

Flitze Flitze BÄRENTATZE



6+



2-4



30



von
Regine & Thomas
Fabian

GUCK MAL: VIDEO!



SCAN ME

Die Lachse schwimmen zu ihren Laichplätzen. Das macht auch Bär Babel neugierig. Ob da wohl ein Leckerbissen für ihn aus dem Wasser springt? Mit verstohlenem Blick und knurrendem Magen strolcht er um die vier Flüsse herum und schreckt alle Fische auf, die ihm nahekomen. Doch die flitzen immer wieder an ihm vorbei – oder erschrocken dorthin zurück, wo sie hergeschwommen sind. Nur flinke Flossen werden die Laichplätze erreichen. Sind **DEINE** Lachse dabei?

Das Spiel

Ihr lasst die Lachse auf den Netztafeln im Becken erscheinen. Alle Fischfarben, die ihr dabei sichtbar macht, bewegen sich weiter, bis sie zu den Laichplätzen am Ende der Flüsse gelangen. Dabei weicht ihr Bär Babel aus und verrätet niemand, welche Farbe eure eigenen Fische haben. So können eure Fische schon laichen, während Babel noch alle anderen Lachse verscheucht.

Spielziel

Bringe mehr eigene Lachse in die vier Laichgebiete als deine Mitspieler.

Ausstattung



Spielplan



36 Netztafeln



50 Lachse in 5 Farben



5 „Mein-Fisch-Plättchen“



Bär Babel

Spielvorbereitung



❶ Legt den **Spielplan** in eure Mitte.

❷ Legt die **50 Lachse** farblich sortiert zu den entsprechenden Feldern am Spielfeldrand.

❸ Mischt die **36 Netztafeln** und stapelt sie offen (jeweils 18 Stück) auf den beiden Nachziehfeldern des Spielplans.

❹ Legt die **obersten beiden Netztafeln** nebeneinander in die Mitte des Spielplans, sodass sie ein umspannendes Netz bilden, dessen Ecken in die vier Flussläufe ragen.

❺ Stellt **Bär Bammel** auf einen der vier Baumstümpfe.

❻ „**Mein-Fisch-Plättchen**“ verteilen:

- 🐟 Mischt die 5 „**Mein-Fisch-Plättchen**“ verdeckt.
- 🐟 Jeder von euch zieht **eins** davon, sieht es sich an und behält es **verdeckt**.

Dein Plättchen zeigt dir *deine* Fischfarbe. Verrate sie niemand! Bewahre dieses Geheimnis für die gesamte Dauer des Spiels ... wenn's dir gelingt!

- 🐟 Seid ihr **4 Spieler**, bleibt ein Plättchen übrig. Seid ihr **weniger Spieler**, bleiben mehrere Plättchen übrig. Legt diese unbenutzt in die Schachtel zurück. So erfährt niemand, welche Farbe keinem Spieler gehört.

Anmerkung: Ihr könnt sogar zu fünft spielen. Dann gibt es aber keine Farbe, die keinem gehört.

Weil deine Mitspieler die Farbe deiner Lachse nicht kennen, kannst du Bär Bammels Neugier auf andere Farben lenken. Und wenn jemand deine Farbe errät? Tu einfach so, als hättest du eine andere ...

Spielablauf

Wer zuletzt einen Fisch im Wasser gesehen hat, beginnt das Spiel. Danach spielt ihr **immer reihum**. Wenn du an der Reihe bist, führst du nacheinander diese **drei Aktionen** aus:

1. **Lege eine Netztafel!**
2. **Lass Lachse schwimmen!**
3. **Bewege... vielleicht ... Bär Babbel!**

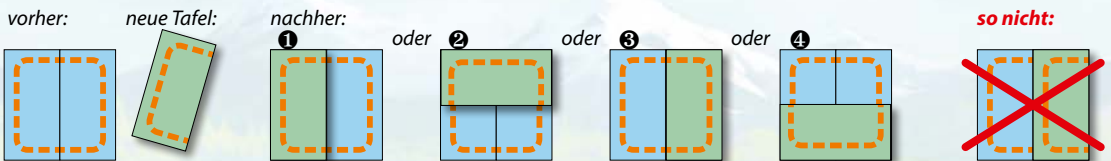
Anschließend ist der nächste Spieler an der Reihe.

1. Lege eine Netztafel!

Du nimmst **eine** sichtbare **Netztafel** von den Nachziehfeldern. Mit ihr überdeckst du **eine Hälfte** des Fischbeckens.

Halte dich dabei an folgende Regeln:

- **Netzrand auf Netzrand:** Lege Netz auf Netz, damit die viereckige Form des Netzes *rings um das Fischbecken* immer erhalten bleibt.
- **Überdecken:** In der gewählten Beckenhälfte überdeckst du Netztafeln, die dort schon liegen. In der anderen Beckenhälfte bleibt alles so sichtbar, wie es vorher war.
- **Ausrichtung:** Entscheide selbst, welche Hälfte des Fischbeckens du überdeckst und wie du die Netztafel dabei drehst und ausrichtest. Es gibt diese 4 möglichen Positionen:



- **Netztafeln bleiben liegen:** Alle gelegten Netztafeln bleiben liegen und können in späteren Spielzügen ebenfalls wieder (teilweise oder ganz) überdeckt werden.



Beispiel: Du entscheidest dich dafür, die oberste Netztafel vom linken Stapel zu nehmen ...



... und legst sie in die rechte Beckenhälfte, wo die zuvor sichtbaren Fische verschwinden.



Beispiel: Der nächste Spieler wählt bei seinem Spielzug die oberste Tafel des rechten Stapels ...



... und beschließt, sie in die untere Beckenhälfte zu legen. So wird der untere Teil deiner zuvor gelegten Tafel verdeckt. Von ihr bleibt nur der gelbe Fisch sichtbar.

2. Lass Lachse schwimmen!

Nachdem du eine Netztafel gelegt hast, zeigen dir die **sichtbaren Fische im Becken**, welche Lachse du **wie weit** in den Flüssen bewegen darfst. Die Lachse schwimmen dabei immer in **Richtung der Laichgebiete** – nie „zurück“ zum Fischbecken.

So bewegst du die Lachse:

1) Zuerst schaust du, welche **Fischfarben** du im Becken siehst.



2) Dann siehst du nach, an welchen **Flüssen** das **Netz offen** ist.



3) Jetzt bewegst du von **jeder Farbe**, die du im **Becken** siehst **einen** Lachs.

Im Beispiel oben bewegst du also je einen gelben, roten, schwarzen und grünen Fisch – auch wenn manche Farben häufiger da sind.

Lass jeden Lachs, den du bewegst, **so viele Felder** weit schwimmen, wie **Fische seiner Farbe im Becken zu sehen** sind. Weil es im Beispiel oben 2 grüne Fische gibt, bewegst du einen grünen Lachs um 2 Felder vorwärts. Dasselbe machst du mit einem schwarzen Lachs. Weil Rot und Gelb nur einmal zu sehen sind, bewegst du den (jeweils gewünschten) Lachs dieser Farben nur um ein Feld weit. Du entscheidest für jede Lachsfarbe einzeln, in welchem offenen Fluss du diese Bewegung ausführst.

Felder verfallen lassen darfst du nur, wenn ein Lachs ein Laichgebiet erreicht. Auf jedem Flussfeld dürfen sich beliebig viele Lachse aufhalten. Sind alle 4 Flüsse verschlossen, bewegst du gar keinen Lachs.

Achte immer darauf, dass in jedem Fluss **von jeder Farbe nur 1 Fisch** sein darf!

- Ist im gewählten Fluss *bereits* ein Lachs dieser Farbe, dann bewegst du **ihn**.
- Ist im gewählten Fluss *kein* Lachs dieser Farbe, ziehst du einen „**frischen Fisch**“ vom **Vorrat in den Fluss hinein**. Starte dabei mit dem 1. Flussfeld neben dem Becken.

