Catch w Wave

Wer surft die größte Memo-Welle?!

Von wegen "Wogen glätten"! Hier geht's ab! Ein Memo-Spiel für 1 bis 4 Surffreunde ab 8 Jahren von Thade Precht.

Es musste so kommen! Die Menschheit hat sich endgültig die Puste abgedreht. Nur die Tanuki haben's überlebt.

Die japanischen Urviecher haben sämtliche Schwachsinnsreste der Menschen in die Tonne gekloppt und nur ein paar Erinnerungsstücke aufgehoben. Und zwar die geilsten Boards der Welt! Darauf surfen sie nun, was das Zeug hält. Unendlich viel Platz, freie Strände und jedes Wochenende der große Surfbattle, bei dem die Wogen erst hochschlagen und dann alühen. Jeder macht hier eine Riesenwelle. Womit wir beim Thema sind.

Dieses Spiel ist wie das Leben. Am Ende gewinnt der, der was auf die Reihe kriegt. Möglichst viele Karten in der korrekten Folge ergeben die längste Welle. Und auf der surft der Sieger davon.

SPIELINHALT

- ·88 Wellenkarten, davon
 - · 4 farbige Sets mit je 20 Zahlenkarten
- · 8 Störkarten (blau)
- · 12 Haifischflossen
- · 1 Spielanleitung



SPIELVORBEREITUNG

Jeder nimmt sich 3 Haifischflossen und stellt sie vor sich ab. Dann breitet ihr je Spieler ein farbiges 20er-Set Karten verdeckt auf dem Tisch aus und mischt sie zusammen gut durch. Vor euch erstreckt sich nun das große weite Meer, aus dem ihr euch im späteren Spielverlauf bedient.

Was an Karten und Flossen übrigbleibt, kommt zurück in die Schachtel. Auch die Störkarten brauchen euch jetzt noch nicht zu jucken. Die sind für eine am Ende der Anleitung beschrieben Spielvariante.

Als nächstes deckt jeder von euch eine Wellenkarte auf, zeigt sie allen und legt sie verdeckt vor sich ab. Diese Karte markiert den Anfang der persönlichen Welle. Abschließend deckt ihr noch eine einzelne Wellenkarte auf und lasst sie offen im Meer schwimmen.



SPIELABLAUF

Dein Ziel ist es, im Spielverlauf eine möglichst lange, von links nach rechts aufsteigende Zahlenfolge zu bilden.

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Wer war zuletzt surfen oder wer hat am längsten nicht geduscht? Du fängst an und fischst eine Karte aus dem Meer. Das kann die eine sein, die offenliegt, oder eine verdeckte. Zeige den anderen die darauf abgebildete Zahl. Und jetzt wird es ernst. Denn du musst die Karte verdeckt vor dir ablegen. Aber an der richtigen Stelle:

- · Ist die Zahl auf deiner neuen Karte **kleiner** als die, die schon vor dir liegt, dann platzierst du sie **links davon**.
- · Ist die Zahl größer, legst du sie nach rechts.
- · Hat die Zahl einen **Wert** dazwischen, dann legst du sie entsprechend **zwischen zwei Karten** deiner Reihe ab und zwar so, dass sie sich in die Zahlenfolge einreiht.
- · Achtung! Von jeder Zahl schwimmen mehrere im Meer. Es kann also sein, dass du die frisch gezogene Zahl schon vor dir liegen hast. Dann ist es egal, ob du die neue Karte links oder rechts neben der Karte mit dem gleichen Zahlenwert ablegst.

- Die Karten deiner Reihe müssen immer direkt nebeneinander liegen. Lass also keine Lücken und trickse nicht rum, indem du die Karten versetzt auslegst. Sonst gibt es was auf die Flossen und zwar von deinem linken Nebenmann!
- · Eine einmal abgelegte Karte darfst du nicht wieder aufdecken.

Also merk dir, was wo liegt!

Hast du die Karte abgelegt, bist du für diesen Durchgang fertig. Hattest du die offene Karte aus dem Meer genommen, deckst du noch eine neue auf. Jetzt ist dein linker Nachbar dran.

