

FLOSSEN HOCH!



von Edith Grein-Böttcher
für 2 bis 4 Pinguine ab 4 Jahren

Volksfest am Südpol! Heute tanzen, tauchen und toben die coolsten Meeresbewohner um die Wette. Als Höhepunkt des Tages steht der Fischweitlauf der Pinguine auf dem Programm. Dabei gilt es, die längsten farbigen Fische aus dem Wasser zu ziehen. Wer keine Schuppen auf den Augen hat und sich merkt, wo die Fische anschließend wieder ins Meer eintauchen, darf auf der Sieger-scholle beide Flossen jubelnd in die Höhe recken.

Material und Spielaufbau



- Vor dem ersten Spiel löst ihr alle Pinguine und Fische aus den Stanztafeln.
- Den Spielplan legt ihr so in das Schachtelunterteil, dass sich alle Schlitze über den Wannern des Kunststoffunterteils befinden.
- Jeder von euch erhält einen Pinguin und alle Fische derselben Farbe.
- Nun steckt ihr nacheinander eure Fische in das Polarmeer, so dass nur noch die Fischköpfe zu sehen sind.
- Wenn ihr zu zweit oder zu dritt spielt, steckt ihr anschließend auch die Fische der übrigen Farben in das Polarmeer.
- In die frei gebliebenen Schlitze des Polarmeers steckt ihr die 3 Fischgräten und den Regenbogenfisch.
- Wer zuletzt einen echten Fisch gesehen hat, nimmt den Würfel und beginnt das Spiel. Danach spielt ihr reihum weiter.

Spielablauf

Erstmal würfeln ...

Wer am Zug ist, würfelt.

Der Würfel zeigt eine Farbe!

Die gewürfelte Farbe zeigt euch, welche Fische gesucht werden. Nichts falsch machen könnt ihr mit dem Regenbogenfisch, denn er besitzt alle Farben. Beginnend mit dem Würfler, zieht nun **jeder** von euch **nacheinander im Uhrzeigersinn einen** Fisch aus dem Meer.



Beispiel: Edwin hat GELB gewürfelt. Er zieht einen GELBEN Fisch aus dem Wasser. Super! Seiner linken Nachbarin Leila gelingt es anschließend sogar, den längsten GELBEN Fisch zu fangen. Jetzt versucht es Tobi, aber er hat Pech: sein Fisch ist zwar auch lang, aber leider ROT. Zuletzt freut sich Nina, weil sie den Regenbogenfisch aus dem Wasser holt.

Der Würfel zeigt keine Farbe, sondern einen Fisch!

Auch in diesem Fall ziehen die Spieler nacheinander je einen Fisch aus dem Meer. Dieser Fisch muss der **eigenen Farbe entsprechen** (oder der **Regenbogenfisch** sein).



Beispiel: Leila hat den Fisch gewürfelt. Weil ihr Pinguin LILA ist, sucht sie nun einen LILA Fisch. Leider findet sie einen GRÜNEN Fisch. Danach macht es Tobi besser: Er findet einen seiner GELBEN Fische. Auch Nina gelingt es, einen ihrer ROTEN Fische aus dem Meer zu ziehen. Edwin kann sich nicht daran erinnern, wo seine GRÜNEN Fische sind. Deshalb sucht er den Regenbogenfisch. Aber leider findet er nur eine Gräte.

Der Würfel zeigt eine Haifischflosse: Haialarm!!!

Wenn du den Hai gewürfelt hast, rufst du **sofort gut hörbar: „Haialarm!“** Jetzt dürft ihr **alle gleichzeitig** fischen. Jeder versucht dabei einen **möglichst langen** Fisch einer beliebigen Farbe aus dem Wasser zu ziehen. Auch in diesem Fall darf **jeder nur einen Fisch** aus dem Meer fischen.

Wer darf seinen Pinguin bewegen?