Beispiel:



Nachdem du eine Netztafel gelegt hast, siehst du im Becken 3 gelbe, 2 schwarze und 2 lila Fische. Das bedeutet, dass du jetzt **einen** gelben, **einen** lila und **einen** schwarzen Lachs bewegen wirst...



Nur rechts oben und unten – wo das Netz offen ist – kannst du Lachse schwimmen lassen. In den beiden verschlossenen Flussläufen links bewegt sich nichts.



Farbe für Farbe wählst du einen offenen Fluss aus: Du beschließt, den gelben Lachs im Fluss rechts oben zu bewegen. Weil 3 gelbe Lachse im Becken sind, bewegst du ihn 3 Felder weit – schnell an Bär Bammel vorbei, der den Lachs so nicht erschrecken kann. Bei den beiden anderen Farben, die im Becken zu sehen sind – lila und schwarz – entscheidest du dich für den anderen offenen Fluss – rechts unten: Weil dort noch kein lila Lachs ist, ziehst du einen „frischen“ vom Vorrat in den Fluss hinein – 2 Felder weit, weil 2 lila Lachse im Becken sind. Den schwarzen Lachs ziehst du 2 Felder weit. Glück für ihn, dass auf dem Baumstumpf dort nicht Bär Bammel auf ihn wartet, um ihn zu erschrecken! Aber bestimmt wandert Bammel dort gleich hin und erschreckt ihn dann doch noch – aber das verrät euch diese Spielregel erst später – auf Seite 6.

Die Laichgebiete

Alle Flüsse führen zu einem Laichgebiet. Die Laichgebiete gehören **nicht** mehr zu den Flüssen. Dort können immer beliebig viele (weitere) Fische aller Farben ankommen und bleiben.

- ☛ Fische, die ein Laichgebiet erreichen, bleiben dort bis zum Spielende liegen ... um in Ruhe dort zu laichen.

Um das Spiel zu gewinnen, spielt es keine Rolle, in **welchen** Laichgebieten deine Lachse ankommen. Wichtig ist für alle Lachse also nur, dass sie überhaupt irgendein Laichgebiet erreichen!

Bewege
also **nie mehrere**
Lachse **derselben Farbe!** ...
auch nicht dann, wenn du
mehrere Fische dieser Farbe
im Becken siehst!

Stimmt
genau! Die Menge
der Fische einer Farbe zeigt
dir nämlich, **wieviele Felder weit**
du einen Lachs dieser Farbe
schwimmen lässt.

... und
in **geschlossenen**
Flüssen bewegt sich **gar**
nichts! Niemals!

Farbige Merkfelder: eine kleine Bewegungshilfe

Damit du beim Bewegen keinen Lachs vergisst, *kannst* du die farbigen Markierungen am Spielfeldrand als „Merkfelder“ nutzen. Das geht so:

- ☛ Lege von jeder Farbe, die du im Becken siehst, einen Lachs vom Vorrat auf „sein“ gleichfarbiges Merkfeld.
- ☛ Gehe dann die Merkfelder einzeln von „links“ (gelb) bis „rechts“ (schwarz) durch und führe die Bewegungen der Lachse in den Flüssen **in Reihenfolge** der Merkfelder durch. (Farben, auf denen kein Lachs liegt, überspringst du, weil sie nicht bewegt werden.)
- ☛ Immer wenn du die Bewegung einer Farbe ausgeführt hast, legst du den Lachs vom Merkfeld dieser Farbe wieder zurück zum Vorrat.



Zuerst ziehst du einen gelben Lachs 3 Felder weit. Danach einen lila und dann einen schwarzen jeweils 2 Felder weit.



Lachse begegnen unterwegs Bär Babbel ... nix wie weg!

Alle Lachse, die **genau** im Flussfeld neben dem Baumstumpf **ankommen**, auf dem Bär Babbel **gerade steht, erschrecken sich** und suchen das Weite! Nimm sie gleich aus dem Fluss und lege sie zum Vorrat zurück!

Aber: Fische, die am Bär **vorbeischwimmen**, sind flink genug und werden **nicht zurückgeschickt**!

Im Beispiel links unten auf Seite 4 siehst du, wie der gelbe Fisch „unerschrocken“ an Bär Babbel vorbeischwimmt.

3. Bewege ... vielleicht ... Bär Babel:

Nachdem du die Lachse bewegt hast, entscheidet Bär Babel, ob er stehenbleibt oder zum ‚nächsten‘ Baumstumpf weiterläuft. Denn: Nur wenn er viele **gleichfarbige** Fische im Becken sieht, mag er sich bewegen:

- Bär Babel **bleibt stehen**, wo er ist, wenn im Becken von **keiner Farbe 3 oder mehr** Fische zu sehen sind.
- Bär Babel **bewegt sich**, wenn im Becken **mindestens 3 gleichfarbige** Fische zu sehen sind. Ziehe ihn in Pfeilrichtung (Uhrzeigersinn) auf den Baumstumpf im nächsten Fluss. (Auch wenn von mehreren Farben 3 Fische zu sehen sind, bewegt er sich nur (einmal) bis zum nächsten Baumstumpf.)
Im Beispiel auf Seite 4 passiert genau das: die drei gelben Fische im Becken lassen Bär Babel zum nächsten Baumstumpf weiterlaufen. Dort trifft er auf einen schwarzen Lachs und erschreckt ihn ...

Sind Lachse dort, wo Bär Babel ankommt? ... nix wie weg!

Alle Lachse, die sich gerade im Flussfeld **direkt neben** dem Baumstumpf aufhalten, auf dem Bär Babel jetzt ankommt, **erschrecken sich** und suchen das Weite! Nimm sie aus dem Fluss und lege sie zum Vorrat zurück!



Bär Babel kann im selben Spielzug an **zwei Baumstümpfen** Lachse erschrecken: **Bevor** er sich bewegt, erschreckt er Lachse, die **dorthin schwimmen**, wo er steht.

Nachdem er sich bewegt hat, erschrecken die Lachse, die sich **am Baumstumpf aufhalten**, auf dem er jetzt ankommt ...

... und genau das passiert im **Beispiel auf Seite 4** unten mit dem schwarzen Lachs, an dessen Baumstumpf Bär Babel gleich ankommen wird.

Ende des Spiels

Das Spiel beendet, wer die letzte Netztafel ins Becken legt. Er führt seinen Spielzug noch vollständig aus, dann ist das Spiel zu Ende.

Sieger

Deckt alle euer „**Mein-Fisch-Plättchen**“ auf und gebt so eure eigene Fischfarbe bekannt.

Zählt eure Fische in **allen Laichgebieten**. Wder die meisten eigenen Lachse in (irgendwelche) Laichgebiete gebracht hat, gewinnt.

Fällt euch das Zählen der Fische noch schwer? Dann stapelt sie übereinander! Der Spieler mit dem höchsten Fischturm gewinnt.

Einen Gleichstand entscheidet für sich, wer (jetzt noch) die meisten eigenen Fische in Flüssen hat. Sind auch dabei mehrere Spieler gleichauf, vergleicht ihr, von wem ein einzelner Fisch einem Laichgebiet am nächsten gekommen ist. Es kann mehrere Gewinner geben.



Art.-Nr.: 60 110 5211

Autoren: Regine und Thomas Fabian

Illustration: Jann Kerntke

Satz und Layout: Oliver Richtberg

2026 Zoch Verlag
Simba Toys GmbH & Co. KG
Werkstraße 1
D-90765 Fürth
service.zoch-verlag.de
zoch-verlag.com



Flitze Flitze BÄRENTATZE



6+



2-4



30



by
**Regine & Thomas
Fabian**



The salmon are swimming to their spawning grounds. This also makes Babbling Bear curious: Might a tasty tidbit jump out of the water for him? With a covert glance and a growling stomach, he roams around the four rivers, scaring up all the fish near him. But these fish always streak past him – or fearfully return to where they came from. Only fast fins will reach the spawning grounds. Will YOUR salmon be among them?

