

# SCHNAPP-FISCH

T.Nr. 26506

## Schnapp-Fisch

In einer bewegten See schwimmen Fische, die ihr großes Maul hin und wieder weit aufreißen, schnappen und dann wieder in die See hineintauchen. Wer diese Fische angeln will, muß viel Geschick aufwenden, er muß sie überlisten. Ein Spiel, an dem die ganze Familie ihren Spaß hat. Man kann es allein spielen, oder zu zweit oder mit beliebig vielen Mitspielern.

### Inhalt

1 Spielbassin mit drehbarem See, Fischen und Angelruten

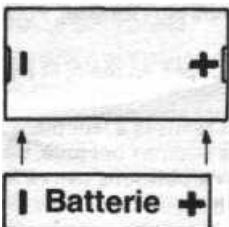
Vor Spielbeginn ist eine 1,5 Volt-Batterie in die Kammer des Bassinrandes genau nach Zeichnung einzulegen.

### Zeitfischen (2 Spieler)

Vor Spielbeginn wird eine Zeit festgelegt, die den Fischern zur Verfügung steht. Zum Beispiel 1 Minute, oder 2 Minuten oder mehr. Auf ein Kommando beginnen beide Fischer gleichzeitig zu fischen, alle Fische dürfen gefangen werden, wie sie gerade vor die Angel kommen. Das Spiel endet mit Ablauf der Zeit oder wenn vorher schon alle Fische weggefangen sind. Wer die meisten Fische gefangen hat, ist Sieger.

### Mannschaftsangeln (beliebig viele Spieler)

Es werden Mannschaften von jeweils 2 Fischern gebildet. Die Angeln stecken zu Beginn jeder Runde in ihren Halterungen am Bassinrand, das Spiel ist abgeschaltet. Eine Runde dauert 30 Sekunden (oder es wird eine längere Zeit vereinbart), dann kommt die nächste Mannschaft dran.



Auf Kommando wird das Spiel eingeschaltet, die Angeln herausgezogen und los geht's! Nach Ablauf der Zeit wird das Spiel abgeschaltet und die Angelruten wieder in ihre Halterungen gesteckt. Es wird notiert, wieviele Fische diese Mannschaft zusammen gefangen hat. Sind alle Mannschaften mit dem Fischen fertig, werden die Fangergebnisse verglichen. Wer die meisten Punkte hat, ist Mannschaftssieger.

### **Prämienangeln**

Eine feine und lustige Sache für Kinder-Geburtstage oder Kinder-Parties.

Auf alle Fische werden unter den Fuß Nummern geschrieben oder geklebt. Wie bei einer Tombola werden kleine Geschenke und Überraschungen mit den gleichen Nummern ausgezeichnet.

Eine Angelrunde wird von höchstens acht Mitspielern gebildet.

Die Reihenfolge zum Fischen wird ausgelost. Jeder darf einen Fisch aus dem See fangen und erhält als Belohnung den Preis, der die gleiche Nummer hat, wie sie auf dem Fischfuß steht.

### **Punktfischen**

Unter alle Fische werden Nummern geklebt mit den verschiedensten Werten. Es angeln immer 2 Spieler gleichzeitig, bis das Bassin leer ist. Jeder angelt frei drauflos. Sind alle Fische gefangen, werden die Punkte zusammengezählt. An diesem Spiel können sich beliebig viele Fischer beteiligen. Wer die höchste Punktzahl gefischt hat, ist Fischerkönig.