

# Grizzly

## Lachsfang am Wasserfall

Spieler: 2–4 Personen  
Alter: ab 6 Jahren  
Dauer: ca. 20 Minuten



amigo-spiele.de/01954

von Anna Oppolzer & Stefan Kloß  
Illustrationen: Fiore GmbH

### Inhalt

4 Bären (mit Standfuß)



4 Bärenmarker

70 Wasserplättchen



53 Lachse

2 Plättchen Felsen/Startspieler-Marker

**Hinweis:** Eins der beiden Plättchen wird im Spiel als Felsen, das andere als Startspieler-Marker verwendet.

5 Würfel



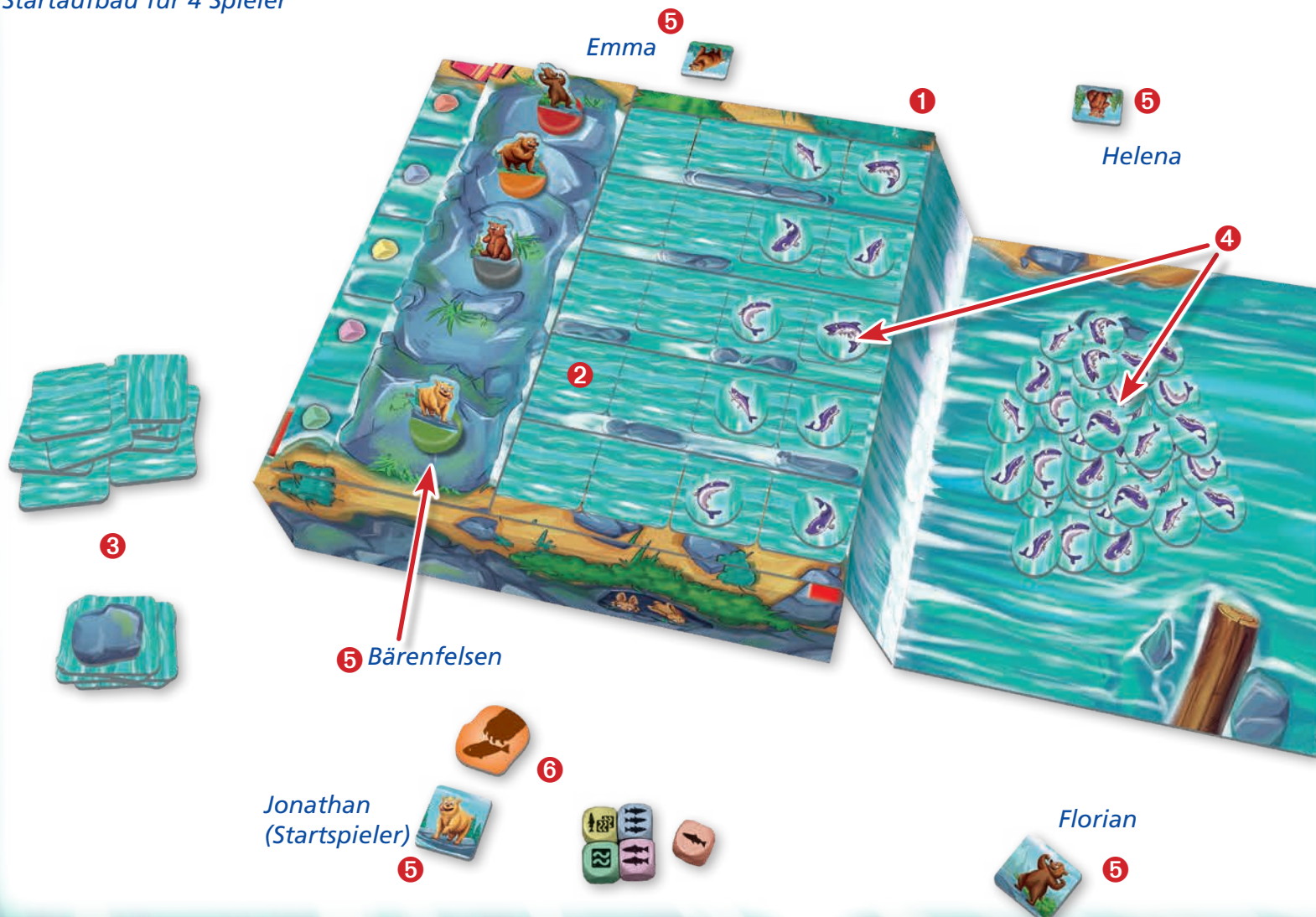
1 Spielplan

## Spielidee und Spielziel

Auf die Lachse, fertig, los! Wenn die Lachse auf ihrer Wanderung flussaufwärts die Wasserfälle hinaufspringen, ist bei Familie Grizzly die Freude groß. Schlüpft in die Rollen der Bären und fangt mehr Lachse als eure Mitspieler. Vorne an der Kante des Wasserfalls gibt es die meisten davon. Doch Vorsicht: Genau da rutscht ihr auch schnell mit eurem Fang aus – platsch!

Über mehrere Runden fangt ihr mit euren Bären Lachse. Zu Beginn jeder Runde würfelt der Startspieler die Wasserfall-Ereignisse aus: Wasser fließt in den einzelnen Bahnen und Lachse springen den Wasserfall hoch. Anschließend zieht jeder Spieler einmal seinen Bären, um möglichst viele Lachse zu fangen. Lachse, die ihr zum Bärenfelsen zurückbringt, habt ihr sicher. Falls ihr aber den Wasserfall runter, verliert ihr nicht gesicherte Lachse und müsst wieder vom Bärenfelsen starten. Ist der Vorrat an Wasserplättchen oder Lachsen aufgebraucht, endet das Spiel. Wer dann die meisten Lachse gesammelt hat, gewinnt.

Startaufbau für 4 Spieler



## Spielvorbereitung

1 Nehmt alles Material aus dem Schachtelunterteil und dreht es um. Legt den **Spielplan** so darauf, dass ihr einen Wasserfall damit bildet.