The Game

Let the salmon appear on the net boards in the pool. All fish colors that become visible in the process keep moving until they reach the spawning grounds at the end of the rivers. While you are doing this, try to evade Babbling Bear and don't tell anybody what color your own fish are. This way, your fish can already start spawning while Babbling Bear is still scaring off all the other salmon.

Object of the Game

Get more of your own salmon into the spawning grounds than any other player.

Game Materials



Gameboard



36 net boards



50 salmon in 5 colors

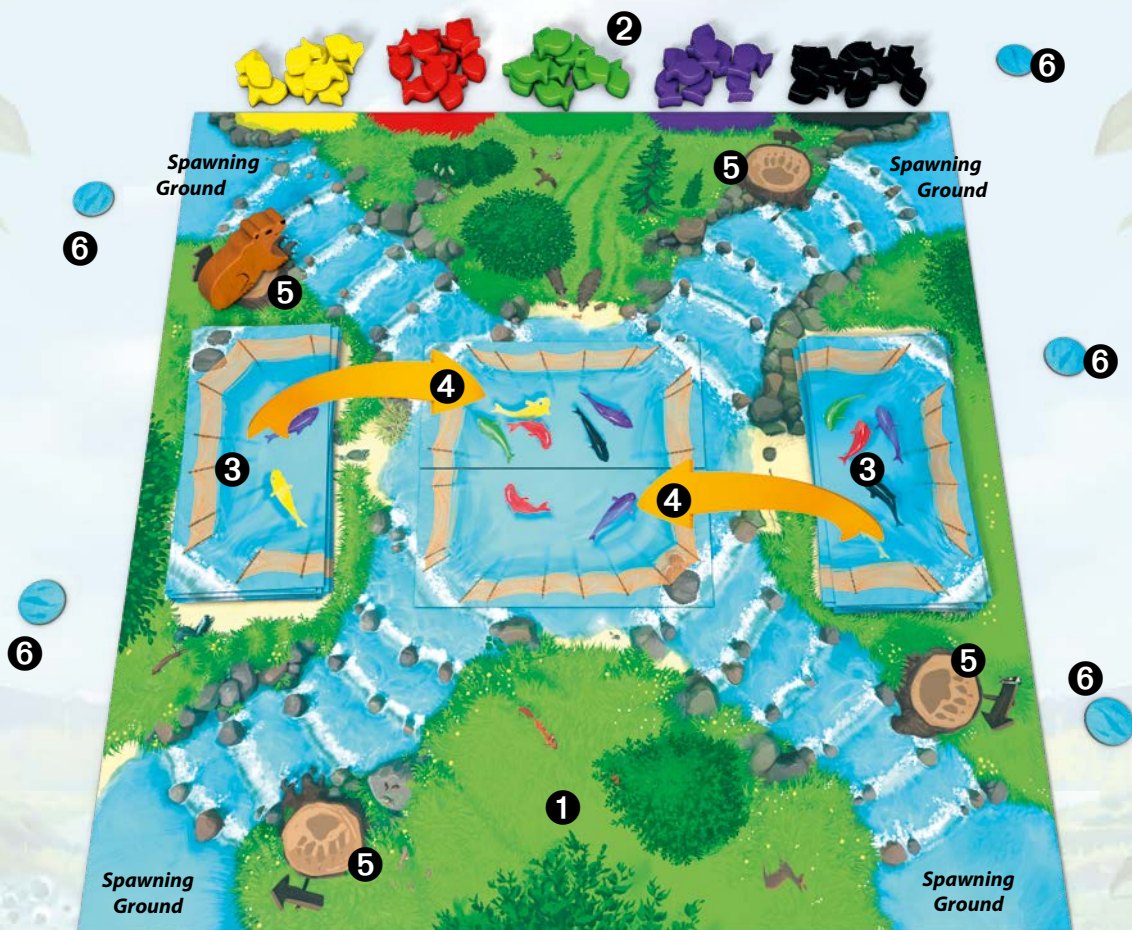


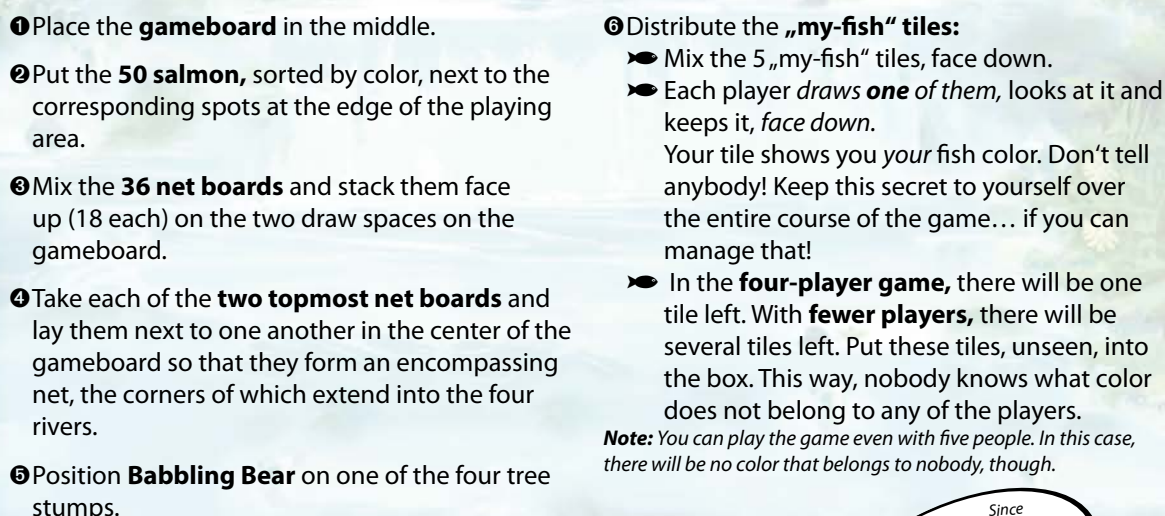
5 „my-fish“ tiles



Babbling Bear

Set-up of the Game



- 
- 1 Place the **gameboard** in the middle.
 - 2 Put the **50 salmon**, sorted by color, next to the corresponding spots at the edge of the playing area.
 - 3 Mix the **36 net boards** and stack them face up (18 each) on the two draw spaces on the gameboard.
 - 4 Take each of the **two topmost net boards** and lay them next to one another in the center of the gameboard so that they form an encompassing net, the corners of which extend into the four rivers.
 - 5 Position **Babbling Bear** on one of the four tree stumps.
 - 6 Distribute the **„my-fish“ tiles**:
 - Mix the 5 „my-fish“ tiles, face down.
 - Each player *draws one of them*, looks at it and keeps it, *face down*.
Your tile shows you *your* fish color. Don't tell anybody! Keep this secret to yourself over the entire course of the game... if you can manage that!
 - In the **four-player game**, there will be one tile left. With **fewer players**, there will be several tiles left. Put these tiles, unseen, into the box. This way, nobody knows what color does not belong to any of the players.

Note: *You can play the game even with five people. In this case, there will be no color that belongs to nobody, though.*

Note: You can play the game even with five people. In this case, there will be no color that belongs to nobody, though.

Since the other players don't know the color of your salmon, you can divert Babbling Bear's curiosity towards other colors. And if somebody guesses your color? Just pretend you have a different one...

