

1739

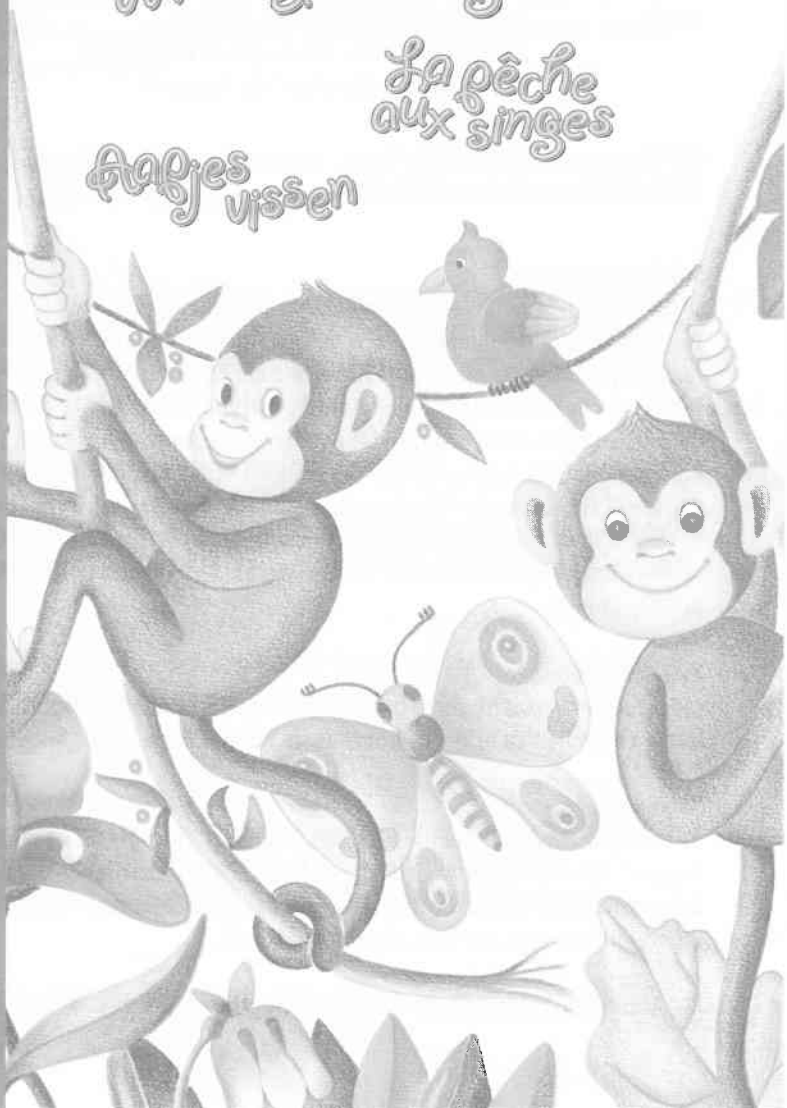
Affen Angeln

Monkey Fishing

La pêche
aux singes

Affjes
vissen

Selecta



Selecta
Spielzeug

Article numéro 3030 / (F)

La pêche aux singes

Quel est le petit singe qui s'élanche le plus rapidement à travers la jungle?



Concept :	Jeu d'adresse
Joueurs :	2 joueurs à partir de 3 ans
Contenu :	2 petits singes rouges et 2 jaunes en bois 2 cannes à pêche avec une boule en bois au bout de la ficelle 16 «cartes de la jungle» comme parcours Règle du jeu
Auteur :	Max J. Kobbert
Illustrations :	Barbara Kinzebach

Préparation du jeu

Il faut normalement être deux pour jouer à la pêche aux singes. L'un des joueurs reçoit les deux singes jaunes, et l'autre, les deux singes rouges. Chaque joueur prend une canne à pêche qui a une boule de bois pendue à la ficelle. Chaque joueur reçoit également les 8 cartes « jungle » dont le verso est de la couleur de son singe (soit jaune, soit rouge). Avec ses 8 cartes « jungle », chaque joueur trace une ligne droite de son côté de la table, elle représente le parcours « forêt vierge ». Les cartes doivent être espacées d'environ la largeur d'une main et l'on doit voir la « forêt vierge » (pas le verso coloré). Les deux singes sont placés sur les deux premières cartes de chaque parcours. Le jeu peut commencer.

