

# Marc Herrmanns **FISHHUNTER**

Handgemacht



  
8+

  
15-45

  
2-4



QR Code scannen  
Spielanleitung lernen, ohne  
lesen. auf [www.nelca.de](http://www.nelca.de)



oder

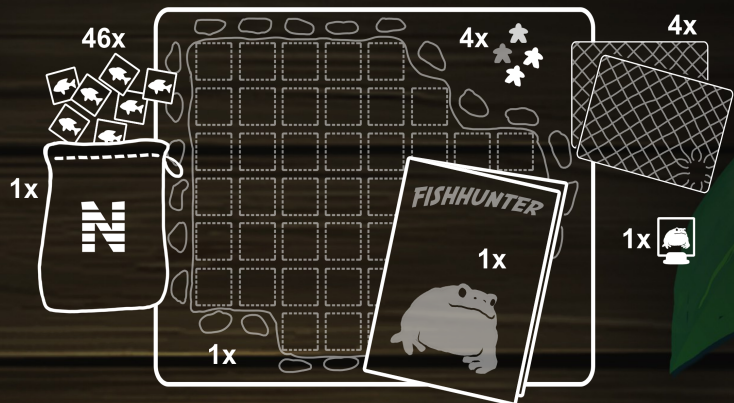


**NELCA**  
Games



# SPIELMATERIAL

- 46 Fischplättchen
- 1 Spielplan (See)
- 4 Fangnetze
- 1 Stoffbeutel
- 4 Spielfiguren
- 1 Startspielermarker mit Standfuß
- 1 Anleitung



## ZIEL

Gewinnen wird der Spieler mit den meisten Siegpunkten.

## AUFBAU

Legt alle 46 Fischplättchen in den Beutel und den Spielplan (See) in die Mitte des Tisches. Jeder Spieler nimmt sich eine Spielfigur seiner Wunschfarbe und dazu ein Fangnetz. Bestimmt einen Startspieler, der den Startspielermarker bekommt. Stellt nun eure farbigen Spielfiguren auf ein beliebiges Feld am Rand des Sees. Ob ihr dabei allein oder mit mehreren Spielern auf einem Uferfeld steht, entscheidet ihr selbst.

### Spielplan (See)

Außerhalb des Sees bewegen sich die Spieler nur auf Uferfeldern. Jedes Feld am Ufer oder im See entspricht einer Zeiteinheit. Auf einem Uferfeld können beliebig viele Spielfiguren stehen. Das Erreichen eines Feldes im See heißt Angelauswurf. Das Einholen der Angel kostet dich keine Zeiteinheit. Ein Fisch ist automatisch gefangen, wenn du genügend Zeiteinheiten hast, den Fisch auf dem Feld im See zu erreichen.

### Fangnetz

Das Fangnetz hat zwei Seiten: Für 2 Spieler mit Platz für 12 Fische und für 3–4 Spieler mit Platz für 11 Fische + 1 Loch im Netz um Zeiteinheiten zu speichern.

### Fischplättchen

In der Mitte siehst du die Art des Fisches (Rotfeder, Karpfen, Barsch oder Hecht), oben links die Koordinaten im See, wo sich der Fisch befindet, oben rechts die Siegpunkte, die du für den gefangenen Fisch bei der Endwertung bekommst, unten rechts die Zeiteinheiten, die dieses Plättchen wert ist, wenn du es als Laufbewegung und zum Angelauswurf nutzt, unten links die Wertigkeit des Fisches in Sternen, die eventuell für die Wertung bei Punktegleichstand wichtig ist. Auf der Rückseite des Fischplättchens findest du nochmal die Zeiteinheit für Laufbewegung und Angelauswurf.



# SPIELABLAUF

## Beginn

Wichtig: Alle Informationen liegen offen aus. Jeder Spieler darf die Plättchen der anderen sehen. Schließlich stehen wir alle am selben See und sehen die Fische an der Oberfläche springen. Platzierungs- und Fangabsprachen unter den Spielern für die Fische im See sind nicht erlaubt.

## Rundenablauf

Jede Runde hat 5 einzelne Phasen, die nacheinander abgehandelt werden.