Course of the Game

The last player who has seen a fish in the water begins the game. After that, you always play **in turn**. On your turn, you carry out these **three actions**, one after another:

1. **Place a net board!**
2. **Let salmon swim!**
3. **Move Babbling Bear... maybe...!**

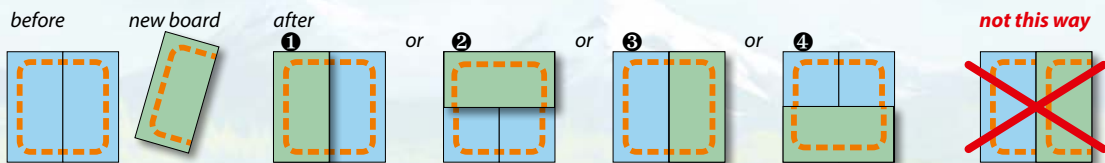
After that, it's the next player's turn.

I. Place a net board!

Take **one** visible **net board** from the draw spaces. Place it, covering **one half** of the fish pool.

In doing so, observe the following rules:

- **Edge to edge:** Put one net on top of the other in order to always keep up the square shape of the net around the fish pool.
- **Covering:** In the pool half you have chosen, you are covering already-laid-out net boards. In the other half of the pool, everything remains visible the way it was before.
- **Orientation:** Decide on your own which half of the fish pool to cover and how to rotate and orient the net board. There are four possible positions:



- **The net boards stay put:** All net boards placed remain in place, but they can be covered (partially or completely) on later game turns.



Example: You decide to take the top net board from the left stack ...



... and place it in the right half of the pool, so that the fish that were visible before now disappear.



Example: The next player, on his turn, chooses the topmost board from the right stack ...



... and decides to place it in the bottom half of the pool. With this, he covers the bottom part of the board you previously placed. In this section, only the yellow fish remains visible.

2. Let salmon swim!

After you have placed a net board, the **visible fish in the pool** show you **which salmon** you may move **how far** along the rivers. The salmon always swim **in the direction of the spawning grounds** – never „back“ to the fish pool.

This is how you move the salmon:

1) First, you check what **fish colors** you see in the pool.



2) Then you **check out the rivers** to which the **net is open**.



3) Now you move **one** salmon of **each color** you see **in the pool**.

So, in the example above, you move one fish each in yellow, red, black, and green – even though some colors are represented more than once.

In doing so, let each salmon you are moving swim **as many spaces** as there are **fish of its color visible in the pool**. In the example above, there are 2 green fish; therefore, you advance one green salmon 2 spaces. Then you do the same with one of the black salmon. Since red and yellow are represented only once, you move the salmon of these colors only one space each. For each salmon color, you decide separately in which river to make this move.

You may let **steps go to waste** only if a salmon reaches a spawning ground. There may be any number of salmon on every river space. If all 4 rivers are closed, you don't move any salmon.

4) Choose **one open river** for each color and make your move there.

In the example above, the net is open only at the bottom left and at the bottom right. Only there can you let fish swim.

Always take into account that every river may hold **only 1 fish of each color!**

- If the chosen river *already contains a salmon of a certain color*, you move **this fish**.
- If there is *no salmon of this color* in the chosen river, you move a „**fresh fish**“ from the **supply into the river**, starting with the first river space next to the pool.

Example:



After placing a net board, you see 3 yellow, 2 black, and 2 purple fish in the pool. This means that you will now move **one** yellow salmon, **one** purple one, and **one** black one...



Only at the top right and bottom right – where the net is open – can you let salmon swim. No fish can move in the two closed rivers on the left.



Color by color, you choose one open river: You decide to move the yellow salmon in the river at the top right. Since there are 3 yellow salmon in the pool, you move one 3 spaces – passing Babbling Bear quickly, so that he can't frighten the salmon. As for the other two colors visible in the pool (purple and black), you choose the other open river – the one at the bottom right: Since there is no purple salmon there yet, you move a „fresh“ one from the supply into the river – 2 spaces, since there are 2 purple salmon in the pool. Plus, you advance the black salmon 2 spaces. Good thing that Babbling Bear is not waiting for this salmon on the tree stump there to scare it off! However, Babbling Bear will certainly go there soon and frighten the salmon anyway – but that is something the instructions will tell you about later (page 12).

The spawning grounds

All rivers lead to a spawning ground. The spawning grounds are **not** parts of the rivers anymore. Any number of (additional) fish of any color may arrive and stay there.

- Any fish that arrives at a spawning ground stays there until the end of the game ... left there to spawn in peace.

To win the game, it doesn't matter at **which** spawning grounds your salmon arrive. The only thing that's important for all salmon is to reach any spawning ground at all!

So
never move **more**
than one salmon of the
same color! ... Not even if you
see several fish of this color in
the pool!

Exactly!
The number of fish
of one color shows you **how**
many spaces you let a salmon of
this color swim.

... and
in **closed rivers**,
nothing moves at all!
Never ever!

Colored mnemonic spots: a little help for moving

In order not to forget to move any salmon you *are allowed* to move, you can use the colored markings at the edge of the playing area as „mnemonic spots.“ This is how it works:

- For each color you see in the pool, put one salmon from the supply onto „its“ mnemonic spot of the same color.
- Then handle each mnemonic spot separately, from „left“ (yellow) to „right“ (black), and carry out the salmon's moves in the rivers **in the order** of the mnemonic spots. (Skip any colors without salmon, since these fish are not moved.)
- Every time you have carried out the movements for one color, you put the salmon from the mnemonic spot of this color back into the supply.



First, you advance a yellow salmon 3 spaces. After that, a purple one, and then, a black one, 2 spaces each.



On their way, salmon encounter Babbling Bear... Get away quickly!

All the salmon **ending up exactly** on the river space next to the tree stump where Babbling Bear is **standing become scared** and splash away! Take them immediately out of the river and put them back into the supply!

BUT: Any fish **swimming past** the Bear are fast enough – they are **not sent back!**

The example on the bottom left on page 10 shows the yellow fish „intrepidly“ swimming past Babbling Bear.

3. Move Babbling Bear ... maybe ...!

After you have moved the salmon, Babbling Bear decides whether he wants to stay put or move on to the next tree stump. After all, he likes to move only if he sees many fish of the **same color** in the pool:

- Babbling Bear **stays where he is** if there is no fish that has **at least three of that color visible** in the pool.
- Babbling Bear **moves** if there are **three or more fish of the same color visible** in the pool. Move him in the direction of the arrow (clockwise) onto the tree stump at the next river. (Even if there are three fish of several colors visible, he moves only [once] to the next tree stump. On your turn, never move him further than to the next tree stump.)

In the example on page 10, this is exactly what happens: The three yellow fish in the pool enable Babbling Bear to advance to the next tree stump. There, he comes upon a black salmon and scares it ...

Are there any salmon where Babbling Bear arrives?... Get away quickly!

All salmon that are swimming exactly on the **river space next to the tree stump** at which Babbling arrives **become scared** and seek to escape! Take them out of the river and put them back into the supply!



On the same turn, Babbling Bear can frighten salmon even at **two tree stumps**: Before he moves, he scares the salmon that are **swimming to where he currently is**.

After he has moved, he also scares the salmon that **currently are at the tree stump** at which he arrives now.

...and in the **example at the bottom of page 10**, this is exactly what happens to the black salmon at the tree stump at which Babbling Bear is about to arrive.

End of the Game

The player who places the last net board into the pool ends the game. After this player has carried out his or her complete game turn, the game is over.

Winning the Game

All players reveal their „my-fish“ tile, thus letting the others know their fish color.

Everybody adds up their own fish **in all spawning grounds**. The player with the most salmon of their color in all spawning grounds wins.

Are you still having difficulty counting the fish? In this case, stack them on top of one another! The player with the tallest fish tower wins.

In case of a tie, the player who has the most fish left in rivers prevails. If there is still a tie, the tied players compare who owns the single fish closest to a spawning ground. There can be more than one winner.



