

Claude Vaselli Funny Fishing

...das etwas andere Angelspiel

Spieler/innen: 2 - 5
Alter: ab 4 Jahre
Spieldauer: 10 - 15 Minuten

Autor: Claude Vaselli
Illustrationen: Rolf Vogt
Grafik: Johann Rüttinger
Redaktion: Kathi Kappler
© 2006: DREI MAGIER SPIELE GmbH
Postfach 25, D-91486 Uehlfeld

Inhalt:

- 18 Angelschnüre mit »Griff« am einen Ende und 2 x 8 verschiedenen Fischen, einem alten Stiefel und einer Dose am anderen Ende
- 8 verschiedene Fischkärtchen
- Spielregel

Ein wildes Durcheinander:

Üblicherweise geht es beim Angeln ruhig zu, sehr ruhig sogar. Aber hier nicht.

Die Fische sind zwar schon gefangen, doch was ist das für ein Gewirr?!?
An welcher Schnur hängt der gesuchte Fisch?
Und nicht etwa der alte Stiefel oder die Sardinendose ...

Also gut aufpassen, ganz genau hinschauen und möglichst schnell mit dem Finger auf den richtigen Griff tippen – darum geht's! ...

... denn nur, wer am Ende die meisten Fische gefangen hat, gewinnt den Angel-Wettstreit.

Die Vorbereitung ist einfach:

- die Kärtchen mischen und als verdeckten Stapel auf den Tisch legen
- alle Schnüre auf dem Tisch auslegen und ähnlich, wie auf der Abbildung zu sehen, »locker verwursteln«

Los gehts:

Das jüngste Kind beginnt.
Es deckt das oberste Kärtchen des Stapels auf und legt es gut sichtbar auf den Tisch.

Und ... ab jetzt spielen alle gleichzeitig!

Nur mit den Augen sucht jedes Kind in dem Wirrwarr aus Angelschnüren nach einem der beiden genau gleichen Fische, der auf dem Kärtchen abgebildet ist.

Nur mit den Augen verfolgt man die Angelschnur zurück und tippt mit seinem Finger auf den entsprechenden Griff.

Jedes Kind darf **pro Runde nur auf einen Griff** tippen. Wenn mehrere Kinder auf den gleichen Griff tippen, darf das Kind, das den Finger **als Erstes drauf hatte**, auch am Ende der Runde den Fisch aus dem Gewirr ziehen. Das oder die andere(n) Kind(er) darf/dürfen weiter suchen und eventuell auf einen anderen Griff tippen.

Es ist **verboten**, mit den Fingern den Haufen zu durchwühlen, um einen Fisch zu finden oder an den Schnüren und Griffen zu ziehen und sie vor dem Tippen anzufassen!

Der erste Teil einer Runde ist vorbei:

- wenn alle auf einen Griff getippt haben
- oder, wenn mindestens zwei getippt haben und die anderen Spieler »aufgeben«
- oder – falls sich nur noch einer von zwei identischen Fischen im Haufen befindet – wenn mindestens ein Spieler getippt hat und die anderen Spieler »aufgeben«

Jetzt darf jeder, der auf einen Griff getippt hat, seine Schnur aus dem Gewirr ziehen:

- Hat man den richtigen Fisch erwischt, legt man ihn vor sich ab.
- Ist es ein falscher Fisch, wirft man ihn zurück.



- Stiefel oder Dose wirft man ebenfalls zurück. **Zusätzlich muss auch noch ein schon gefangener Fisch zurückgegeben werden** – falls man schon einen hat.

Für die nächste Runde deckt der nächste Spieler (im Uhrzeigersinn) das nächste Kärtchen auf – und weiter gehts!

Das Spiel endet:

meistens, wenn alle Fischkärtchen aufgedeckt wurden und eben auch alle Fische geangelt sind. **Wer zu diesem Zeitpunkt die meisten Fische geangelt hat, hat gewonnen!**

Manchmal, wenn »die Augen nicht so gut geangelt« haben, liegen noch ein paar Schnüre da, obwohl alle Kärtchen aufgedeckt sind. Dann einfach den Stapel nochmal mischen und so lange weiterspielen, bis alle Fische einen Besitzer gefunden haben. **Viel Spaß!**

Wenn ihr zu zweit spielt:

In diesem Fall nimmt man die 8 doppelten Fische mit ihren Angelschnüren aus dem Spiel. Die Regeln bleiben die gleichen.



Tip: Je dichter der Haufen, desto schwieriger der Überblick. Je weiter auseinander gezogen, desto übersichtlicher!

Tip: The denser the pile is, the harder it is to get an overview. The further it is spread, the better it is to see!

GB USA

Claude Vaselli Funny Fishing

...the different fishing game

Players: 2 - 5
Age: from 4 years
Duration: about 15 min

Autor: Claude Vaselli
Illustrations: Rolf Vogt
Graphics: Johann Rüttinger
Editor: Kathi Kappler
© 2006: DREI MAGIER SPIELE GmbH
Postfach 25, D-91486 Uehlfeld

Content:

- 18 fishing lines with a »handle« on one end and 2 x 8 different fishes, an old boot and a can on the other end
- 8 different fish cards
- rules

Utter confusion:

Normally, fishing is a quiet affair, even very quiet. But not here.

Although the fishes have been caught already, there is great confusion?!?

Which line caught the looked-for fish? And not the old boot, or the can of sardines ...

Therefore, pay attention, look very closely and touch the correct handle with your finger as quickly as possible – that's what it's all about! ...

... because only who caught most fish at the end will win the fishing competition.

The preparations are simple:

- Shuffle the cards and place on the table in a face-down stack
- place all lines on the table and »mix up loosely« as shown in the picture

We start:

The youngest child starts.
She uncovers the top card of the stack and puts it on the table well-visible.

And ... from now on everybody plays at the same time!

With the eyes only, each child searches the confusion of fishing lines for one of the two identical fishes shown on the card.

With the eyes only, one tracks the fishing line and tips the appropriate handle with a finger. Each child may **only tip on one handle in every turn**. If several children tip on the same handle, the child who **was the first** to put its finger on the handle may pull the fish from the confusion at the end of the turn. The other child(ren) may continue looking and tip on another handle, if appropriate.

It is **forbidden** to search through the pile with one's fingers in order to find a fish, or to pull the lines and handles and to touch them before tipping.

The first part of the turn is over:

- when everybody tipped on a handle
- or, if at least two players tipped and the other players »give up«
- or – if only one of two identical fishes is left on the pile – if at least one player tipped and the other players »give up«

Now everybody who tipped a handle may pull his handle out of the confusion:

- If you caught the correct fish, one places it in front of oneself.
- If the fish is incorrect, it is thrown back.
- The boot or can is also thrown back. **In addition, a fish that was already caught must also be returned** – if you already have one.

For the next turn, the next player (clockwise) uncovers the next card – and we continue!

The game ends:

in most cases when all fish cards have been uncovered and therefore all fishes have been caught.

Whoever caught most fish at this time, is the winner!

Sometimes, if »the eyes did not fish very well«, there will be a few lines left although all cards have been uncovered. Then simply shuffle the stack again and continue playing until all the fishes have found an owner. **Have fun!**

If you are two players:

In this case, one takes the 8 double fishes with their lines out of play. The rules are the same.