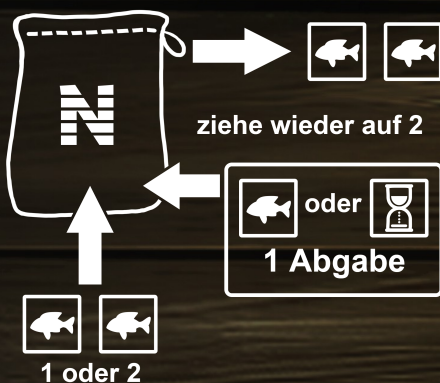
Wichtig: Jede Phase spielt jeder Spieler im Uhrzeigersinn, beginnend beim Startspieler!

### 1. Phase – Sichtungen



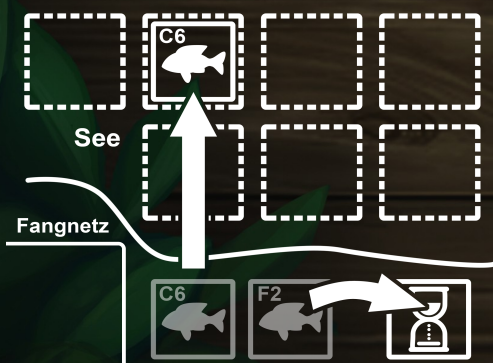
Ziehe 2 Plättchen aus dem Stoffbeutel und lege sie neben oder vor dein Fangnetz mit der Fischseite nach oben ab. Ein Plättchen wird zur Sichtung im See, das andere später umgedreht um deine Zeiteinheit für Laufbewegung und Angelauswurf zu werden.

### 2. Phase – Tauschen der Sichtungen (optional)



Wenn du möchtest lege (gegen Abgabe eines Plättchens von deinem Fangnetz) ein oder zwei Sichtungen zurück in den Beutel und ziehe wieder auf zwei Sichtungen nach. Du darfst nie mehr als zwei Sichtungsplättchen vor dir liegen haben! Lege also erst eines oder beide Plättchen, die du nicht möchtest, zusammen mit dem Plättchen vom Fangnetz zurück in den Beutel, bevor du neu auf zwei Sichtungen nachziehst. Dies kannst du so oft wiederholen wie du möchtest, solange du dabei jeweils ein Plättchen deines Fangnetzes zahlen kannst. Die Phase ist erst dann beendet, wenn du zufrieden bist, nicht mehr tauschen möchtest und zwei Plättchen vor dir ausliegen hast.

### 3. Phase – Platzierung der Sichtung im See



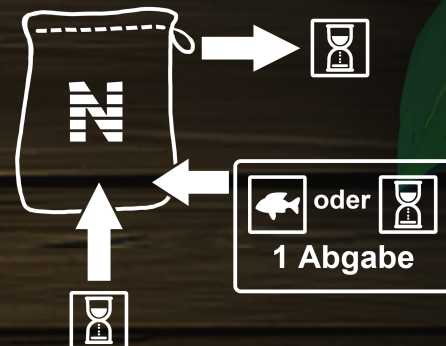
Legt also nun euer ausgewähltes Plättchen anhand seiner Koordinaten auf seine Stelle im See. Das andere Plättchen drehst du um. Dies ist nun deine Zeiteinheit die du zur Verfügung hast, den Fisch zu erreichen und aus dem Wasser zu ziehen. Nur weil du den Fisch im See platzierst, gehört er dir noch lange nicht. Ein anderer Mitspieler darf ihn dir, wenn er eher an der Reihe ist, in Phase 5 (der Angelphase)



wegschnappen. Schaue also auch schon bei der Platzierung des Fisches im See, ob andere Spieler ihn erreichen können oder ob du selbst anderen Spielern Fische wegschnappen kannst, die erst nach dir an der Reihe sind.

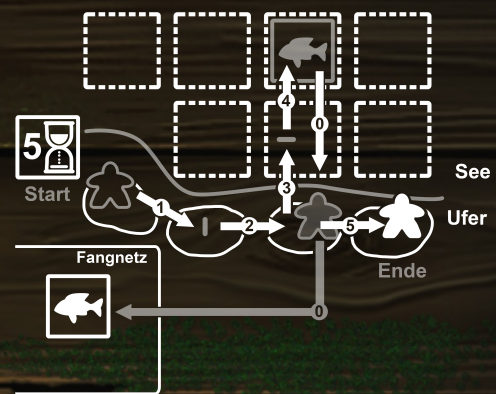
#### 4. Phase – Tauschen der Zeiteinheit (optional)

Gegen Abgabe eines Plättchens von deinem Fangnetz darfst du deine gezogene Zeiteinheit zurück in den Beutel werfen und eine neue Zeiteinheit ziehen. Dies darfst du so oft wiederholen, wie du das mit jeweils einem Plättchen von deinem Fangnetz zahlen kannst.



