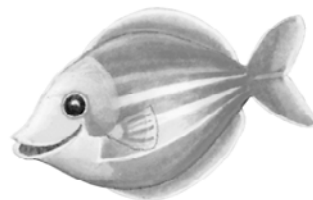


AQUARIUM

Ravensburger® Spiele Nr. 21 418 1
Das bunte Angelspiel für 1–4 Kinder ab 3 Jahren.

Inhalt:

- 2 Kunststoffangeln
- 1 Stanztafel mit Fischen und Gegenständen
- 1 Bassin zum Aufstellen
- 14 Metallringe



Im Wasser schwimmt so Allerlei: Bunte Fische, ein alter Schuh und eine große Schatzkiste. Wer angelt mit Glück und Geschick den größten Fisch und hat am Schluss die meisten Punkte?

Vor dem ersten Spiel

löst ihr die Fische vorsichtig aus der Stanztafel. An den Fischen und den Gegenständen ist ein kleines Loch vorgestanzt. 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.

Nun stellt ihr noch das Bassin in den Schachteleinsatz und legt die Fische sowie die Gegenstände hinein und schon könnt ihr mit dem Wettangeln anfangen.

Ziel des Spiels

ist es, alle Fische und Gegenstände aus dem Bassin zu angeln.

Ravensburger

Spielverlauf

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

Wettangeln

Es wird reihum im Uhrzeigersinn geangelt. Wenn du an der Reihe bist, darfst du mit deiner Angel zweimal den Grund des Aquariums 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 Aquarium 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. Für die Schatztruhe, den Schuh, die Flaschenpost oder die Dose gibt es 10 Punkte extra. Sieger ist, wer die höchste Punktzahl hat.

SchatztruhenSpiel



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 Aquarium. Wer die Schatztruhe als Letzter angelt, bekommt 10 Punkte extra.

WARNUNG: Dieses Produkt enthält Magnete. Das Verschlucken von Magneten kann gefährlich sein. In diesem Fall sofort Informationen abrufen bei www.toy.de/magnete und einen Arzt aufsuchen.

© 2008 Ravensburger Spieleverlag

www.ravensburger.com

Ravensburger Spieleverlag · Postfach 24 60 · D-88194 Ravensburg

Distr. CH: Carlit + Ravensburger AG · Grundstr. 9 · CH-5436 Würenlos

Ravensburger

220338