Art.-Nr.: 60 110 5211

Authors: Regine und Thomas Fabian

Layout: Oliver Richtberg

English translation:

Sybille & Bruce Whitehill, „Word for Wort“

2026 Zoch Verlag

Simba Toys GmbH & Co. KG

Werkstraße 1

D-90765 Fürth

service.zoch-verlag.de

zoch-verlag.com



Flitz Flitz BÄRENTATZ



6+



2-4



30



de
Regine & Thomas
Fabian



Les saumons nagent jusqu'aux frayères où ils sont nés, éveillant la curiosité de Patbol l'ours. Réussira-t-il à attraper un de ces délicieux poissons au moment où il sautera hors de l'eau ? Le regard affûté et le ventre vide, il arpente les rives des quatre rivières, effrayant les poissons qui s'en approchent. Mais ils lui passent toujours sous le museau ou rebroussement chemin. Seuls les saumons les plus rapides atteindront les frayères. Mais combien d'entre eux VOUS appartiendront ?

Principe du jeu

Lorsque vous posez un filet, de nouveaux saumons apparaissent dans le bassin. Et chaque couleur de poisson visible permet de faire avancer un saumon de la couleur correspondante vers une des frayères, au bout des rivières. Encore faut-il échapper à Patbol l'ours tout en gardant secrète la couleur des saumons qui vous appartiennent. Seuls les poissons les plus rapides atteindront les frayères, tandis que Patbol effrayera les autres.

But du jeu

Amenez plus de saumons de votre couleur que vos adversaires jusqu'aux quatre frayères.

Contenu



Plateau de jeu



36 filets



50 saumons de 5 couleurs

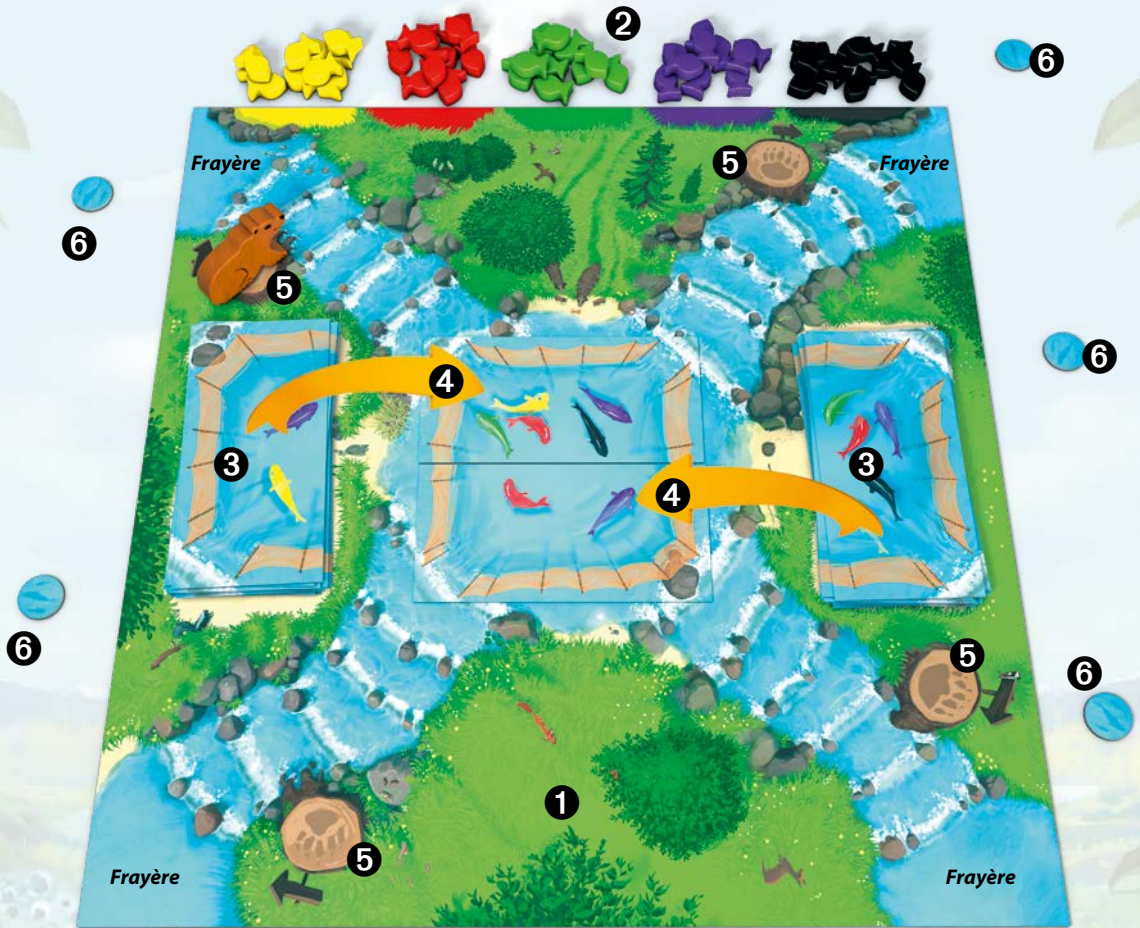


5 jetons Couleur de Saumon



Patbol l'ours

Mise en place



- ❶ Installez le **plateau** au milieu de la table.
 - ❷ Triez les **50 saumons** par couleur et placez-les au bord du plateau, en face du repère correspondant ; ils forment la réserve.
 - ❸ Mélangez les **36 filets** et répartissez-les en deux piles égales (18 filets) sur les emplacements prévus du plateau.
 - ❹ Placez le **filet supérieur de chaque pile** au milieu du plateau de manière à former un filet tendu, dont les coins sont orientés vers les quatre rivières.
 - ❺ Placez **Patbol l'ours** sur l'une des quatre souches d'arbre.
 - ❻ Distribuez les jetons **Couleur de Saumon**,
 - 🐟 Mélangez les 5 jetons Couleur de Saumon, face cachée.
 - 🐟 *Tirez chacun 1 jeton*, consultez-le et conservez-le devant vous, face cachée. Il indique la couleur de vos saumons. Ne la dévoilez à personne ! Gardez-la secrète jusqu'à la fin de la partie... si vous y arrivez... !
 - 🐟 **À 4 joueurs**, il reste 1 jeton. **À 2 ou 3**, il en reste plusieurs Rangez-les dans la boîte sans les regarder. Ainsi, personne ne saura quelle couleur n'appartient à personne.
- Remarque :** Vous pouvez même jouer à 5. Toutes les couleurs sont alors attribuées.

Comme vos adversaires ne connaissent pas la couleur de vos saumons, vous pouvez attirer Patbol vers les autres. Et si quelqu'un devine votre couleur ? Faites semblant d'en avoir une autre...

Déroulement de la partie

Le dernier joueur à avoir vu un poisson dans l'eau entame la partie. Puis continuez à **tour de rôle dans le sens horaire**.

1. **Placer un filet**
2. **Avancer les saumons**
3. **Déplacer ... éventuellement ... Patbol l'ours**

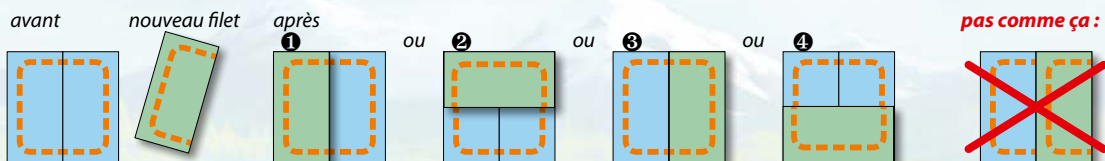
C'est ensuite à votre voisin de gauche de jouer.

I. Placer un filet

Prenez le **filet** visible au sommet d'**une** des deux piles et recouvrez **une moitié** du bassin.