#### 5. Phase – Angelphase

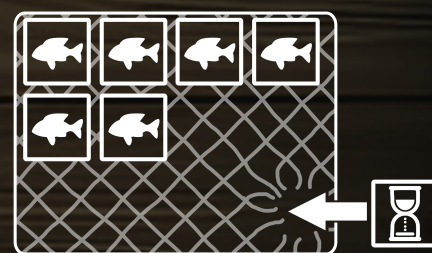
Jeder Schritt zum Ziel, ob Laufschrte am Ufer oder Angelauswurf zur Position des Fisches, zählt eine Zeiteinheit. Du darfst rechts und links um den See laufen. Das Erreichen des Fisches im See heißt Angelauswurf. Achte darauf, dass du die Angel nur gerade auswerfen darfst. Diagonale Schritte und Hakenschritte sind nicht erlaubt. Stehe also beim Auswurf der Angel im rechten Winkel zum Fisch, den du erreichen möchtest. Das Einholen des erreichten Fisches zum Ufer wird nicht mitgezählt. Der Fisch wird immer dort ans Ufer eingeholt, von wo die Angel ausgeworfen wurde. Übrig gebliebene Zeiteinheiten eines Plättchens können noch als weitere Laufbewegung oder erneuter Angelauswurf in dieser Runde genutzt werden. Sie verfallen sonst am Rundenende. Ein benutztes Zeiteinheitenplättchen wird wieder zurück in den Beutel gelegt. Auch unbenutzte Zeiteinheitenplättchen werden am Ende von Phase 5 zurück in den Beutel gelegt.



Hat der letzte Spieler seine Angelphase beendet, endet die Runde. Der Startspielermarker wird im Uhrzeigersinn weitergegeben und der neue Startspieler beginnt eine neue Runde.

#### Zeiteinheiten speichern

Im 3–4-Spieler-Spiel gibt es ein Loch im Netz. Solltest du in der Angelphase keine einzige Zeiteinheit deines gezogenen Plättchens verbrauchen wollen oder können, kannst du dieses Zeiteinheitenplättchen speichern. Lege das



Fangnetz 3-4 Spieler



unbenutzte Plättchen über das Loch auf dem Fangnetz mit der Zeit nach oben. Dieses gespeicherte Plättchen bleibt immer ein Zeiteinheitenplättchen. Du kannst es in einer nächsten Runde zu deiner neuen Zeiteinheit hinzuzählen oder weiter aufheben. Erst wenn mindestens eine Zeiteinheit dieses Plättchens verbraucht wird, verschwindet es wieder im Beutel. Du kannst es aber auch in den Tauschphasen 2 und 4 als Abgabeplättchen vom Fangnetz nutzen, da es ja dann auf deinem Fangnetz liegt. In Phase 5 kannst du also entweder die neu gezogene Zeiteinheit, die gespeicherte Zeiteinheit vom Netz oder beide nutzen. Am Ende der Phase 5 darfst du maximal ein gespeichertes nicht benutztes Zeiteinheitenplättchen auf deinem Fangnetz liegen haben.

## ***SPIELEND***

Hat ein Spieler sein Netz voll (12 Fische im 2-Spieler-Spiel, 11 Fische im 3–4-Spieler-Spiel) wird das Spielende eingeleitet. Gewinnen wird jedoch der Spieler mit den meisten Siegpunkten. Die laufende Runde wird noch zu Ende gespielt. Dabei können Spieler auch mehr als 12 bzw. 11 Fische ins Netz legen. Alternativ endet das Spiel sofort, wenn beim ziehen in Phase 1 nicht alle Spieler 2 Fische aus dem Beutel nachziehen können.

## ***WERTUNG***

Legt alle gezogenen Plättchen, die nicht auf dem Fangnetz liegen und (bei 3–4 Spielern) eventuell noch gespeicherte Zeiteinheiten vom Fangnetz in den Beutel zurück. Nun zählt eure Siegpunkte für jeden Fisch zusammen, der auf eurem Fangnetz liegt. Mit den ermittelten Siegpunkten könnt ihr eure Spielfigur auf das Siegetreppchen stellen. Der Spieler mit den meisten Siegpunkten gewinnt. Habt ihr einen Gleichstand zwischen Spielern? Schaut wer die meisten hochwertigen Fische im Netz liegen hat. Beginnt mit dem wertvollsten Fisch. Haben beide beispielsweise den Hecht, schaut eine Stufe darunter, wer die meisten 3-Sterne-Fische (z. B. Barsche) im Netz hat, usw. Sollte es überall Gleichstand geben, endet das Spiel zwischen diesen Spielern unentschieden.

