

# ANGELSPIEL

Das lustige Angelspiel für 1 bis 6 Spieler ab 3 Jahren



## Inhalt:

- 2 Angeln mit Magneten
- 3 Fische (Kunststoff)
- 14 Fische und Gegenstände
- 14 Metallringe
- 1 Bassin zum Aufstellen
- 1 Spielanleitung

Liebe Kinder,

stellt euch vor, ihr steht am Meer, in dem viele Fische schwimmen, die ihr euch angeln wollt. Fischt ihr noch dazu Dinge aus dem Wasser, die dort nichts zu suchen haben, gibt es zur Belohnung Extrapunkte, denn wir wollen doch unser Meer sauber halten, damit die Fische nicht krank werden.  
Wer angelt mit Glück und Geschick den größten Fisch und hat am Schluss die meisten Punkte?



## Vor dem ersten Spiel

Steckt das Bassin zusammen, sodass von außen die Fische zu sehen sind, und stellt es in den Schachteileinsatz.  
Löst die Fische vorsichtig aus der Stanztafel. Durch jedes Loch gehört einer der stabilen Metallringe. Lasst sie bitte von euren Eltern anbringen. Die Metallringe werden vorsichtig mit einer kleinen Zange aufgebogen und nach dem Anbringen wieder zusammengedrückt. Auch Dinge wie Flasche, Schuh, Dose und Schatzkiste bekommen einen Ring. Die Fische und die anderen Dinge legt ihr jetzt in das Bassin. Schon könnt ihr mit dem Wettangeln anfangen.

Bitte Vorsicht mit den Angeln,  
sie können Schlingen bilden.  
Und Vorsicht bei der Montage  
der Ringe, sie sind verschluckbar  
und können spitze Enden haben.

Illustration: Barbara Dreisliker

© Bookmark Verlag  
Adolf-Kolping-Str. 3 · 53340 Meckenheim  
Germany  
info@bookmark-service.de



Warnung! Für Kinder unter 36 Monaten  
nicht geeignet. Ersttückungsgefahr wegen  
verschluckbarer Kleinteile.

22707

## Ziel des Spiels

Bei diesem Geschicklichkeitsspiel geht es darum, alle Fische und Gegenstände aus dem Bassin zu angeln.

Wichtig: Beim Angeln darf nicht in das Bassin geschaut werden!

## Das Wettangeln

Es gilt, möglichst viele Fische zu angeln.

Wenn nur zwei Spieler teilnehmen, können diese auch gleichzeitig angeln.

Bei mehr als zwei Mitspielern werden die Angeln reihum weitergereicht.

Es wird im Uhrzeigersinn geangelt.

Wenn du an der Reihe bist, darfst du mit deiner Angel zweimal den Grund des Meers (im Bassin) berühren. Dann ziehst du die Angel vorsichtig hoch, damit ein Fisch, der schon „angebissen“ hat, nicht wieder herunterfällt. Hast du schon beim ersten Mal Glück und es hängt etwas an der Angel, darfst du den Fisch oder Gegenstand behalten und noch einmal mit deiner Angel eintauchen. Nach dem zweiten Mal gibst du die Angel an deinen Mitspieler weiter und dieser versucht sein Anglerglück.

## Ende des Spiels

Habt ihr alle Fische und Gegenstände aus dem Meer (Bassin) geangelt, ist das Spiel zu Ende. Wer hat den besten Fang gemacht? Zählt dazu die Punkte, die auf den Fischen und Gegenständen stehen, einfach zusammen.

Wer einen Schuh, eine Flasche oder eine Dose angelt, hat besonderes Glück. Da diese Dinge nicht ins Wasser gehören, bekommt der Spieler für jeden Gegenstand 10 Punkte extra.

Die Schatztruhe ist reich gefüllt mit Münzen, Juwelen und Perlen. Dafür gibt es satte 20 Punkte extra.

Die Fische aus Kunststoff werden mit jeweils 7 Punkten gewertet.

Sieger ist, wer die höchste Punktzahl hat.

Viel Spaß beim Angeltwettbewerb wünscht euch euer Bookmark Verlag!



## Das Schatztruheenspiel

Bei dieser Spielvariante bringt die Schatztruhe zusätzlich Glück. Gespielt wird wie beim Wettangeln. Wer von euch die Truhe angelt, ist gleich noch einmal an der Reihe. Anschließend wirfst du sie wieder zurück ins Meer. Wer die Schatztruhe als Letzter angelt, bekommt 20 Punkte extra.



## Für jüngere Angler

Hier kann Gewinner sein, wer die meisten Fische geangelt hat.