Les règles de pose sont les suivantes :

- **Filet sur filet** : Placez le filet sur celui déjà installé, de manière à ce que le filet tendu *autour du bassin* forme toujours un carré.
- **Recouvrement** : Recouvrez le filet qui se trouve déjà dans la moitié du bassin que vous avez choisie. Dans l'autre moitié du bassin, les poissons qui étaient visibles le restent.
- **Orientation** : À vous de décider quelle moitié du bassin vous souhaitez recouvrir et donc comment vous tournez le filet. Il existe 4 positions possibles :



- **Les filets ne bougent plus** : Chaque filet posé reste en place et peut être recouvert à son tour (à moitié ou entièrement).



Exemple : Vous décidez de prendre le filet supérieur de la pile de gauche ...



... et de recouvrir la moitié droite du bassin, cachant certains poissons visibles jusque-là.



Exemple : À son tour de jeu, le joueur suivant choisit le filet supérieur de la pile de droite ...



... et décide de recouvrir la moitié inférieure du filet que vous veniez de placer ; seul le poisson jaune reste visible.

2. Avancer les saumons

Après avoir placé un filet, les **poissons visibles dans le bassin** vous indiquent **quels saumons** vous allez pouvoir avancer dans les rivières et **de combien de cases**. Les **saumons nagent toujours en direction des frayères**, jamais en arrière vers le bassin.

Règles de déplacement des saumons :

1) Commencez par regarder quelles **couleurs de poissons** sont visibles dans le bassin.



2) Regardez ensuite vers quelles **rivières** sont **ouverts les coins du filet**.



3) Déplacez **1 saumon de chaque couleur présente dans le bassin**.

Dans l'exemple ci-dessus, vous déplacez donc 1 saumon jaune, 1 rouge, 1 noir et 1 vert (même si certains sont présents plusieurs fois).

4) Pour chaque couleur, choisissez **une rivière ouverte** et déplacez-y un saumon.

Dans l'exemple ci-dessus, le filet n'est ouvert qu'en bas à gauche et en bas à droite. Vous ne pouvez avancer des saumons que dans les deux rivières correspondantes.

Avancez chaque saumon d'**une case par poisson de cette même couleur visible dans le bassin**.

L'exemple ci-dessus montre 2 poissons verts dans le bassin ; déplacez alors 1 saumon vert de 2 cases. Faites de même avec un saumon noir. Comme les poissons rouge et jaune n'apparaissent qu'une seule fois, n'avancez 1 saumon rouge et 1 jaune que d'1 case. Pour chaque couleur de saumon, à vous de choisir dans quelle rivière ouverte vous effectuez ce déplacement.

Vous êtes **obligé d'avancer** un saumon sauf s'il a déjà atteint une frayère. Plusieurs saumons peuvent partager une même case. Si les 4 rivières sont fermées, vous ne pouvez déplacer aucun saumon.

Il ne peut y avoir qu'1 seul saumon de chaque couleur par rivière !

- S'il y a **déjà un saumon de cette couleur** dans la rivière choisie, déplacez **celui-ci**.
- S'il n'y a **aucun saumon de cette couleur** dans la rivière choisie, ajoutez **1 « nouveau saumon » de la réserve dans la rivière** et avancez-le en comptant à partir de la 1^{re} case, à la sortie du bassin.

Exemple :



Après avoir posé un filet, vous voyez 3 poissons jaunes, 2 noirs et 2 violets dans le bassin. Cela signifie que vous allez devoir maintenant déplacer **1 saumon jaune, 1 noir et 1 violet**...



Vous ne pouvez les déplacer que dans les rivières en haut et en bas à droite, là où le filet est ouvert. Vous ne pouvez pas les déplacer dans les deux rivières de gauche.



Pour chaque couleur, choisissez une rivière ouverte : vous décidez d'avancer le saumon jaune dans la rivière en haut à droite. Comme il y a 3 poissons jaunes visibles dans le bassin, vous l'avancez de 3 cases, passant rapidement sous le museau de l'ours qui n'a pas le temps de l'effrayer. En ce qui concerne les deux autres couleurs de poissons visibles dans le bassin, noirs et violets, vous choisissez l'autre rivière ouverte, en bas à droite : comme il n'y a pas encore de saumon violet, vous en ajoutez 1 nouveau de la réserve dans cette rivière, à 2 cases du bassin, puisqu'il y a 2 poissons violets visibles dans le bassin. Enfin, vous avancez le saumon noir déjà présent de 2 cases. Heureusement pour lui, Patbol ne l'attend pas sur la souche d'arbre pour l'effrayer ! Mais l'ours pourrait bien se déplacer et l'effrayer tout de même... C'est ce que nous dira la suite de la règle, page 18.

Les frayères

Chaque rivière mène à une frayère. Elles ne font **plus** partie des rivières. Elles peuvent accueillir un nombre illimité de saumons, quelle que soit leur couleur.

- Si un saumon atteint une frayère, il y reste jusqu'à la fin de la partie... pour y déposer ses œufs tranquillement.

Pour gagner la partie, peu importe sur **quelle** frayère sont arrivés vos saumons. Tout ce qui importe est qu'ils en atteignent une !

Ne déplacez **jamais** plusieurs saumons de la même couleur à la fois !... même s'il y a plusieurs poissons de cette couleur dans le bassin !

Exactement !
Le nombre de poissons d'une couleur vous indique uniquement de **combien de cases** vous pouvez avancer un saumon de cette couleur dans une rivière.

... et si la rivière est **fermée**, aucun saumon **ne** peut s'y déplacer ! **Jamais !**

Repères de couleur : une petite aide pour se déplacer

Pour ne pas oublier de déplacer un saumon, vous pouvez vous aider des repères de couleur au bord du plateau. Voici comment faire :

- Placez 1 saumon de chaque couleur visible dans le bassin sur le repère correspondant.
- Traitez les repères l'un après l'autre de gauche (jaune) à droite (noir) et déplacez les saumons dans les rivières, **dans l'ordre**, au fur et à mesure. (Sautez les repères sur lesquels il n'y a pas de saumon, puisqu'ils ne se déplacent pas.)
- Dès que vous avez fini de déplacer le saumon d'une couleur, remettez le saumon du repère dans la réserve.



Commencez par déplacer 1 saumon jaune de 3 cases, puis 1 violet, puis 1 noir de 2 cases chacun.



En chemin, les saumons rencontrent Patbol l'ours... Fuyons !

Tous les saumons **arrêtés** sur la case **directement** en face de la souche où se **trouve actuellement** Patbol l'ours **sont effrayés** et s'enfuient ! Sortez-les de la rivière et remettez-les dans la réserve !

Mais : Les poissons qui **passent** devant l'ours sont suffisamment rapides et ne sont pas renvoyés dans la réserve !

Dans l'exemple précédent (page 16 en bas), le poisson jaune passe devant l'ours sans être effrayé.

3. Déplacer ... éventuellement ... Patbol l'ours

Lorsque vous avez fini de déplacer les saumons, Patbol l'ours décide s'il reste où il est ou s'il se déplace jusqu'à la souche d'arbre suivante. En effet, il ne bouge que s'il voit beaucoup de poissons de la **même couleur** dans le bassin :

- Patbol **reste là où il est** s'il n'y a **pas plus de 2 poissons d'une même couleur** dans le bassin.
- Patbol **se déplace** s'il y a **3 poissons ou plus d'une même couleur** dans le bassin. Déplacez-le dans le sens des flèches (sens horaire) sur la souche d'arbre au bord de l'autre rivière. (Même s'il y a plus de 3 poissons dans plusieurs couleurs, il ne se déplace que d'une seule souche.)

Dans l'exemple de la page 16, c'est ce qui se passe : les trois poissons jaunes dans le bassin entraînent le déplacement de Patbol. Il tombe alors sur un saumon noir et l'effraye...

Si des saumons se trouvent en face de la souche où arrive Patbol l'ours... Fuyons !

