



Avanti Mare!



Werden die Fische gefangen oder kommen sie frei? Ein kooperatives Würfelspiel für 1 und mehr Fischer ab 3 Jahren.

Art.nr.: 3559

Spielart: Kooperatives Würfelspiel

Spieler: 1 und mehr Spieler ab 3 Jahren

Inhalt: 11 Flussteile aus Karton, davon ein Fluss teil mit 4 Startfeldern, 1 Meeresteil aus Karton, 1 Flussteil mit rotem Holz-Boot darauf, 2 Fischerfiguren aus Holz in den Farben rot und blau, 4 Fische aus Holz in den Farben orange, grün, gelb und lila, 1 Farbwürfel, Spielanleitung

Autor: Günter Burkhardt

Illustrationen: Barbara Kinzebach

Die Geschichte

Im Fluss herrscht große Aufregung. Die Fischer haben ihr neues rotes Boot mitgebracht und wollen Fische für den Markttag fangen. Im Fluss schwimmen die bunten Fische eifrig aufs befreiende Meer zu. Denn dort kann sie kein Fischer mehr fangen, weil das Boot nur im Fluss schwimmen kann und nicht für den starken Seegang des Meeres gebaut ist.

Ein kooperatives Spiel

Die Spieler bewegen die Fische oder das Boot mit den Fischern, je nach gewürfelter Farbe. Dabei nähert sich das Boot immer mehr den Fischen, die sich ins Meer retten wollen. Erreicht das Boot einen Fisch, dann wird er gefangen. Erreicht ein Fisch das Meer, dann ist er frei. Wer hilft den Fischen und wer ist lieber ein „Fischer“?

Spielvorbereitung

Das Flussteil mit den vier Startfeldern der Fische wird in die Mitte des Tisches gelegt. Rechts und links werden je 5 Flussteile angelegt. An das rechte Ende kommt dann das Meeresteil, an das linke Ende kommt das große Flussteil mit dem Boot. Das Boot „schwimmt“ in Richtung Meer. In das Boot kommen die beiden Fischer-Figuren. Auf die vier Startfelder in der Mitte werden die vier Fische gestellt. Das jüngste Kind darf mit dem Spiel beginnen.

Spielverlauf

Das Würfeln

Jeder Spieler, der an der Reihe ist, hat einen Wurf mit dem Farbwürfel. Wenn er **orange, grün, gelb oder lila** würfelt, wird der **gleichfarbige** Fisch um ein Flussteil in Richtung Meer gezogen. Wenn er **blau oder rot** würfelt, wird das **Flussteil direkt vor dem Boot** weggenommen und zur Seite gelegt. Danach wird das Flussteil mit dem Boot entsprechend nach vorne geschoben.

Ein Fisch erreicht das Meer

Wenn ein Fisch auf das Meeresteil gezogen wird, kann er nicht mehr gefangen werden. Wenn seine Farbe jetzt gewürfelt wird, dann darf der Spieler einen beliebigen anderen freien Fisch bewegen.

Ein Fisch wird gefangen

Wenn ein Flussteil weggenommen wird, auf dem ein oder mehrere Fische sitzen, werden diese ins Boot gesetzt. Sie sind gefangen worden. Wenn im Laufe des Spieles **die Farbe eines gefangenen Fisches** gewürfelt wird, so wird – wie bei blau oder rot – das Flussteil direkt vor dem Boot weggenommen und das Flussteil mit dem Boot darf vorrücken.

Ende des Spieles

Es gibt mehrere Möglichkeiten, wie das Spiel enden kann:

1. Alle Fische erreichen das Meer.
2. Alle Fische werden gefangen.
3. Da das Boot nicht „meerestauglich“ ist, muss es sich mit den bis jetzt gefangenen Fischen zufriedengeben.

Wer hat gewonnen?

Wenn du zu den **Fischen** gehalten hast, gewinnst du, wenn mehr Fische ins Meer kommen als gefangen werden. Wenn du zu den **Fischern im Boot** gehalten hast, gewinnst du, wenn mehr Fische gefangen werden als ins Meer entkommen konnten. Oder es geht **unentschieden** aus.

Adresse:

Selecta Spielzeug AG

Postfach 47 · 83531 Edling

Telefon +49 (0) 80 71 - 10 06 - 0

Telefax +49 (0) 80 71 - 10 06 - 40

www.selecta-spielzeug.de

© 2000 Selecta Spielzeug AG