

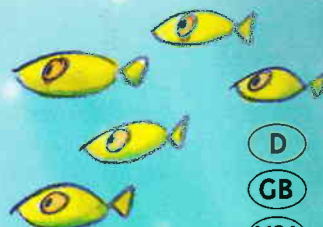
Claude Vaselli

FUNNY FISHING

1387



DREI
MAGIER
SPIELE



D
GB
USA
F
NL
I



...das etwas andere Angelspiel
...the different fishing game
...une nouvelle ligne de jeu de pêche
...het niet zo gewone hengelspel
...il gioco della pesca un po' diverso dagli altri

Claude Vaselli

FUNNY FISHING

une nouvelle ligne
de jeu de pêche

Joueurs : 2 - 5
Age : à partir de 4 ans
Durée : 10 à 15 min

Auteur : Claude Vaselli
Illustrations : Rolf Vogt
Graphisme : Johann Rüttinger
Rédaction : Kathi Kappler
Traduction : Eric Bouret
©2006 : DREI MAGIER SPIELE GmbH
Postfach 25, D-91486 Uehlfeld

Contenu :

- 18 fils à pêche avec « une canne » à une extrémité et 2 x 8 poissons différents, une vieille botte et une boîte de conserve à l'autre extrémité
- 8 cartes Poisson différentes
- jeu du jeu

Quel méli-mélo !

D'habitude, la pêche est une activité calme... très calme même. Mais pas ici !

Certes, les poissons ont déjà mordu, mais quel bazar ! Au bout de quelle ligne se trouve le poisson recherché ? Et surtout pas la vieille botte ou la boîte de sardines !

Alors attention, ouvrez bien les yeux et mettez le plus vite possible le doigt sur la bonne canne... car seul celui qui aura pêché le plus de poissons à la fin remportera ce concours de pêche.

La préparation est simple :

- Mélanger les cartes et les empiler, face cachée, sur la table.
- Étaler tous les fils sur la table comme indiqué sur l'illustration, c'est-à-dire... un vrai paquet de nouilles !

C'est parti :

Le plus jeune joueur commence. Il retourne la carte supérieure du paquet et la pose, bien visible, sur la table.

Maintenant... tous jouent en même temps !

Uniquement avec les yeux, chaque enfant cherche, dans ce méli-mélo de fils à pêche, l'un des deux poissons identiques à la carte.

Uniquement avec les yeux, chacun suit les fils à pêche et parie sur une canne en posant le doigt sur le manche correspondant.

Chaque enfant **ne peut parier que sur une canne par tour**. Si plusieurs enfants choisissent la même canne, seul le premier à avoir posé son doigt dessus aura le droit de tirer le poisson du tas à la fin du tour. L'autre (ou les autres) enfant(s) peut (peuvent) continuer de chercher et parier éventuellement sur une autre canne.

Il est **interdit de fouiller** dans le tas avec les doigts pour trouver un poisson ou tirer sur un fil ou une canne et de les toucher avant d'avoir parié.

La première phase du tour est terminée ...

- ... lorsque tous les joueurs ont parié sur une canne ;
- ou ... lorsqu'au moins deux joueurs ont parié et que les autres ont « abandonné » ;
- ou ..., s'il ne reste qu'un seul des deux poissons identiques dans le tas, lorsqu'au moins un des joueurs a parié et que les autres ont « abandonné ».

Chaque joueur qui a parié sur une canne peut maintenant tirer sur son fil :

- Celui qui a attrapé le bon poisson le pose devant lui.
- Si ce n'est pas le bon poisson, le joueur le rejette.



- La botte ou la boîte de conserve sont également rejetées. Mais le joueur doit, en plus, remettre un des poissons qu'il avait attrapés (s'il en avait déjà).

Le joueur suivant (dans le sens des aiguilles d'une montre) retourne alors la carte suivante et un nouveau tour commence.

La partie prend fin

le plus souvent lorsque toutes les cartes Poisson ont été retournées et tous les poissons pêchés. **Celui qui a alors pêché le plus de poissons remporte la partie !**

Parfois, lorsque « les yeux ont eu du mal à pêcher », il reste quelques fils, bien que toutes les cartes ont été retournées. Il suffit alors de remélanger le paquet et de continuer à jouer jusqu'à ce que tous les poissons aient trouvé leur propriétaire. **Amusez-vous bien !**

À deux joueurs :

Dans ce cas, les 8 doubles poissons et leur canne sont retirés du jeu. Les règles restent les mêmes.

D

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 gebt'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 ihren 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.