Tous les saumons **arrêtés** sur la case **directement** en face de la souche où **arrive** Patbol l'ours **sont effrayés** et s'enfuient ! Sortez-les de la rivière et remettez-les dans la réserve !



Patbol
peut effrayer des
saumons en face de **deux souches**
au cours du même tour de jeu : **Avant** de
se déplacer, il effraye les saumons **arrêtés**
exactement en face de la souche où
il se trouve.

Après
s'être déplacé, il effraye
également les saumons **qui se**
trouvent déjà en face de la souche
sur laquelle il arrive...

... et
c'est précisément ce
qui se passe avec le saumon
noir, dans l'**exemple de la page**
16, en face de la souche où
arrive Patbol.

Fin de la partie

Le joueur qui pose le dernier filet dans le bassin met fin à la partie. Il termine son tour, puis la partie est terminée.

Vainqueur

Retournez tous votre **jeton** pour dévoiler votre couleur de poisson.
Comptez combien de saumons de votre couleur ont atteint **toutes**
les frayères. Celui qui totalise le plus de saumons remporte la partie.

Trop difficile de compter tous les saumons ? Alors empilez-les ! Celui
qui possède la plus grande tour de poissons l'emporte.

En cas d'égalité, le vainqueur est celui qui possède le plus de
saumons (encore) dans les rivières. Si des joueurs sont toujours ex
æquo, regardez qui d'entre eux possède le saumon le plus proche
d'une frayère. Si l'égalité persiste, les joueurs se partagent la victoire.



Art.-N° : 60 110 5211

Auteurs : Regine und Thomas Fabian

Illustrations : Jann Kerntke

Mise en page : Oliver Richtberg

Traduction : Éric Bouret

2026 Zoch Verlag
Simba Toys GmbH & Co. KG

Werkstraße 1

D-90765 Fürth

service.zoch-verlag.de

zoch-verlag.com



Flitze Flitze BÄRENTATZE



6+



2-4



30



von
Regine & Thomas
Fabian



I salmoni risalgono la corrente verso i loro luoghi di deposizione delle uova. A questo punto l'orso Babel si incuriosisce. Che forse dall'acqua possa saltare fuori un bocconcino prelibato? Con lo sguardo furtivo e lo stomaco che brontola, si aggira intorno ai quattro fiumi. Spaventa tutti i pesci che gli si avvicinano, ma quelli continuano a sfrecciargli davanti. Oppure, spaventati, tornano da dove sono venuti. Solo le pinne più agili raggiungeranno i luoghi di deposizione delle uova. E i TUOI salmoni ce la faranno?

Il gioco

Fate apparire i salmoni sulle tessere rete nella vasca dei pesci. Tutti i colori di pesce che in questo modo rendete visibili avanzano, finché non raggiungono i luoghi di deposizione delle uova alla fine dei fiumi. Nel frattempo, evitate l'orso Babel e non rivelate a nessuno il colore dei vostri pesci. Così potranno già deporre le uova, mentre Babel sta ancora scacciando tutti gli altri salmoni.

Obiettivo del gioco

Porta più salmoni nei luoghi di deposizione delle uova rispetto ai tuoi compagni di gioco.

Materiale



Tabellone di gioco



36 tessere rete



50 salmoni in 5 colori



5 tessere "Il mio pesce"



orso Babel

Preparazione



- 1 Posizionate il **tabellone di gioco** al centro del tavolo.
- 2 Disponete i **50 salmoni**, suddivisi per colore, negli appositi spazi sul bordo del tabellone.
- 3 Mescolate le **36 tessere rete** e impilatele scoperte (18 ciascuna) sui due spazi di prelievo del tabellone.
- 4 Prendete le **due tessere rete superiori** e posizionatele una accanto all'altra al centro del tabellone. Dovranno formare una rete continua, i cui angoli si estendono nei quattro corsi dei fiumi.
- 5 Posizionate **l'orso Babbel** su uno dei quattro ceppi.

- ⑨ Distribuzione delle tessere “**Il mio pesce**”:
- 🐟 Mescolate le 5 tessere “Il mio pesce” a faccia in giù.
 - 🐟 Ognuno *ne pesca una*, la guarda e la tiene a faccia in giù.
- La tua tessera ti indica il colore del *tuo* pesce. Non rivelarlo a nessuno! Conserva questo segreto per tutta la durata della partita ... se ci riesci!
- 🐟 Se **giocate in 4**, una tessera rimane inutilizzata. Se siete **in meno**, ne restano diverse. Rimettetele nella scatola senza guardarle. In questo modo nessuno saprà qual è il colore che non appartiene a nessun giocatore.

Nota: potete giocare anche in 5. Ma non rimarrà nessun colore che non appartiene a nessuno.

Dato
che i tuoi compagni di
gioco non conoscono il colore
dei tuoi salmoni, puoi indirizzare la
curiosità dell'orso Babel verso altri
colori. E se qualcuno indovina il tuo
colore? Fai semplicemente finta
di averne un altro...

Svolgimento del gioco

Inizia chi ha visto per ultimo un pesce nell'acqua. Poi si gioca **sempre a turno in senso orario**.

Quando è il tuo turno, esegui nell'ordine queste **tre azioni**:

1. **Posiziona una tessera rete!**
2. **Fai nuotare i salmoni!**
3. **Muovi l'orso Babel... magari!**

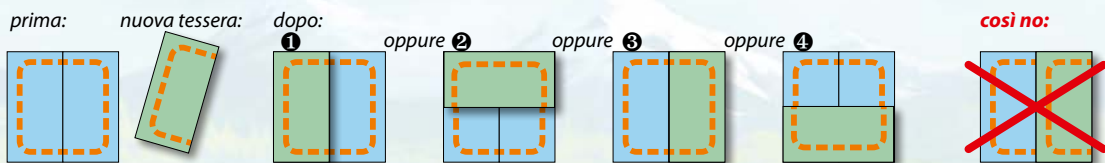
Poi il turno passa al giocatore successivo.

I. Posiziona una tessera rete!

Prendi una **tessera rete** visibile da uno degli spazi di prelievo. Con essa copri **una metà** della vasca dei pesci.

Rispetta le seguenti regole:

- **Allineamento dei bordi:** posiziona una rete sull'altra, così che la forma quadrata della rete *attorno alla vasca dei pesci* resti sempre intatta.
- **Coprire:** nella metà della vasca scelta copri le *tessere rete* già presenti. Nell'altra metà tutto rimane visibile come prima.
- **Orientamento:** decidi tu quale metà della vasca coprire e come ruotare e orientare la tessera rete. Esistono 4 posizioni possibili:



- **Le tessere rete restano in gioco:** tutte le tessere posizionate rimangono dove sono e nei turni successivi possono essere di nuovo coperte (parzialmente o completamente).



Esempio: Decidi di prendere la tessera rete in cima alla pila di sinistra ...



... e la posizioni nella metà destra della vasca, facendo sparire i pesci che prima erano visibili.



Esempio: Il giocatore successivo prende nel suo turno la tessera rete in cima alla pila di destra ...



... e decide di posizionarla nella metà inferiore della vasca. In questo modo viene coperta la parte inferiore della tessera che avevi posizionato tu prima. Di essa rimane visibile solo il pesce giallo.

2. Fai nuotare i salmoni!

Dopo aver posizionato una tessera rete, i **pesci visibili nella vasca** indicano **quali salmoni** puoi muovere e **di quanto**. I salmoni nuotano sempre **in direzione dei luoghi di deposizione delle uova** e mai "all'indietro" verso la vasca dei pesci.

Come muovere i salmoni:

1) Per prima cosa osservi quali **colori di pesce** ci sono nella vasca



2) Poi controlla in quali **fiumi** la **rete** è **aperta**.



3) Ora muovi un salmone per **ciascun colore** visibile nella vasca.