## ***SPIELOPTIONEN***

Entscheidet selbst, ob ihr mit oder ohne Speichermöglichkeit im 3–4-Spieler-Spiel spielen wollt. Mit jüngeren Kindern könnt ihr auch die Tauschaktionen (Phase 2 und 4) weglassen, um sie langsam an die Regeln heranzuführen.

Tip! Eine Tauschaktion kann dein Netz bereinigen um Platz für hochwertigere Fische zu machen ... oder das Spielende hinauszögern.

## ***1 SPIELER SOLO-VARIANTE***

diese findest du online auf [www.nelca.de/Fishhunter-solo-variante](http://www.nelca.de/Fishhunter-solo-variante)





# KLEINES TIERLEXIKON

## ROTFEDER

- weitere Namen:** Rotflosser, Rötel, Rotblei, Unechtes Rotauge
- lateinischer Name:** Scardinius erythrophthalmus (L.)
- Klasse:** Fische
- Familie:** Karpfenfische
- Größe:** 20–50 cm
- Masse:** 0,25–0,3 kg (große Exemplare 2–3 kg)
- Alter:** max. 20 Jahre
- Aussehen:** goldgelbe Grundfärbung, rote Flossen, Maul obenständig, Auge goldgelb
- Ernährung:** Pflanzenfresser (Plankton, Pflanzen, Kleintiere)
- Verbreitung:** weit verbreitet, Europa, Zentralasien, Kanada und Neuseeland
- ursprüngliche Herkunft:** Donaauraum und Zentralasien
- Schlaf-Wach-Rhythmus:** tagaktiv
- Lebensraum:** flache Stellen in langsam fließenden und stehenden Gewässern mit weichem Grund und Pflanzenbewuchs
- natürliche Feinde:** Raubfische (wie Hecht), Reiher, Kormoran
- Sozialverhalten:** gesellig, meist nah der Wasseroberfläche in Ufernähe
- vom Aussterben bedroht:** gefährdete Art



### Schon gewusst?

Die Rotfeder trägt ihren Namen wegen der auffallend knallroten Flossen. Die Rotfeder wird nicht nur geschützt, sondern auch zum Schutz eingesetzt. Dort, wo die Flora aus dem Gleichgewicht gerät, wie beispielsweise durch zu viel Wasserpest-Pflanzen im Uferbereich, werden Rotfedern gerne als Bekämpfungsmittel eingesetzt. Sie vertilgen bis zu 25 g Wasserpest pro Fisch am Tag.

## KARPFEN

- lateinischer Name:** Cyprinus carpio
- Klasse:** Fische
- Familie:** Karpfenfische
- Größe:** 30–120cm
- Masse:** 5–25kg
- Alter:** 10–40 Jahre
- Aussehen:** braune, graue oder grünliche Schuppen (je nach Art)
- Ernährung:** vorwiegend Insektenfresser (insektivor) (Insekten, Schnecken, Würmer)
- Verbreitung:** Europa, Vorderasien
- ursprüngliche Herkunft:** Asien
- Schlaf-Wach-Rhythmus:** tagaktiv
- Lebensraum:** Flüsse und Süßwasserseen
- natürliche Feinde:** Raubfische, Reiher, Kormoran
- Sozialverhalten:** Schwarmtier
- vom Aussterben bedroht:** ja



### Schon gewusst?

Der Karpfen ist ein beliebter Speisefisch und wird weltweit gezüchtet. In Teilen Osteuropas gelten Karpfenschuppen als Glücksbringer. Wer eine davon in seinen Geldbeutel steckt, so die Legende, muss sich fortan nicht mehr sorgen, arm zu werden. Für Karpfentraditionalisten gilt es den Fisch erst in der Saison der Monate mit „R“ im Namen auf den Tisch zu bringen. Das hat auch seinen guten Grund: In besonders heißen Sommermonaten können sich in Fischteichen Algen bilden, die dem Karpfenfleisch einen unerwünschten moosartigen Beigeschmack geben, man sagt dann, „der Karpfen mooselt“.