2 Legt in jede Wasserbahn sechs **Wasserplättchen**. Zwei davon liegen nicht sichtbar unter dem Bärenfelsen, die anderen vier im Bereich zwischen Bärenfelsen und Wasserfallkante.

**Spiel zu zweit oder zu dritt:** Mit weniger als vier Spielern verwendet ihr nicht alle Bahnen. Zu zweit bleiben beide äußere Bahnen frei, zu dritt verwendet ihr nur eine der beiden äußeren. Legt die Würfel beiseite, die den nicht verwendeten Bahnen farblich zugeordnet sind. Ihr braucht sie in dieser Partie nicht.

3 Die übrigen Wasserplättchen liegen als **Wasservorrat** neben dem Spielplan bereit. Nehmt hiervon **zehn** Plättchen und bildet mit ihnen einen Stapel. Auf diesen Stapel legt ihr den **Felsen**.

**Spiel zu zweit oder zu dritt:** Bei zwei Spielern entfernt ihr aus dem Wasservorrat 24 Wasserplättchen, bei drei Spielern 12. Diese Plättchen legt ihr beiseite, ihr braucht sie in dieser Partie nicht.

4 Legt alle **Lachse** unterhalb des Wasserfalls auf den Spielplan. Sie bilden dort den **Lachsvorrat**. Aus diesem Vorrat legt ihr in jeder Wasserbahn je einen Lachs auf die zwei Wasserplättchen, die der Wasserfallkante am nächsten sind.

5 Jeder von euch wählt einen **Bären** und steckt ihn in einen **Standfuß**. Stellt eure Figuren auf den Bärenfelsen und legt die passenden **Bärenmarker** zur Erinnerung vor euch ab. Nicht benötigte Bären, Standfüße und Bärenmarker legt ihr beiseite, ihr braucht sie in dieser Partie nicht mehr.

6 Wer von euch zuletzt Fisch gegessen hat, wird Startspieler und nimmt sich den **Startspieler-Marker** und die **Würfel**.

## Spielablauf

Über mehrere Runden fangt ihr mit euren Bären so viele Lachse wie möglich.

Der Startspieler würfelt für alle die Wasserfall-Ereignisse: Zuerst fließt das Wasser, danach springen die Lachse. Schließlich bewegt jeder von euch beginnend mit dem Startspieler seinen Bären.