Nell'esempio sopra muovi quindi un salmone giallo, uno rosso, uno nero e uno verde – anche se alcuni colori sono presenti più volte.

Fai nuotare ogni salmone che muovi di **tante caselle** quanti sono i **pesci del suo colore visibili nella**

vasca. Poiché nell'esempio sopra ci sono 2 pesci, muovi un salmone verde di 2 caselle in avanti. Fai lo stesso con un salmone nero. Dato che rosso e giallo sono visibili una sola volta, fai avanzare di una sola casella il salmone che hai scelto per ciascuno colore. Per ogni colore decidi separatamente in quale fiume aperto effettuare il movimento.

Puoi scegliere di **non utilizzare** eventuali **caselle rimanenti** solo quando un salmone raggiunge un luogo di deposizione delle uova. Su ogni casella di fiume possono trovarsi un numero illimitato di salmoni. Se tutti e quattro i fiumi sono chiusi, non muovi alcun salmone.

Fai sempre attenzione che in ogni fiume ci sia **un solo pesce per colore**.

- Se nel fiume scelto è già presente un salmone di quel colore, muovi **quello**.
- Se nel fiume scelto non c'è ancora nessun salmone di quel colore, prendine uno **"fresco"** dalla riserva e inseriscilo nel fiume. Parti dalla prima casella accanto alla vasca.

Esempio:



Dopo aver posizionato una **tessera rete**, vedi nella vasca 3 pesci gialli, 2 neri e 2 viola. Questo significa che muoverai ora **un** salmone giallo, **uno** nero e **uno** viola...



Solo in alto a destra e in basso a destra, dove la rete è aperta, puoi far nuotare i salmoni. Nei due fiumi chiusi a sinistra non si muove nulla.



Colore per colore scegli un fiume aperto. Decidi di muovere il salmone giallo nel fiume in alto a destra. Poiché nella vasca ci sono 3 pesci gialli, lo fai avanzare di 3 caselle, superando rapidamente l'orso Babbel, che così non riesce a spaventarlo. Per gli altri due colori visibili, viola e nero, scegli invece l'altro fiume aperto, in basso a destra. Poiché lì non c'è ancora un salmone viola, ne prendi uno "fresco" dalla riserva e lo inserisci nel fiume. Lo fai avanzare di 2 caselle, perché nella vasca ci sono 2 pesci viola. Anche il salmone nero avanza di 2 caselle. Per fortuna, su quel ceppo non c'è l'orso Babbel ad aspettarlo per spaventarlo! Ma probabilmente Babbel si sposterà presto proprio lì... e allora lo spaventerà comunque. Ma questo il regolamento ve lo svela solo più avanti, a pagina 24.

I luoghi di deposizione delle uova

Tutti i fiumi conducono a un **luogo di deposizione delle uova**. I luoghi di deposizione **non** fanno **più** parte dei fiumi. Qui possono arrivare e restare liberamente tutti i pesci, di qualsiasi colore e in qualsiasi numero.

- I pesci che raggiungono un luogo di deposizione delle uova restano lì fino alla fine della partita, per deporre le uova in tutta tranquillità.

Per vincere non ha importanza **quale** luogo di deposizione raggiungono i tuoi salmoni. Conta solo che ce la facciano ad arrivare in uno qualsiasi di essi!

Non muovere **mai più** di un salmone dello stesso colore! ... nemmeno se vedi più pesci di quel colore nella vasca!

Esatto!
Il numero di pesci di un colore indica **di quante caselle** deve avanzare un salmone di quel colore.

... e nei **fiumi chiusi** non si muove **proprio nulla! Mai!**

Campi promemoria colorati: un piccolo aiuto per il movimento

Per non dimenticare nessun salmone durante il movimento, *puoi* usare le marcature colorate sul bordo del tabellone come "campi promemoria". Ecco come fare:

- Per ogni colore visibile nella vasca, posiziona un salmone dalla riserva sul campo promemoria dello stesso colore.
- Poi percorri i campi promemoria uno alla volta, da sinistra (giallo) a destra (nero), ed esegui i movimenti dei salmoni nei fiumi **in questo ordine**. (Salta i colori senza salmone perché non vengono mossi.)
- Quando hai completato il movimento di un colore, rimetti il salmone dal campo promemoria nella riserva.



Prima muovi un salmone giallo di 3 caselle. Poi uno viola e infine uno nero di 2 caselle.



I salmoni incontrano l'orso Babbel... via di corsa!

Tutti i salmoni che **arrivano esattamente** sulla casella del fiume accanto al ceppo su cui **si trova** l'orso Babbel si **spaventano** e scappano via! Rimuovili subito dal fiume e rimettili nella riserva!

Ma attenzione: i salmoni che passano **oltre** l'orso Babbel sono abbastanza veloci e **non** vengono rimandati **indietro**!

Nell'esempio a pagina 22 qui sotto, vedi il salmone giallo che nuota „impavido“ oltre l'orso Babbel.

3. Muovi l'orso Babbel... magari:

Dopo aver mosso i salmoni, l'orso Babbel decide se restare dov'è o spostarsi al ceppo successivo. Infatti, solo se vede molti **pesci dello stesso colore** nella vasca ha voglia di muoversi.

- L'orso Babbel **resta fermo**, se nella vasca non si vedono 3 o più pesci dello stesso colore.
- L'orso Babbel **si muove** se nella vasca sono visibili **almeno 3 pesci dello stesso colore**. Spostalo nella direzione della freccia (in senso orario) fino al ceppo del fiume successivo. (Anche se per diversi colori sono visibili 3 pesci, Babbel si muove solo (una volta) fino al prossimo ceppo. Durante il tuo turno, non spostarlo mai oltre il ceppo successivo.)

Nell'esempio a pagina 22 accade proprio questo: i tre pesci gialli nella vasca fanno avanzare l'orso Babbel fino al ceppo successivo, dove incontra un salmone nero e lo spaventa...

Ci sono salmoni dove arriva l'orso Babbel? Via di corsa!

Tutti i salmoni che si trovano **esattamente** sulla casella del fiume accanto al ceppo su cui ora arriva l'orso Babbel **si spaventano** e scappano! Toglili dal fiume e rimettili nella riserva!



L'orso Babbel può spaventare **salmoni su due ceppi** nello stesso turno: prima di muoversi spaventa quelli che stanno arrivando lì dove lui si trova ora.

Dopo essersi spostato, spaventa i salmoni che **si trovano accanto al ceppo** su cui arriva.

... ed è proprio ciò che accade nell'esempio in basso a pagina 22 con il salmone nero, nel tratto di fiume accanto al ceppo dove Orso Babbel sta per arrivare.

Fine della partita:

La partita termina quando un giocatore posiziona l'ultima tessera rete nella vasca. Il giocatore completa il suo turno, poi la partita finisce.

Vincitore

Tutti rivelano la propria **tessera "Il mio pesce"** e quindi mostrano il colore dei propri salmoni.

Contate i vostri pesci in **tutti i luoghi di deposizione delle uova**. Vince il giocatore che in tutti i luoghi di deposizione delle uova ha più salmoni.

Se contare i pesci vi risulta difficile, impilateli uno sopra l'altro! Il giocatore con la torre di pesci più alta vince.

In caso di pareggio, vince chi (a questo punto) ha ancora il maggior numero di salmoni nei fiumi. Se persiste la parità, vince il giocatore il cui salmone si trova più vicino a un luogo di deposizione delle uova. Possono esserci più vincitori.



Art.-Nr.: 60 110 5211

Autore: Regine und Thomas Fabian

Illustrazione: Jann Kerntke

Layout: Oliver Richtberg

Traduzione: Sara Pirovino

2026 Zoch Verlag
Simba Toys GmbH & Co. KG
Werkstraße 1
D-90765 Fürth
service.zoch-verlag.de
zoch-verlag.com