# FLUSSBARSCH

**weitere Namen:** Krautbarsch, Jadebarsch, Tiefenbarsch, Kretzer, Egli

**lateinischer Name:** *Perca fluviatilis*

**Klasse:** Fische

**Familie:** Echte Barsche

**Größe:** 20–60 cm

**Masse:** 0,5–2,5 kg

**Alter:** max. 20 Jahre

**Aussehen:** rötliche Bauch- und Brustflossen

**Ernährung:** überwiegend Fischfresser (piscivor)  
(Fische, Insekten, Krebse, Plankton)

**Verbreitung:** Europa, Südafrika, Australien

**ursprüngliche Herkunft:** Europa

**Schlaf-Wach-Rhythmus:** tagaktiv

**Lebensraum:** Süßwasserseen, Flüsse

**natürliche Feinde:** Raubfische

**Sozialverhalten:** schwarmbildend, Großbarsche sind oft Einzelgänger

**vom Aussterben bedroht:** nein



## Schon gewusst?

Der Barsch gehört zu den ersten Fischen, die neue Gewässer wie Baggerseen besiedeln. Ihre unfreiwillige Ansiedlung in solche Gewässer geschieht aus der Luft, indem Enten ungewollt den Barschlaich an ihren Füßen transportieren. Die Eier werden durch Gallertschnüre zusammengehalten und befinden sich meist unter Wasserpflanzen oder Steinen. Je nachdem, wo der Flussbarsch sich aufhält, haben sich in der Anglersprache verschiedene Bezeichnungen durchgesetzt. Der im freien Wasser lebende Fisch wird Jadebarsch genannt, der Tiefenbarsch lebt in den tieferen Zonen der Gewässer, der Krautbarsch wird in den Uferzonen gefangen

# HECHT

**weitere Namen:** Schnöck, Wasserwolf

**lateinischer Name:** *Esox lucius*

**Klasse:** Fische

**Familie:** Esocidae

**Größe:** 1,0–1,5 m

**Masse:** bis zu 30 kg

**Alter:** 15–30 Jahre

**Aussehen:** grau-grün

**Ernährung:** überwiegend Fischfresser (piscivor)  
(hauptsächlich Fisch, ebenso Krebstiere und kleine Amphibien)

**Verbreitung:** Nord- und Mitteleuropa, Asien und Nordamerika

**ursprüngliche Herkunft:** unbekannt

**Schlaf-Wach-Rhythmus:** tagaktiv

**Lebensraum:** bevorzugt Fließgewässer

**natürliche Feinde:** insbesondere Artgenossen, Kannibalismus ist bei Hechten kein seltenes Phänomen

**Sozialverhalten:** Einzelgänger

**vom Aussterben bedroht:** ja



## Schon gewusst?

Als geschickter und aggressiver Räuber erbeutet der Hecht alles, was ihm in den Weg kommt. Seine bevorzugten Nahrungsquellen sind kranke oder altersschwache Fische und Amphibien, aber auch junge Wasservögel, Krebse und Nagetiere, die sich in Wassernähe aufhalten. Da er vorrangig Jagd auf schwache und kranke Fische und auf seine Artgenossen macht, trägt der Hecht maßgeblich dazu bei, das Ökosystem, in dem er lebt, gesund zu erhalten. Pro Jahr nehmen Hechte etwa vierzig Kilogramm Nahrung zu sich.



# AGA-KRÖTE

<b>weitere Namen:</b>	Aga, Riesenkröte
<b>lateinischer Name:</b>	Bufo marinus
<b>Klasse:</b>	Amphibien
<b>Familie:</b>	Kröten
<b>Größe:</b>	12–22 cm
<b>Masse:</b>	0,7–1,5 kg
<b>Alter:</b>	bis zu 30 Jahre
<b>Aussehen:</b>	bräunlich, ocker und olivfarben
<b>Ernährung:</b>	Fleischfresser (carnivor) (Insekten, Würmer, Schnecken)
<b>Verbreitung:</b>	Mittelamerika, Ozeanien
<b>ursprüngliche Herkunft:</b>	Mittelamerika
<b>Schlaf-Wach-Rhythmus:</b>	dämmerungs- bis nachtaktiv
<b>Lebensraum:</b>	Feuchtgebiete, tropischer Regenwald, Gras und Weideland
<b>natürliche Feinde:</b>	keine
<b>Sozialverhalten:</b>	Einzelgänger und gesellig
<b>vom Aussterben bedroht:</b>	nein