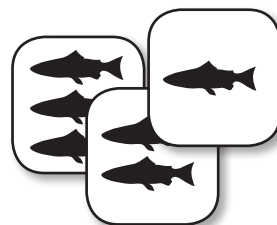
Nachdem jeder Bär gezogen wurde, gibt der Startspieler die Würfel und den Startspieler-Marker an seinen linken Nachbarn weiter und die neue Runde beginnt.

## 1. Würfeln für Wasserfall-Ereignisse

Hast du den Startspieler-Marker, würfelst du alle Würfel auf einmal. Jeder Würfel steht anschließend für ein Ereignis, das in einer der Wasserbahnen ausgeführt wird. Die Farben der Würfel geben dabei vor, in welcher Bahn welches Ereignis stattfindet.



Zeigt die Würfelseite ein Wasserplättchen, wird dieses von hinten in die entsprechende Wasserbahn geschoben (siehe 2. **Wasser fließt**).

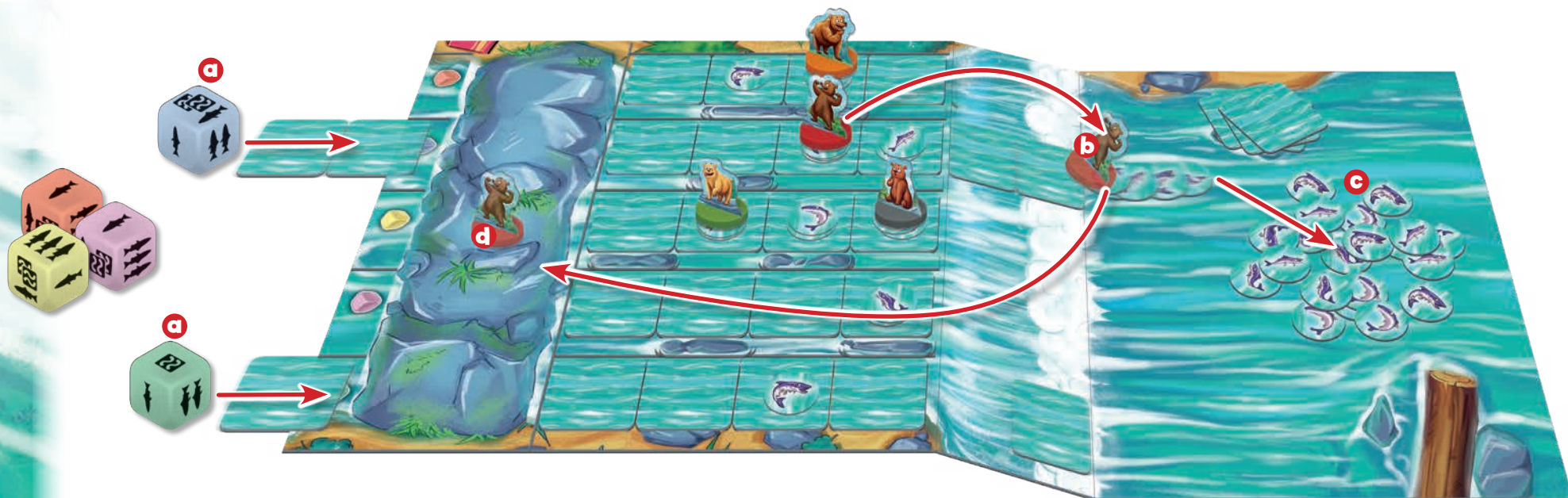


Zeigt die Würfelseite einen oder mehrere Lachse, springen diese von unten den Wasserfall hoch und werden auf die Wasserplättchen der entsprechenden Wasserbahn gelegt (siehe 3. **Lachse springen**).



Zeigt die Würfelseite zwei Wasserplättchen und einen Lachs, werden **zuerst** zwei Wasserplättchen in die entsprechende Wasserbahn geschoben. **Danach** springt in dieser Wasserbahn noch ein Lachs den Wasserfall hoch.

**Beispiel – Wasser fließt:** Für zwei Bahnen wurden Wasserplättchen gewürfelt. Die Spieler schieben in die Bahn mit dem grünen Würfel ein neues Wasserplättchen, in die Bahn mit dem blauen Würfel zwei (a). In der blauen Bahn fällt dadurch Florians Bär an der Kante mit samt seinen Lachsen den Wasserfall hinunter (b). Die Lachse sind zurück im Lachsvorrat (c), Florian stellt seinen Bären zurück auf den Bärenfelsen (d).



