch, Sander Fuchs, Topias Topel, Winona Pawelzik

Crowdfunding Video: Moritz Graf

Und naturlich vielen Dank an Mama, Papa und meine liebe Schwester Frances Kira (;

„THE FISHES OF FAME“

Anna Moser, Birgit Schulz (Project Blue Sea e.V.), Daniel Drubig, Dirk Quinque, Emil Hanauer, Franziska Peter, Jendrik Odenwaller, Jonas Hagge, Kira Lancker, Lars-Michael Stock, Ludwig Kater, Max Rembe, Nico Kammel, Nils Schacht, Noah Zabel, Rahel Kunkele, Sebastian Meier, Stefanie Gerisch, Wolfram Adelman

Und naturlich auch ein riesen Dankeschon an alle anderen Unterstutzer_innen unserer Crowdfunding-Kampagne.

FISH AND FLIPPEDIA

**Ausbruch-
Fähigkeit:**

Fähigkeit eines Meerestieres, welche während des Ausbrechens aktiviert werden kann.

Benachbart:

Karten sind benachbart zueinander, wenn sie senkrecht oder waagrecht aneinander grenzen.

Bewegen:

Als Bewegung zählt: Tauschen, Flippen und Sinken. Jedoch nicht Fangen!

Fangen:

In jede Spalte des Netzes wird jeweils eine Karte vom Nachziehstapel gelegt.

Flippen:

Eine Karte wird an ihrer kurzen Seite auf ihre gegenüberliegende Seite gedreht.

**Flipp-
Fähigkeit:**

Fähigkeit eines Meerestieres, welche nach dem Flippen und vor dem Ausbrechen aktiviert werden kann.

Netz:

Die offen ausliegenden Karten bilden das Netz.

Schwarm:

Zwei oder mehrere gleiche Tierkarten, welche in die gleiche Richtung zeigen und benachbart sind (senkrecht und waagrecht).



IMPRESSUM

1. Auflage, Oktober 2019

Autor: Kevin Luhn

Illustration: Dominik Wendland

Grafik: Richard Rauch, Micha Reimer

Redaktion: Kevin Luhn, Micha Reimer

Lektorat: Michael Csorba, die spiele|texter

Recherche & Quellen: Kira Lancker

Verlag: Gaiagames – Micha Reimer
Bahnhofstr. 6 in 06420 Könnern
www.fish-flips-spiel.de

GAiAGAMES



Wir benutzen in der Anleitung die weibliche Anrede, natürlich sind damit Spieler_innen jedes Geschlechtes gemeint.