**ICH BIN DER HEIMLICHE  
STAR DES SPIELES. WENN  
ICH BEI DIR BIN, HAST DU  
DIE RECHTE EINES  
STARTSPIELERS !**



## Schon gewusst?

Die größte Kröte der Erde ist gut bewaffnet. Ihre Haut ist so giftig, dass es tödlich enden kann sie zu fressen. Wenn sie berührt oder auch nur bedroht wird sondert sie ein weißliches Gift aus Drüsen an den Schultern und am Körper ab. Daran können Fressfeinde schnell sterben. Die Aga-Kröte ist 1935 in Australien eingeführt worden, um Schädlinge in Zuckerrohrplantagen zu bekämpfen. Jedoch hatte sie kein Interesse an diesen Schädlingen sondern fraß alles andere, was sie vor ihr Maul bekam. Durch ihren Schutz, die Giftdrüsen, hat sie kaum Fressfeinde. Dadurch haben ihr Bestand und ihre Ausbreitung so stark zugenommen, dass sie selbst ein ernst zu nehmender Schädling ist. Sie verdrängte australische Froschlurche und tötet mit ihrem Gift viele einheimische Tiere.

# EUROPÄISCHER LAUBFROSCH

<b>weitere Namen:</b>	Laubfrosch, Heckenfrosch, Grünrock, Wetterfrosch
<b>lateinischer Name:</b>	Hyla arborea
<b>Klasse:</b>	Froschlurche, Amphibien
<b>Familie:</b>	Laubfrösche im weiteren Sinne
<b>Größe:</b>	3–5 cm
<b>Masse:</b>	3–10 g
<b>Alter:</b>	2–5 Jahre
<b>Aussehen:</b>	hellgrüne Haut
<b>Ernährung:</b>	Insektenfresser (insektivor) (Fliegen, Käfer, Mücken)
<b>Verbreitung:</b>	Mitteleuropa
<b>ursprüngliche Herkunft:</b>	Mitteleuropa
<b>Schlaf-Wach-Rhythmus:</b>	dämmerungsaktiv
<b>Lebensraum:</b>	Teiche oder Weiher, Feuchtgebiete, Auwälder
<b>natürliche Feinde:</b>	Storch, Reiher
<b>Sozialverhalten:</b>	gesellig
<b>vom Aussterben bedroht:</b>	gefährdet



## Schon gewusst?

Unter den heimischen Amphibien ist der Laubfrosch die einzige Art, die sehr gut klettern kann. Mithilfe von Haftscheiben an Finger- und Zehenspitzen klettern die kleinen Frösche gern in Büsche und Bäume und sind im Laub hervorragend getarnt; daher der Name. Laubfrösche können in rascher Abfolge ein recht verschiedenfarbiges Aussehen annehmen. Die Variationsbreite reicht von hellgrau über gelblich bis dunkelgrün. Tastreize, die von der Untergrundbeschaffenheit ausgehen, haben einen wesentlichen Einfluss auf die Hautfarbe des Tieres. In der Natur bleibt ein Laubfrosch auf einem glatten Blatt grün, auf rauer Baumrinde wird er aber mitunter braun oder grau. Eine gewisse Rolle bei der Ausfärbung kommt der Umgebungstemperatur zu. So gilt grundsätzlich, dass mit höherer Außentemperatur die Haut heller erscheint.



# STOCKENTE

- weitere Namen:** Wildente  
**lateinischer Name:** *Anas platyrhynchos*  
**Klasse:** Vögel  
**Familie:** Entenvögel  
**Größe:** 40–60 cm  
**Masse:** bis zu 1,5 kg  
**Alter:** 5–15 Jahre  
**Aussehen:** Männchen: grünes Kopfgefieder, weiß-graues Körpergefieder;  
Weibchen: hellbraunes Gefieder  
**Ernährung:** Allesfresser (omnivor)  
(Frösche, Insekten, Krebstiere, Schnecken,  
Würmer und Pflanzen)  
**Verbreitung:** Europa, Asien, Nordamerika,  
Nordafrika, Australien und Neuseeland  
**ursprüngliche Herkunft:** Europa, Asien und Nordamerika  
**Schlaf-Wach-Rhythmus:** tagaktiv  
**Lebensraum:** Stehgewässer wie Seen, Teiche und Weiher  
**natürliche Feinde:** Fuchs, Habicht, Marder, Waschbär  
**Sozialverhalten:** Familienverband  
**vom Aussterben bedroht:** nein