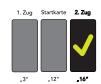
Beispiel:



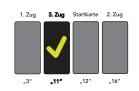
Lollo zieht als Startkarte die 12. Das ist weder gut noch schlecht, sondern in dieser Phase des Spiels völlig wurscht.



Im 1. Zug erwischt Lollo eine 3. Weil sie kleiner als 12 ist, legt er die Karte links an.



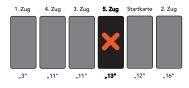
2. Zug: Jetzt fischt Lollo eine 16 aus dem Meer. Er erinnert sich, dass rechts außen die 12 liegt und packt die 16 rechts daneben. Immerhin hat er jetzt schon eine 3er-Welle. Aber weil die Mitsurfer nicht doof sind, haben die bisher wahrscheinlich auch alles richtig gemacht.



3. Zug: Wieder geht alles glatt. Die 11 bringt Lollo nicht in Verlegenheit, weil er weiß, wo sie hingehört.



4. Zug: Schon wieder eine 11. Die kann er rechts oder links von der ersten 11 ablegen. Hauptsache, die Welle kippt nicht nach unten. Sie besteht jetzt schon aus fünf Karten. Gut so!



Au Backe! Die 13 überfordert Lollo, denn er sortiert sie zwischen 11 und 12. Zu blöd! Denn jetzt ist seine Welle gebrochen. Leider sieht er nicht, welchen Bockmist er gebaut hat. Man darf gespannt sein, wohin der nächste Zugführt. Schwacher Trost: Immerhin besteht Lollos aktuelle Welle noch immer aus vier Karten: 3, 11, 11, 13. Aber das kann er nicht wissen, weil alles verdeckt liegt.

Die Haifischflossen

Hast du gepennt oder bist nicht mehr ganz im Bilde? Dann helfen die Haifischflossen! Während deines Zuges darfst du eine oder mehrere von ihnen ins Meer vorschieben, um anschließend pro Flosse eine Karte deiner Reihe geheim einzusehen. Danach die Karte/n an gleicher Stelle wieder verdeckt ablegen. Recycling kannst du übrigens vergessen: Vorgeschobene Flossen sind für immer futsch.



SPIELENDE

Das Spiel endet, nachdem ihr alle Karten aus dem Meer gefischt und platziert habt. Showdown: Der Reihe nach deckt ihr nun eure Auslage von links nach rechts auf. Karten, die eine Welle unterbrechen, versetzt du etwas nach oben oder unten. So zeigst du an, dass hier was nicht passt. Aber gleichzeitig beginnt damit ja auch eine neue Welle. Wer die längste korrekte Welle/Kartenreihe hat, gewinnt. Bei Gleichstand entscheidet, wer die meisten Haifischflossen übrighat. Wieder Gleichstand? Auch ein Unentschieden kann glücklich machen!



Lollo's längste Reihe ist diese hier, die insgesamt 10 Karten umfasst.

SOLO-VARIANTE

Spielvorbereitung und Spielablauf sind identisch. Am Ende stellt sich die große Frage: Wie gut hast du abgeschnitten?

8er Reihe oder kleiner	CATCH A COLD!
9er/10er Reihe	KETCHUP!
11er/12er Reihe	CATCHER IN THE RYE
13er/14er Reihe	CATCH ME IF YOU CAN
15/16er Reihe	WWE'S "THE UNDERTAKER"
17er/18er Reihe	CATCH AS CATCH CAN
19er Reihe	KATSCHING!
20er Reihe, fehlerfrei	KAAABUUUUUUUUUUUUUUUUUUUUUUUUMMM!!