But du jeu

Chaque joueur cherche à faire parvenir ses deux singes sur les deux dernières cartes le plus rapidement possible. Il ne peut les déplacer qu'à l'aide de sa canne à pêche.

Déroulement du jeu

La « pêche aux singes » commence après un signal commun (Comme « A vos marques, prêts, partez »). A l'aide de la boule de bois qui se place entre les bras des singes, les joueurs soulèvent le singe de derrière, le font passer au-dessus du premier singe et le déposent sur la carte juste devant.

Le schéma ci-dessous montre comment déplacer les singes.

Si, au cours de ce jeu d'adresse, un singe se détache de la canne ou tombe sur la table, le joueur doit prendre la figurine et la replacer sur la carte d'où elle vient à la main.

Fin du jeu

Le jeu se termine dès qu'un joueur a déposé ses deux singes sur les deux dernières cartes de son parcours. C'est lui qui remporte la partie.

Variantes

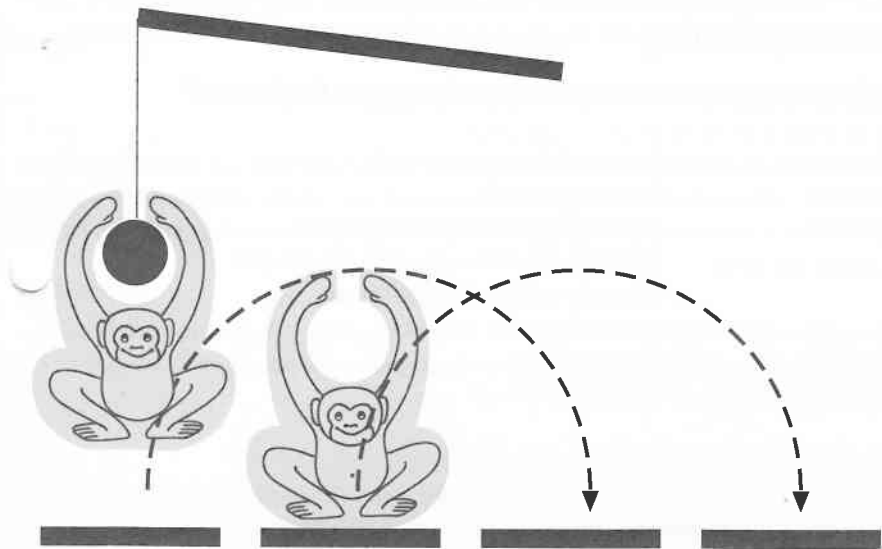
Il est possible d'augmenter l'espace entre les cartes.

Il est possible de constituer plusieurs équipes pour faire une « course de relais », auquel cas c'est toujours un nouvel enfant qui prend la canne à pêche.

Lorsque l'on a atteint la fin du parcours, il suffit de le refaire en sens inverse.

Conseil :

Avant la première partie, découper soigneusement en suivant les pointillés.



Affen Angeln

Welches Äffchen schwingt sich am schnellsten durch den Dschungel?

Spielart:	Geschicklichkeitsspiel
Spieler:	2 Spieler ab 3 Jahren
Inhalt:	2 rote und 2 gelbe Äffchen aus Holz 2 Angeln mit einer Holzkugel an der Schnur 16 „Dschungel-Kärtchen“ als Parcours Spielanleitung
Autor:	Max J. Kobbert
Illustrationen:	Barbara Kinzebach

Spielvorbereitung:

„Affen Angeln“ spielt man normalerweise zu zweit.