## Schon gewusst?

Enten haben jedes Jahr einen neuen Partner, mit dem sie sich paaren. Da die Weibchen während der Brutzeit häufiger den Beutegreifern zum Opfer fallen, finden sich in vielen Beständen mehr Erpel als Enten. Die Küken verlassen unmittelbar nach dem Schlüpfen das Nest, folgen ihrer Mutter ins Wasser und nehmen von Anfang an selbstständig Nahrung zu sich. Sie bleiben etwa zwei Monate in der Obhut der Mutter, die sie gegen Angreifer beherrscht verteidigt.

# FITIS

- weitere Namen:** Fitislaubsänger, Erdmücklein,  
englisch: Willow Warbler  
(Weiden-Grasmücke)  
**lateinischer Name:** *Phylloscopus trochilus*  
**Klasse:** Vögel/Sperlingsvögel  
**Familie:** Grasmückenartige  
**Größe:** 10–13 cm  
**Masse:** 8–11 g  
**Alter:** bis 12 Jahre  
**Aussehen:** grün bis olivbraun,  
Unterseite gelblichweiß, gelbliche Kehle,  
Überaugenstreif  
**Ernährung:** Insekten, Beeren, Früchte, Weichtiere, Larven  
**Verbreitung:** Mittel- und Nordeuropa  
**ursprüngliche Herkunft:** unbekannt  
**Schlaf-Wach-Rhythmus:** tagaktiv  
**Lebensraum:** Laub-, Misch-, Auwälder und Gewässerufer  
**natürliche Feinde:** Marder, größere Vögel (wie Rabenvögel, Eulen oder Greifvögel)  
**Sozialverhalten:** unbekannt  
**vom Aussterben bedroht:** nein



## Schon gewusst?

Der Fitis erbringt jedes Jahr eine verblüffende Höchstleistung: auf dem Weg in sein Winterquartier ist er der kleinste Vogel, der sich an die 2.000 Kilometer lange Überquerung der Sahara wagt! Er ist ein Zugvogel, der Ende September ins tropische und südliche Afrika zieht. Ab Mitte April kann man ihn wieder in Deutschland beobachten. Abreisezeit und Flugrichtung sind angeboren. Der Fitis beginnt von April bis Juni 22 Minuten vor Sonnenaufgang zu singen. Er baut sein Nest aus Moos und Gras am Boden.



# WASCHBÄR

- weitere Namen:** Nordamerikanischer Waschbär
- lateinischer Name:** Procyon lotor
- Klasse:** Säugetiere
- Familie:** Kleinbären
- Größe:** ca. 60 cm
- Masse:** 4–9 kg
- Alter:** 8–16 Jahre
- Aussehen:** schwarz-weiß-braunes Fell
- Ernährung:** Allesfresser (omnivor)  
(Insekten, Amphibien, Würmer, Nüsse, Vogeleier)
- Verbreitung:** Nordamerika, Mitteleuropa, Russland, Japan
- ursprüngliche Herkunft:** Nordamerika
- Schlaf-Wach-Rhythmus:** nachtaktiv
- Lebensraum:** Wald
- natürliche Feinde:** Füchse, Wölfe, Berglöwen, Adler, Eulen
- Sozialverhalten:** Einzelgänger, heutzutage Kleingruppen
- vom Aussterben bedroht:** nein



## Schon gewusst?

Der Waschbär, auch als Nordamerikanischer Waschbär bezeichnet, ist ein in Nordamerika heimisches mittelgroßes Säugetier. Seit Mitte des 20. Jahrhunderts ist er als Neozoon auch auf dem europäischen Festland, im Kaukasus und in Japan vertreten, nachdem er dort aus Gehegen entkommen ist oder ausgesetzt wurde. Das schwarze Fell um die Augen verhindert, dass die Sonne sie blendet. Ihr Gedächtnis ist ausgezeichnet. Sie können sich Lösungswege bis zu 3 Jahre lang merken. Früher glaubte man, Waschbären würden Nahrung waschen oder befeuchten. Das stimmt nicht, das machen die Tiere nur im Zoo – aus Langeweile. Es stimmt jedoch, dass sie Dinge drehen und wenden, um sie zu untersuchen. Vorsicht! Waschbären sind selbstbewusste Tiere. Sie laufen nicht davon, sondern beißen eher zu.