## 2. Wasser fließt

Nach dem Würfeln fließt zunächst in jeder Bahn, für die ein oder zwei Wasserplättchen gewürfelt wurden, das Wasser. Nehmt die Plättchen aus dem Wasservorrat und schiebt sie hinter dem Bärenfelsen in die entsprechenden Wasserbahnen.

Dadurch fallen vorne am Wasserfall Wasserplättchen hinunter. Befinden sich darauf Bären oder Lachse, fallen sie einfach mit. Die Lachse gelangen so in den Lachsvorrat zurück. Heruntergefallene Bären stellt ihr sofort wieder zurück auf den Bärenfelsen – ihren nicht gesicherten Fang haben sie natürlich in dem Moment verloren.

**Achtung:** Nehmt zum Nachschieben die Wasserplättchen, die ihr zu Spielbeginn als Wasservorrat bereitgelegt habt. Den Stapel mit dem Felsen darauf brecht ihr erst an, wenn der restliche Vorrat aufgebraucht ist. Damit läutet ihr die letzte Runde ein. Wasserplättchen, die den Wasserfall hinuntergefallen sind, werden in dieser Partie **nicht** noch einmal verwendet.

## 3. Lachse springen

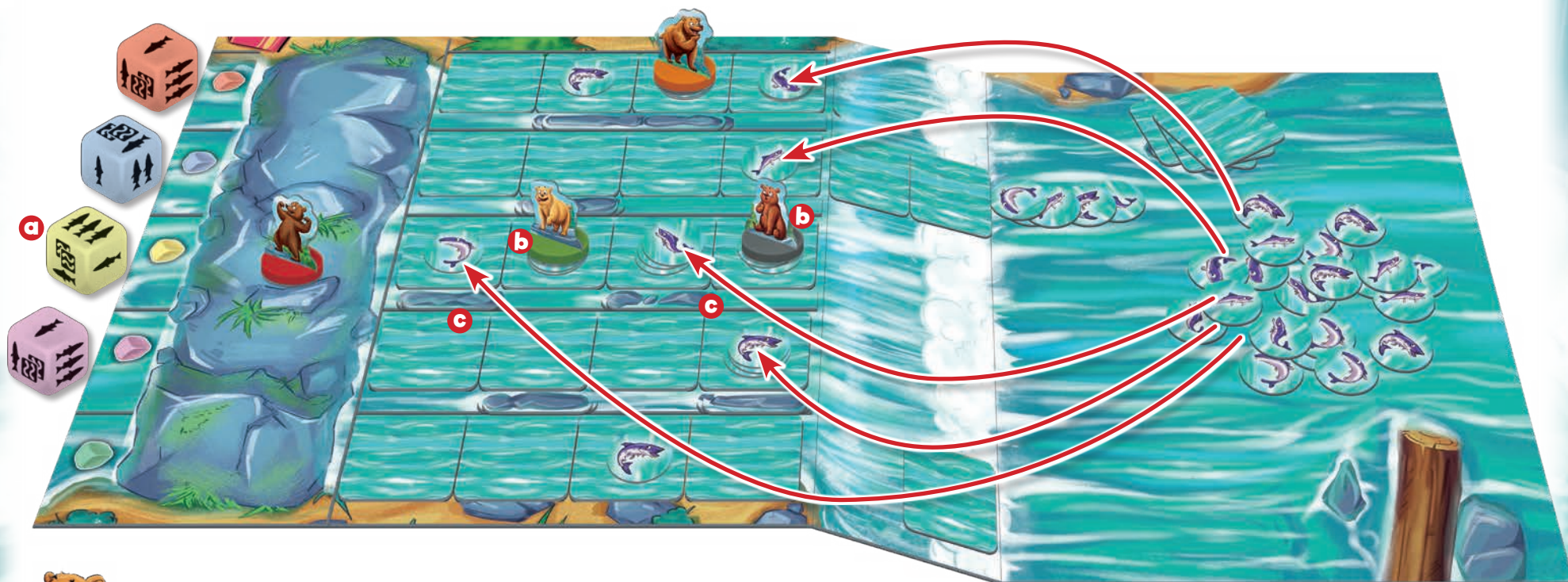
Jetzt springen die Lachse. Nehmt für jede Bahn die gewürfelte Anzahl Lachse aus dem Lachsvorrat und legt sie auf die Wasserplättchen.