Wartet zunächst so lange, bis alle Spieler einen Fisch gezogen haben! Wer einen **Fisch der gesuchten Farbe** oder den **Regenbogenfisch** gezogen hat, darf anschließend seinen Pinguin bewegen. Die anderen Pinguine bleiben stehen.

Beim „Haialarm“ dürfen **alle** Spieler ihren Pinguin bewegen, sofern sie **keine Gräte** aus dem Wasser gefischt haben.

Achtet beim Bewegen der Pinguine stets darauf, dass ihr **nacheinander** am Zug seid: Der Spieler, der gewürfelt hat, darf beginnen. Danach folgen die anderen Spieler, die in dieser Runde nicht gewürfelt haben, reihum.

Wie bewegen wir unsere Pinguine?

Erst wenn du deinen Pinguin **zum ersten Mal** bewegen darfst, steckst du ihn in den ersten Schlitz der Schwimmroute. Dann ziehst du von dort sofort los.

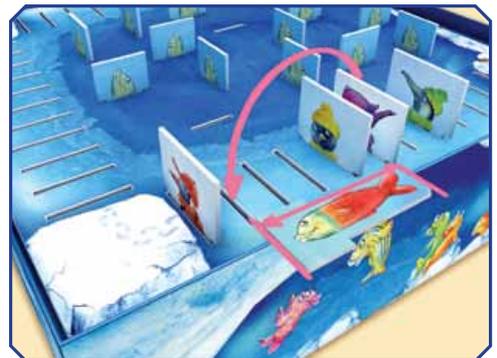
Wenn du ziehen darfst, legst du deinen gefangenen Fisch mit der Schwanzspitze an deinem Pinguin an. Dann bewegst du deinen Pinguin vorwärts und steckst ihn in den Schlitz, den die **Kopfspitze des Fisches** erreicht. Steckt dort bereits ein Pinguin, „überholst“ du ihn: Du steckst deinen Pinguin in den **nächsten freien** Schlitz der Schwimmroute.

Was passiert auf den Eisschollen der Eckfelder?

Immer wenn dein Pinguin eine Eisscholle erreicht, steckst du ihn sofort in den nächsten freien Schlitz der Schwimmroute.



Beispiel: **Edwin** hat **ROT** gewürfelt. Weil er einen **LILA** Fisch geangelt hat, bleibt sein Pinguin stehen.



Leila hat den mittelgroßen **ROTEN** Fisch gefunden, legt ihn an der Schnabelspitze ihres Pinguins an und bewegt diesen bis zur Fischspitze.



Tobis Pinguin erreicht mit dem Regenbogenfisch genau dasselbe Feld und darf Leila überholen. Weil im darauf folgenden Schlitz bereits Ninas Pinguin steckt, überholt er auch diesen und landet auf der Eisscholle. Tobi steckt seinen Pinguin deshalb in den ersten Schlitz nach der Scholle.



Ninas Pinguin erreicht mit dem kürzesten ROTEN FISH ebenfalls die Eisscholle und überholt Tobis Pinguin.

Was machen wir mit den gefangenen Fischen?

Sobald ihr die Pinguine bewegt habt, steckt ihr nacheinander – wieder beginnend beim Würfler – eure Fische ins Meer zurück. Dabei könnt ihr euch aussuchen, wo ihr sie im Polarmeer versteckt. Auf diese Weise können Fische ihre Schwimmplätze tauschen.

Und jetzt würfelt der nächste Spieler? ...

Genau. Und so spielt ihr weiter bis zum ...

...Spielende

Der erste Pinguin, der das Ziel erreicht, beendet das Spiel als Südpolsieger im Fischweitlauf.



Autorin: Edith Grein-Böttcher
Illustration: Claudia Stöckl

© 2012 Zoch GmbH
Briener Straße 54a
D-80333 München
www.zoch-verlag.com
www.facebook.com/zochspiele
www.twitter.com/Zoch_Spiele

Vertrieb Schweiz:
CARLETTO AG
Moosacherstraße 14
CH-8820 Wädenswil
www.carletto.ch



Art.Nr.: 60 110 5018