# EICHHÖRNCHEN

- weitere Namen:** Eichelkätzchen, Eichkater
- lateinischer Name:** Sciurus vulgaris
- Klasse:** Säugetiere
- Familie:** Hörnchen
- Größe:** 20–25 cm
- Masse:** 150–400 g
- Alter:** 2–5 Jahre
- Aussehen:** rotbraun
- Ernährung:** Allesfresser (omnivor)  
(Nüsse, Samen, Insekten, Vogeleier, Früchte)
- Verbreitung:** Asien und Europa
- ursprüngliche Herkunft:** unbekannt
- Schlaf-Wach-Rhythmus:** tagaktiv
- Lebensraum:** Laub- und Mischwälder
- natürliche Feinde:** Greifvögel, Marder
- Sozialverhalten:** Einzelgänger
- vom Aussterben bedroht:** nein



## Schon gewusst?

Das Gehirn eines Eichhörnchens ist so groß wie eine Walnuss. Eichhörnchen halten keinen Winterschlaf und müssen so für den Winter vorsorgen. Deswegen legen sie als Reserve viele kleine Nahrungsdepots für harte Zeiten an. Doch wer versteckt, muss auch wiederfinden. Deshalb sind bei Tierarten, die Nahrungsverstecke anlegen, bestimmte Hirnareale besonders ausgeprägt, um die Versteckorte zu speichern. So versteckt das nordamerikanische Rothörnchen schätzungsweise etwa 10.000 Nüsse pro Saison und findet die allermeisten wieder!



# FUCHS



**weitere Namen:** Rotfuchs  
**lateinischer Name:** Vulpes vulpes

**Klasse:** Säugetiere

**Familie:** Hunde

**Größe:** 60–75 cm

**Masse:** 5–8 kg

**Alter:** 4–7 Jahre

**Aussehen:** rot

**Ernährung:** Allesfresser (omnivor)  
(Aas, Amphibien, Fische, Mäuse, Kaninchen, Regenwürmer)

**Verbreitung:** Nordamerika, Europa und Asien. In Australien hat der Mensch den Rotfuchs eingeführt.

**ursprüngliche Herkunft:** Eurasien

**Schlaf-Wach-Rhythmus:** dämmerungs- und nachtaktiv

**Lebensraum:** unspezifisch, kein besonderer Lebensraum. Füchse streifen durch Wälder, Wiesen und über Äcker. Auch in der Nähe des Menschen, in Städten und Siedlungen, fühlen sie sich sehr wohl.

**natürliche Feinde:** Greifvögel, Wolf

**Sozialverhalten:** Familienverband, sofern sie nicht durch Bejagung zum Einzelgänger werden

**vom Aussterben bedroht:** nein

## Schon gewusst?

Er ist ein Überträger der Tollwut, einer auch für den Menschen sehr gefährlichen Krankheit. In Deutschland hat man es aber geschafft, durch das Auslegen von Ködern mit Impfstoffen und Bejagung die Tollwut bei Füchsen auszurotten. Auf einer Kurzstrecke können Füchse eine Geschwindigkeit von bis zu 55 km/h erreichen. Warum sagt man „schlau wie ein Fuchs“? Füchse lernen schnell, erfassen Zusammenhänge und können ihr Wissen dann in raffinierte Strategien umsetzen, die ihnen das Überleben in vielen Situationen sichern. Füchse sind nicht aggressiv. Es besteht keine Gefahr für Menschen. Die Tiere haben eine natürliche Scheu und versuchen den Kontakt mit Menschen zu vermeiden.

## WIDMUNG

Dieses Spiel widme ich meiner Frau Steffi und meinen Kindern James, Phoebe, Darren und Cécile

## DANKSAGUNG

Vielen Dank für Unterstützung am Spiel gehen an: Bastian Buske, Darren, James, Folko Streese und jac

### Impressum

**Autor:** Marc Herrmann  
**Illustrator:** Folko Streese

Nelca Games ist ein Label von Marc Herrmann der seine in Handarbeit produzierten Brettspiele über den Shop [www.nelca.de](http://www.nelca.de) vertreibt.

### Vertrieb durch:

**Nelca Games**  
Marc Herrmann  
Am Treptower Park 55/9  
12435 Berlin

[info@nelca.de](mailto:info@nelca.de)



Copyright © 2020 Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.



Rettet die  
Fische!  
Spielt  
Brettspiele!

