



Beiß an, kleiner Fisch!



Angelspiel

Ein turbulentes Wett-Angeln
für 2 - 4 Kinder ab 4 Jahren. Mit zusätzlichen
Spielvarianten für ältere Kinder.

Illustrator: Reiner Stolte • Gestaltung: Bluguy Grafik-Design

Auf zum Wett-Angeln am Teich! Wer schafft es
zuerst, eine Fischfamilie zu angeln? Oder zappelt
gar der Glücksfisch an der Angel?

Inhalt

16 Holzfische in 4 Farben, 1 zweiteilige Angel aus Holz,
1 Glücksfisch, 4 Unrat-Teile, 21 Metallringe, 1 Fischteich
(die Verpackungsrolle)

Vor dem ersten Spiel

- * Ihr öffnet die Rolle von oben und nehmt das Spielmaterial heraus. Den Holzdeckel legt ihr zur Seite.
- * Aus der Stanztafel brecht ihr vorsichtig die Unrat-Teile sowie den Glücksfisch aus.

- * Ihr verseht - am besten mit Hilfe eurer Eltern oder älteren Geschwister - die Holzfische, den Glücksfisch und die Unrat-Teile mit je einem Metallring. Dazu öffnet ihr jeweils einen Ring und zieht diesen durch das vorgesehene Loch im Fisch bzw. im Unrat-Teil. Danach wird der Metallring verschlossen.

Ziel des Spiels

- * Wer angelt am schnellsten die vier Fische einer Farbe?

Vorbereitung

- * Die beiden Angelteile werden zusammengesteckt.

Das Spiel beginnt

- * Ihr werft je einen Fisch der Farben Rot, Gelb, Grün und Blau in den Angelteich, d.h. in die Rolle.
- * Der Reihe nach zieht nun jeder Spieler mit der Angel einen Fisch aus dem Teich.
- * Die gezogene Farbe zeigt jeweils an, welche Fischfamilie ein Spieler in dieser Runde angelt. Jede Familie besteht aus vier Fischen.
- * Angelt ihr zu zweit um die Wette, so zieht jeder zwei Farben. Diese Farben merkt ihr euch.
- * Nun werft ihr alle Fische, den Glücksfisch sowie die Unrat-Teile in die Rolle und stellt diese vor euch auf.

- * Der Spieler, der die roten Fische angelt, darf beginnen und nimmt die Angel in die Hand.
- * Bei drei Spielern beginnt der jüngste Angler.
- * Der Spieler wirft die Angelschnur in den Teich. Er senkt den Angelhaken bis zum Boden hinab und fährt mit ihm einige Male über den Teichboden. Danach zieht er die Angel heraus.

Was zappelt an der Angel?

1. Es hängt nichts an der Angel.

Diese Runde konntest du leider nichts erbeuten und gehst leer aus.

2. An der Angel zappeln ein oder mehrere Fische deiner Farbe.

Glück gehabt! Du nimmst diese Fische von der Angel und legst sie vor dir ab.

3. An der Angel hängen ein oder mehrere Fische einer anderen Farbe.

Leider den falschen Fisch erbeutet! Du nimmst diesen Fisch von der Angel und wirfst ihn zurück in den Teich - da hat der Fisch noch einmal Glück gehabt!

4. Du hast ausschließlich Unrat geangelt.

Leider hast du keinen Fisch an der Angel. Aber du kannst dich freuen, dass du den Fischen geholfen hast, ihren Teich sauber zu halten! Lege das Unrat-Teil vor dir ab.

5. An deiner Angel baumelt der Glücksfisch.

Nimm den Glücksfisch von der Angel und lege ihn vor dir ab. Wenn du in einer der folgenden Runden nichts, Unrat oder einen Fisch einer anderen Farbe angelst, kannst du den Glücksfisch als Joker einsetzen. Dann darfst du ein zweites Mal in dieser Runde angeln. Nach diesem zweiten Angelversuch wirfst du den Glücksfisch wieder in den Teich, als Dank dafür, dass er dir geholfen hat.

6. An deiner Angel hängt unterschiedliche Beute.

Du hast zum Beispiel einen Fisch der eigenen Farbe und einen Fisch einer anderen Farbe an der Angel. Den eigenen Fisch legst du vor dir ab, den anderen wirfst du zurück ins Wasser. Wenn du den Glücksfisch und ein Unrat-Teil angelst, legst du beide Teile vor dir ab. Den Glücksfisch kannst du dann als Joker einsetzen.

Ende des Spielzugs

Wenn du alle Teile vom Haken genommen hast, gibst du die Angel im Uhrzeigersinn weiter. Dazu wünschst du deinem Mitspieler nun „Petri Heil!“ (das ist der Anglergruß), bevor dieser die Angel ins Wasser wirft.

Ende des Spiels

Das Spiel ist beendet, wenn ein Spieler die vier Fische seiner Fisch-Familie geangelt hat. Dieser Spieler ist der Sieger.

Spielvarianten für ältere Kinder

1) Das Punkte-Wett-Angeln

- * Bei dieser Spielvariante zählen die Fische unterschiedliche Punkte:
 - * Die roten Fische zählen je 1 Punkt
 - * Die gelben Fische zählen je 2 Punkte
 - * Die blauen Fische zählen je 3 Punkte
 - * Die grünen Fische zählen je 4 Punkte
- * Ziel des Spiels ist es, möglichst viele Punkte zu angeln.
- * Hat ein Spieler ein Unrat-Teil an der Angel, so muss er einen seiner bereits geangelteten Fische zurück in den Teich werfen.
- * Hat der Spieler noch keinen Fisch geangelt, so hat er Glück gehabt. Die geangelteten Unrat-Teile werden zur Seite gelegt.
- * Angelt ein Spieler den Glücksfisch, so legt er diesen vor sich ab. Der Glücksfisch wird am Ende des Spiels in die Wertung einbezogen und bringt dem Spieler Extra-Punkte.
- * Das Spiel endet, sobald alle Teile geangelt worden sind.
- * Nun zählt ihr die Punkte eurer geangelteten Fische zusammen. Lasst euch dabei eventuell von euren Eltern oder älteren Geschwistern helfen. Der Spieler, der den Glücksfisch vor sich liegen hat, darf als Bonus nun die Punkte eines Fisches seiner Wahl verdoppeln. Hat ein Spieler ausschließlich den Glücksfisch geangelt, zählt dieser 5 Punkte.
- * Sieger ist, wer die meisten Punkte hat.

2) Das Rate-Angeln

- * Bei dieser Spielvariante sagt der Spieler vorher, welches Teil er als Nächstes angeln wird:
ein Unrat-Teil, den Glücksfisch oder einen Holzfisch.
- * Der Spieler, der an der Reihe ist, wirft die Angelschnur in den Teich.
- * Bevor er jedoch die Angel wieder herauszieht, sagt der Spieler seinen Mitspielern, welches Teil an seiner Angel hängen wird.
- * Danach zieht er die Angel heraus und alle Spieler vergleichen. Stimmt die Vorhersage des Spielers mit dem Geangelten überein, so darf er das entsprechende Angelgut vor sich ablegen.
- * Die übrigen Teile kommen zurück in die Rolle.
- * Das Spiel endet, sobald ein Spieler vier Teile vor sich liegen hat. Dieser Spieler ist der Sieger.
- * Ihr könnt auch vor dem Spiel vereinbaren, dass alle Spieler in jeder Runde mitraten, was der Gegner wohl am Angelhaken hat. Der Spieler, der richtig geraten hat, bekommt das entsprechende Angelgut und legt es vor sich ab.