Beachtet dabei die folgenden Punkte:

- Auf jedes Wasserplättchen kommt **nur ein neuer Lachs** – unabhängig davon, wie viele Lachse schon zuvor auf dem Plättchen liegen.
- Beginnt mit dem Plättchen, das der Wasserfallkante am nächsten ist.
- Plättchen, die von einem Bären besetzt sind, überspringt ihr. Habt ihr mehr Lachse für eine Bahn gewürfelt, als es von Bären unbesetzte Plättchen gibt, legt ihr die übrigen wieder in den Lachsvorrat unten am Wasserfall zurück.

**Achtung:** Reichen die Lachse im Lachsvorrat nicht aus, endet das Spiel **sofort**. Ihr spielt die laufende Runde **nicht** zu Ende.

**Beispiel – Lachse springen:** Nachdem das Wasser geflossen ist, werden Lachse aus dem Lachsvorrat auf die Wasserplättchen gelegt. In die gelbe Bahn sollen drei Lachse gelegt werden (a). Da hier aber durch die beiden Bären (b) nur zwei freie Wasserplättchen in der Bahn sind, werden auch nur zwei neue Lachse gelegt (c).



#### 4. Bären gehen auf Lachsfang

Beginnend mit dem Startspieler bewegt ihr nun reihum eure Bären genau einmal. Dabei gelten die folgenden Bewegungsregeln:

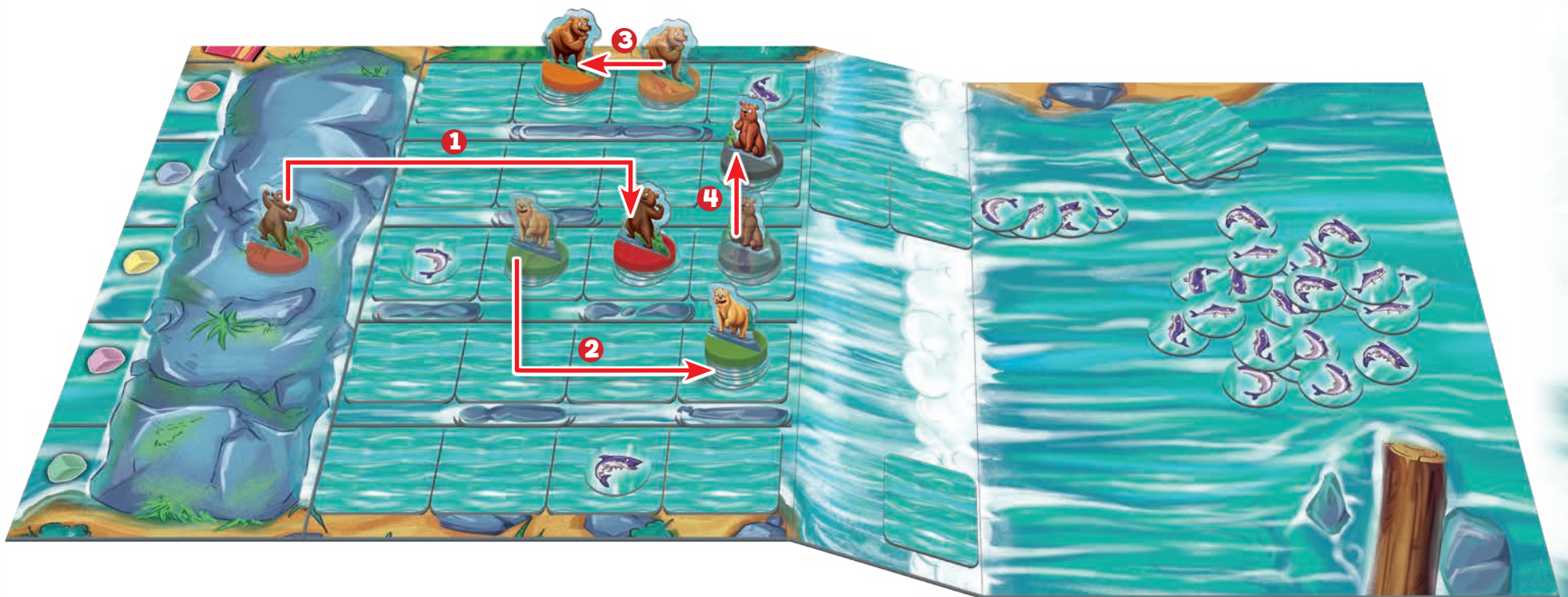
- Du darfst deinen Bären beliebig viele Wasserplättchen weit bewegen. Dabei darfst du auf waagrecht und senkrecht angrenzende Plättchen ziehen.
- Der **Bärenfelsen** ist ein großer Platz, auf dem mehrere Bären gleichzeitig stehen können. Von ihm aus kannst du auf angrenzende Wasserplättchen in alle Wasserbahnen ziehen oder umgekehrt von jeder Bahn auf den Bärenfelsen zurück.
- Du **musst** deinen Bären mindestens einen Schritt bewegen, wenn du kannst.
- Auf jedem Wasserplättchen ist nur Platz für **einen** Bären. Du darfst weder deine Bewegung auf einem besetzten Wasserplättchen beenden, noch darfst du über ein solches Plättchen ziehen.
- Ein **Fels** zwischen zwei Wasserbahnen blockiert deinen Weg. An dieser Stelle kannst du die Bahn nicht wechseln.

