

**EINFACH
TIERISCH**

Vorsicht Flamingo!

Für 2-4 Spieler
ab 4 Jahren.



Spielmaterial:

- 1 Teich (mit 12 Schlitz für 8 Flamingos)
- 8 Flamingos (Freddy und seine Freunde)
- 17 Fische (Fritz und seine Freunde)
- 1 Spielanleitung

„Rrrrums!“ Ärgerlich taucht Fritz Fisch mit einer Beule am Kopf auf. Schon wieder hat er nicht auf die Flamingobeine im Teich geachtet. Dass die aber auch immer im Weg stehen müssen. Überall Flamingos! Wie soll sich da ein Fisch noch auskennen?

Gar nicht so einfach, die Flamingos, die auf einem Bein stehen, von denen auf zwei Beinen zu unterscheiden. Dafür aber um so lustiger.

Und darum helfen die Spieler den Fischen dabei herauszufinden, wer da ein- und wer zweibeinig im Wasser steht.

Ein echt beiniger Flamingospaß.

Spielvorbereitung:

- Vor dem ersten Spiel werden die Fische und Flamingos vorsichtig aus den Stanztafeln gelöst.
- Der Spielplan (See) wird so auf den Kunststoffeinsatz in der Schachtel gelegt, dass die vom Spielplan abgeschnittene Ecke in die entsprechende Ecke des Kunststoffeinsatzes passt. Der See zeigt 12 Schlitz und im Uferbereich Pflanzen.
- Die 8 Flamingos werden in 8 beliebige Schlitz des Spielplans gesteckt.
- Dann werden alle 17 Fische mit der Zahl nach unten gemischt und auf dem Spielplan verteilt.
- Der Jüngste beginnt, danach geht das Spiel reihum im Uhrzeigersinn weiter.

Spielverlauf:

Ist ein Spieler an der Reihe, tut er Folgendes:

- Er nimmt einen beliebigen Fisch vom See und legt ihn umgedreht vor sich, so dass alle Spieler die Zahl des Fisches sehen können.
- Dann zieht er Flamingos aus dem See - einen nach dem anderen - und zählt dabei die Beine - eines oder zwei - auf denen die Flamingos stehen. Dies tut er so lange, bis er die Zahl, die der Fisch anzeigt, genau erreicht. (Bei der Zahl „1“ zieht ein Spieler natürlich nur einen Flamingo heraus und hofft, dass dieser auf einem Bein steht.)
- Hat er genauso viele Flamingobeine gezählt, wie es der Fisch vorgibt, darf der Spieler den Fisch behalten. Der Spieler steckt die herausgezogenen Flamingos beliebig in die freien Schlitz des Spielplans zurück.
- Übersteigt die Anzahl der gezählten Flamingobeine die Zahl, die der Fisch anzeigt, dann hat der Spieler Pech gehabt: Er muss den Fisch wieder zurück auf den Spielplan legen. Der Spieler steckt die Flamingos beliebig in die freien Schlitz des Spielplans zurück.
- Wenn der Spieler möchte, kann er zum Schluss noch die Spielschachtel verdrehen, so dass der nächste Spieler eine andere Spielschachtelseite vor sich stehen hat.
- Dann kommt der nächste Spieler an die Reihe.

Beispiel:



Sandra deckt einen Fisch mit der Zahl „4“ auf und legt ihn vor sich. Dann zieht sie einen Flamingo aus dem See. Der Flamingo steht auf einem Bein. Sie zieht einen weiteren Flamingo aus dem See. Der steht auf zwei Beinen. Damit hat sie bereits drei Beine gezählt. Nun zieht sie einen weiteren Flamingo heraus und - Bingo! - der Flamingo steht auf einem Bein. Somit hat Sandra genau 4 Flamingobeine gezählt und darf den Fisch behalten. (Hätte sie als dritten Flamingo einen auf zwei Beinen gezogen, hätte sie den Fisch zurück in den See legen müssen.)

Spielende:

Das Spiel endet, sobald ein Spieler 5 Fische vor sich liegen hat. Dieser Spieler ist Gewinner und Meister im Flamingobeinzählen.



Spielidee: Virginia Charves
Gestaltung: Doris Matthäus
Redaktionelle Bearbeitung: Bärbel Schmidts
© BLA/VC
© 2002 Kosmos / Klee-Spiele
Pfizerstraße 5-7, D-70184 Stuttgart, Germany

Alle Rechte vorbehalten.
MADE IN GERMANY.

Art.-Nr.: 910015

