

JANOSCH

# DRÄNGELEI

Von Manfred Ludwig



**Das rasante Würfelspiel am Anglersteg mit dem kleinen Bär und seinen Freunden für 2 bis 4 Spieler ab 5 Jahren.**

Einmal geht der kleine Bär Fische fangen. Unten am Teich hängt er zuerst einen Wurm an den Haken und dann die Angel in das Wasser. Angeln macht Spaß, weil man da seine Ruhe hat. Aber heute ist alles anders. Der kleine Tiger kommt, er will auch mal angeln und dann noch der grüne Kastenfrosch und der Gans. Alle wollen rauf auf den Anglersteg und schon gibt es eine Riesendrängerei. Denn nur wer ganz vorne auf dem Anglersteg steht, kann auch Fische fangen. Es wird geschubst und gedrängelt, denn jeder will die meisten Fische haben. Wem gelingt es?

# Was ein Angler braucht:

## Das Spielmaterial

- 4 Spielfiguren: Bär, Tiger, Kastenfrosch und Gans
- 4 Plastikfüßchen
- 1 Anglersteg
- 50 Fische
- 1 Anglerwürfel
- diese Spielanleitung

Achtung: die Spielschachtel ist der Teich!

## Rauf auf den Steg!

### Die Spielvorbereitung

Vor dem ersten Spiel müsst ihr die Spielfiguren, die Fische und den Steg vorsichtig aus den Stanztafeln lösen. Dann baut ihr den Anglersteg zusammen und steckt ihn - so wie auf dem Verpackungsboden dargestellt- in die Spielschachtel. Um den Steg herum verteilt ihr die Fische. Danach steckt ihr die Spielfiguren auf die Plastikfüßchen und jeder wählt eine Spielfigur aus. Der Jüngste von euch stellt sie auf den ersten Platz, ganz vorne auf dem Anglersteg. Die weitere Reihenfolge der Spielfiguren auf dem Steg geht nach eurem Alter, der älteste Spieler muss sich ganz hinten anstellen.

## So eine Drängelei!

### Der Spielverlauf

Der jüngste Spieler ist der erste auf dem Steg und darf auch als erster angeln. Er beginnt das Spiel und würfelt mit dem Anglerwürfel. Zeigt der Würfel **1** oder **2 Punkte**, so hat er Glück gehabt und hat einen bzw. zwei Fische gefangen. Er nimmt seine Fische aus dem Teich und legt sie vor sich auf den Tisch. Der Angler kann so lange weiterwürfeln und fischen, bis einer von hinten drängelt. Und das kann ganz schnell passieren: Würfelt er nämlich eine **blaue 1**, so wird er von hinten geschubst und fällt ins Wasser. Nun muss er

auf dem Steg wieder ganz hinten anstellen. Alle anderen Spielfiguren auf dem Steg rücken schnell um ein Feld vor. Jetzt ist derjenige von euch der Angler, der nun ganz vorne auf dem Anglersteg steht. Und dann heißt es wieder würfeln und schnell möglichst viele Fische fangen, bis wieder gedrängt wird. Wird die **rote 2** gewürfelt, dann fällt der Zweite auf dem Steg ins Wasser und muss sich als Letzter wieder anstellen. Der Angler bleibt vorne am Steg stehen, alle anderen rücken ein Feld vor. Und weiter geht die Drängelei! **Ein bisschen ruhiger:** Wird die rote 2 gewürfelt und sind nur 2 Tigerfreunde auf dem Anglersteg, passiert gar nichts. Es gibt ja keinen Dritten, der drängt. Einfach weiterwürfeln!

## **Anglerglück!**

### **Das Spielende**

Genügend Fische gefangen? Dann hat die Drängelei ein Ende. Wer als erster 12 Fische bei **4 Spielern**, oder 18 Fische bei **3 Spielern und 2 Spielern** geangelt hat, ist Sieger. Aber alle anderen Tigerfreunde hatten ja auch ein bisschen Anglerglück und für ein leckeres Fischessen am Abend reicht es allemal!

**Viel Spaß und guten Fang!**

## **Der Spiele-Service von Schmidt**

Du möchtest noch mehr wissen? Dann werde doch Schmidtspieler!

Schicke einfach eine Postkarte mit deinem Namen, Geburtsdatum, Anschrift und Lieblingsspiel an:

Schmidt Spiele GmbH, Postfach 47 02 25, 12311 Berlin

Du bekommst dann immer die neuesten Informationen per Post oder per E-Mail.

Weitere Informationen findest du auch im Internet unter:  
[www.schmidtspiele.de](http://www.schmidtspiele.de)

© 2001 Schmidt Spiele GmbH, 12359 Berlin  
Made in Germany

© by JANOSCH / BAVARIA FILM,  
licensed by BAVARIA SONOR

Bavariafilmplatz 8, 82031 Geiseltal

Design: Motive [Agentur] • [www.motive.de](http://www.motive.de)

T.Nr. 2839932