Der eine Spieler bekommt die zwei gelben Äffchen, der andere Spieler die zwei roten Äffchen. Jeder Spieler erhält eine Angel, die am Ende der Schnur eine Holzkugel besitzt. Außerdem bekommt jeder Spieler die 8 „Dschungel-Kärtchen“, die auf der Rückseite die Farbe seiner Affen besitzen (entweder gelb oder rot). Aus den 8 „Dschungel-Kärtchen“ baut sich jeder Spieler auf seiner Tischseite einen geradlinigen „Urwald-Parcours“ auf, wobei die Kärtchen etwa eine Handbreit auseinander liegen sollten und so liegen, dass man den Urwald (nicht die farbigen Rückseiten) sieht. Auf die **beiden ersten Kärtchen** jedes Parcours werden die beiden Äffchen gestellt. Nun kann das Spiel beginnen.

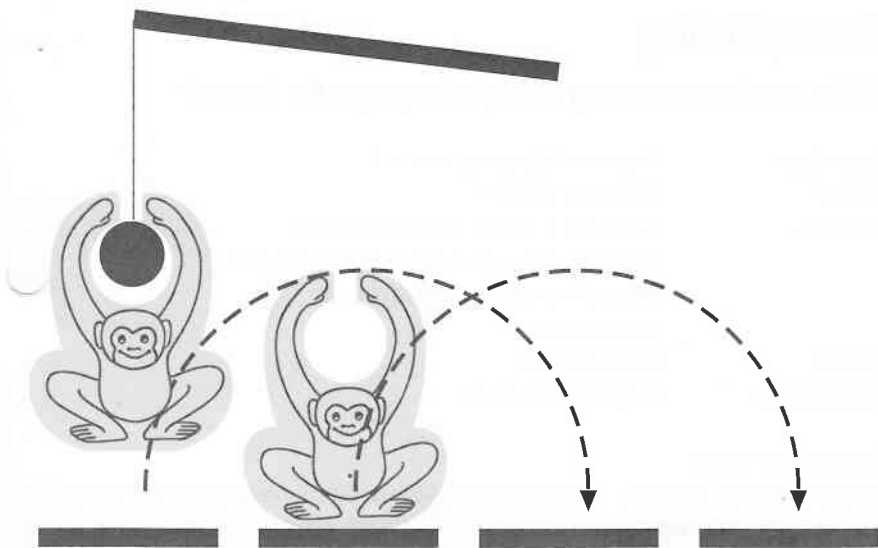
Ziel des Spieles:

Jeder Spieler versucht, seine beiden Äffchen so schnell wie möglich auf die **beiden letzten Kärtchen** zu bringen, wobei er sie nur mit Hilfe seiner Angel bewegen darf.

Spielverlauf:

Auf ein gemeinsames Kommando (z.B. „Achtung – fertig – los!“) beginnt das „Affen-Angeln“. Mit Hilfe ihrer Angeln, deren Holzkugeln sie zwischen die Arme der Äffchen bringen müssen, heben die Spieler immer das **jeweils hintere** Äffchen über die vordere Figur und setzen es auf dem Kärtchen davor ab.

Die Abbildung zeigt, wie die Äffchen bewegt werden müssen.



Wenn bei diesem Geschicklichkeitsspiel ein Äffchen umfällt oder von der Angel auf den Tisch fällt, muss der Spieler die Figur erst wieder mit seiner Hand auf das Kärtchen setzen, von dem sie weggehoben wurde.

Ende des Spieles:

Das Spiel ist zu Ende, wenn der erste Spieler seine beiden Äffchen auf den beiden letzten Kärtchen des „Dschungel-Parcours“ stehen hat.

Der betreffende Spieler hat dann gewonnen.

Spiel-Varianten:

1. Man kann die Abstände zwischen den „Dschungel-Kärtchen“ vergrößern.
2. Man kann auch Staffelspiele mit mehreren Kindern durchführen, wobei immer ein neues Kind die Angel übernimmt, wenn das Ende des Parcours erreicht ist. Man läuft dann den Parcours einfach wieder zurück.

Hinweise:

- Vor dem ersten Spielen müssen die Stanzteile vorsichtig ausgebrochen werden.
- „Affen Angeln“ ist eine Wortmarke, deshalb ist „Angeln“ groß geschrieben!