SPIELVARIANTE FÜR ERFAHRENE MEMO-SURFER

Wenn ihr eine zusätzliche Herausforderung sucht, schnappt euch die 8 Störkarten. Aber Vorsicht, sie bringen euch memo-mäßig aus dem Tritt und stiften nur Verwirrung! Mischt sie bei Spielvorbereitung verdeckt mit ins Meer:

- · Sobald jemand eine Störkarte aufdeckt, müsst ihr sie zunächst befolgen, bevor das Spiel regulär weitergeht.
- · Wer eine Störkarte zieht, legt sie offen auf in die Tischmitte, beginnt und sagt laut und deutlich die Zahl in der obersten Sprechblase.
- · Anschließend geht es reihum Sprechblase für Sprechblase und darüber hinaus weiter solange, bis ihr gemäß der Logik der Karte eine 20er-Folge zusammengestammelt habt
- · Anstelle eines X muss stets ein bestimmtes Codewort gesagt werden, auf das ihr euch vor Spielbeginn einigt. (Beispiel: Scheiße, Bada Bing Bada Boom,...)
- ·Fertig? Dann kommt die Störkarte aus dem Spiel. Wer sie gezogen hatte, ist weiterhin am Zug und fischt eine neue Karte aus dem Meer.
- ·Lollo fragt noch: "Gibt es Sanktionen, wenn einer was Falsches sagt?" Klar, einen Tritt vor's Schienbein. Und zwar von allen Seiten.



Beispiel:

Lollo zieht die abgebildete Störkarte. Reihum wird nun wie folgt gezählt: "1-2-3-4-Codewort-6-7-8-9-Codewort-11-12-13-14-Codewort-16-17-18-19-Codewort". Anschließend kommt die Karte aus dem Spiel und Lollo fischt sich eine neue Karte aus dem Meer.

Wenn ihr noch weitere Herausforderungen sucht, dann verzichtet auf die offen im Meer dümpelnde Karte, lasst die Haifischflossen weg oder tut beides.

Catch w Wave

Who is surfing the biggest wave of memories?!

We are not talking about "smoothening the waves"! Here it goes! A memory game for 1 to 4 surfing friends 8 years and up from Thade Precht.

It had to end eventually! Humanity has finally become extinct. Just the Tanuki survived.

These legendary Japanese creatures have all the random leftover stuff from people in the bin and have only picked up a few memorabilia. The hottest boards in the world! They surf now as much as possible. Infinite space, free beaches and the big surf battle every weekend, when the waves hit first and then glow. Everyone catches a huge wave here. Which brings us to the topic. This game is like life. In the end, the one who gets their shit together wins. Get as many cards as possible in the correct sequence resulting in the longest wave – and on it the winner surfs away.

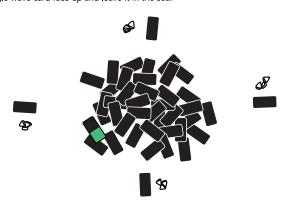
GAME CONTENTS

- ·88 wave cards, with
- 4 colored sets with
- 20 number cards each · 8 interference cards (blue)
- · 12 shark fins
- ·1 rulebook



GAME SETUP

Everyone takes 3 shark fins and places them in front of themselves. Then spread out a colored set of 20 cards face down in the center of the table for each player and mix them all together into a big mess. In front of you all now extends the great wide sea, from which you will all take what you need during the game rounds. Put whatever cards and fins are left over back into the box. Also, you don't need to bother about the interference cards just yet. They are for a game variant described at the end of the rules. Next, each of you reveals a wave card, shows it to everyone and places it face-down in front of yourself. This card marks the beginning of your personal wave. Finally, flip a single wave card face-up and leave it in the sea.



GAME PLAY

Your goal is to play as long a wave as possible in the course of the game, ascending from left to right to form a sequence of numbers. You take turns playing clockwise. Who was last surfing, or who has gone the longest without showering? You start fishing a card out of the sea. It can either be the one that is face-up or a face-down one. Show the others the number on it. And now it's getting serious because you must put the card down in front of you, but in the correct place:

- $\cdot \text{If the number on your new card is } \textbf{smaller} \text{ than the ones in front of you, then place it to } \textbf{the left of your wave}.$
- · If the number is larger, you place it to the right.
- · If the number has a **value** in between, then you put it **between two cards** accordingly in your row in such a way that it joins the sequence of numbers.
- · Caution! Several of each number swim in the sea. So it may be that you have the freshly drawn number already in front of you. Then it doesn't matter if you put the new card to the left or right of the card with the matching numerical value.

- •The cards in your row must always be next to each other. So don't leave any gaps and don't fool around by staggering the cards. Otherwise, your left neighbor will rap on your knuckles.
- ·Once you have placed a card, you cannot look at it again. So, remember what is where!

