

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.

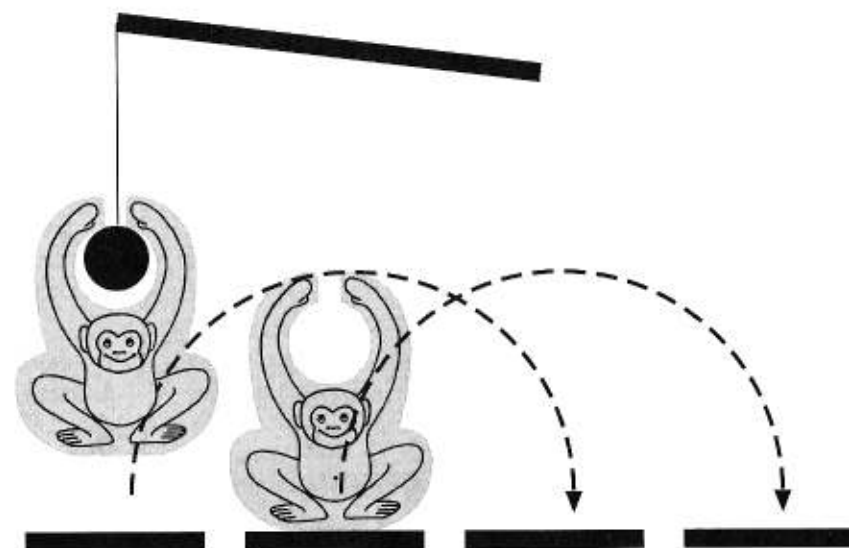
Ziel des Spieles:

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!