- **Lachse** zu fangen, ist das große Ziel deines Bären. Ziehst du auf ein Feld mit einem oder mehreren Lachsen, endet deine Bewegung sofort und du bleibst auf diesem Feld stehen. Die Lachse sammelst du als Stapel **unter** deinem Bären. Verlässt du in der nächsten Runde dieses Feld, nimmst du auch **alle** Lachse unter deinem Bären mit.
- Erreichst du den Bärenfelsen, endet deine Bewegung sofort und du bleibst auf jeden Fall stehen. Hast du zu diesem Zeitpunkt Lachse unter deinem Bären gesammelt, sicherst du sie, indem du sie vor dir ablegst. Sie zählen am Spielende zu deinem Ergebnis.

#### Auf in die nächste Runde

Nachdem alle Spieler ihren Bären gezogen haben, endet die laufende Runde. Der Startspieler gibt den Startspieler-Marker und die Würfel an seinen linken Nachbarn weiter. Dieser beginnt die neue Runde, indem er die Würfel neu würfelt.

*Beispiel – Bären gehen auf Lachsfang: Beginnend mit dem Startspieler der laufenden Runde bewegen alle Spieler ihre Bären.*



# Spielende

Das Spiel endet, wenn euch entweder die Wasserplättchen oder die Lachse ausgehen.

## Spielende durch Wasserplättchen

Das Spielende wird eingeläutet, wenn ihr den Stapel mit Wasserplättchen anbrecht, auf den ihr vor Spielbeginn den Felsen gelegt habt. Legt den Felsen beiseite, schiebt die gewürfelten Wasserplättchen in die Bahnen und spielt diese Runde noch zu Ende.

## Spielende durch Lachse

Das Spiel endet **sofort**, wenn nicht mehr genug Lachse im Lachsvorrat sind, um die gewürfelte Anzahl aus dem Vorrat auf die Wasserplättchen zu legen. In diesem Fall wird die laufende Runde **nicht** mehr zu Ende gespielt.

Habt ihr nun noch Lachse unter euren Bären, die ihr nicht zum Bärenfelsen zurückgebracht und gesichert habt, müsst ihr von ihnen **die Hälfte (abgerundet)** in den Lachsvorrat zurücklegen. Die anderen Lachse fügt ihr zu euren zuvor schon gesicherten Lachsen hinzu.

Zählt schließlich eure Lachse. Wer die meisten hat, gewinnt das Spiel. Bei einem Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.

**Beispiel – Spielende:** Das Spiel wurde durch die Wasserplättchen beendet (ⓐ). Emma hat unter ihrem orangen Bären noch zwei Lachse (ⓑ) und muss einen davon in den Lachsvorrat zurücklegen. Den anderen legt sie zu ihren zuvor schon gesicherten Lachsen. Helena hat unter ihrem grauen Bären noch fünf Lachse (ⓒ). Von diesen gibt sie zwei in den Lachsvorrat und darf drei für ihr Endergebnis behalten.



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