Once you have placed the card, you are done for this round. Did you take the face-up card? If so, you reveal a new one and leave it in the sea. Now it is your left neighbor's turn.

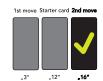
Examples:



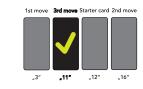
Lollo draws as starter card the number 12. That is neither good nor bad in this phase of the game



In the first round Lollo gets the number 3. Because 3 is smaller than 12 Lollo must place the card to the left of the number 12.



Second round: Now Lollo fishes a 16 out of the sea. Lollo remembers that the 12 is to the right and places the 16 on the right side of it. Not bad, by now Lollo has a wave of 3 cards. But because the competition is not stupid, they have done everything right, too.



Third round: Again, everything is smooth and easy. The number 11 doesn't put Lollo in a tight spot, because they know where it belongs.



Round 4: Again an 11. This one can either be placed to the left or right of the previous 11. All that matters is to not crash the wave. The wave now consists of 5 cards. Good job, keep on like that.



Oh crap! Number 13 is too much for Lollo because they place it between the 11 and the 12. Too bad! Now the wave crashed. Unfortunately, Lollo does not see the bullshit they created. We are curious where the next round will lead them. It may give them a little comfort that the actual wave still consists of 4 cards: 3, 11, 11, 13. But Lollo does not know that, because the cards are face down in front of them.

The shark fins

Have you fallen asleep, or are you no longer fully able to remember your wave? Then the shark fins will help! During your turn you can slide shark fins into the sea to view one card secretly in your row for each fin you spend. Make sure you place the card(s) you look at back where they were, face-down.



By the way, you can forget about recycling: Fins pushed into the sea are lost forever.

END OF THE GAME

The game ends after you have fished all the cards out of the sea and placed them in your waves. Showdown: One after the other, you reveal your display from left to right. Move cards that interrupt a wave up or down a little. That way you indicate that something does not fit there. But at the same time, one begins with a new wave. Whoever has the longest correct wave / row of sequential cards wins. If there is a tie the person who has the most shark fins left wins. Tie again? You can be happy together!



Lollo's longest row is this, with a span over 10 cards.

SOLO VARIANT

Game setup and course of the game are identical. In the end, the big question is: How well did you do?

A row of 8 or smaller	CATCH A COLD!
A row of 9 or 10	KETCHUP!
A row of 11 or 12	CATCHER IN THE RYE
A row of 13 or 14	CATCH ME IF YOU CAN
A row of 15 or 16	WWE'S "THE UNDERTAKER"
A row of 17 or 18	CATCH AS CATCH CAN
A row of 19	KATSCHING!
A row of 20	KAAABUUUUUUUUUUUUUUUUUUUUUUUUUMMM!!

GAME VARIANT FOR EXPERIENCED MEMORY PLAYERS

If you are looking for an additional challenge, grab the 8 interference cards. But be careful, they will throw you off your feet in a memo-like manner and only cause confusion! Shuffle them face-down into the sea when setting up for the game:

- As soon as someone reveals an interference card, you must first obey the card before the game can continue normally.
- · If you draw an interference card, you place it face up in the middle of the table, and begin counting clearly aloud, starting with the number in the top speech bubble
- Then it goes in turn order, speech bubble by speech bubble and beyond until you put count to 20 according to the logic of the card.
- Instead of an X, a certain codeword must always be said for the numbers in the pattern on the card. Everyone should agree before the start of the game on the codeword. (Example: shit, Bada Bing Bada Boom, ...)
- ·Done? Then the interference card is removed from the game. It's still the turn of whoever pulled the card, so they should go fishing again.
- ·Lollo asks: "Are there any rules if someone says the wrong thing?" Sure, a kick to the shin from all sides.



Example:

Lollo draws the interference card shown. In turn it is now counted as follows: "1-2-3-4-codeword-6-7-8-9-codeword-11-12-13-14-codeword-16-17-18-19-codeword". Then the card is removed from the game and Lollo fishes a new card from the sea.

If you are looking for more challenges, then forego the face-up one in the sea during setup, ditch the shark fins, or do both.