

D Spielregeln

OCTOPUS



3-7 Jahre



2 - 4 Spieler



5 Min.

Inhalt:

2 Spielfelder: der Schachtelboden mit dem Tintenfleck und der Schachteldeckel mit dem klaren Lagunenwasser, 1 Riesenkralke in 2 Teilen, 12 Holzfische, 2 magnetische Angelruten, 1 Sanduhr (4 Minuten).



Ziel des Spiels:

Ein Krake hat schwarze Tinte gespuckt, um die Fische zu verjagen. Die Spieler helfen den Fischen mit vereinten Kräften, das saubere Lagunenwasser zu erreichen.

Spielvorbereitung:

Setzen Sie den Kraken zusammen und legen Sie ihn in das Spielfeld mit dem Tintenfleck. Platzieren Sie die 12 Fische auf dem Boden dieses Spielfelds. Legen Sie das zweite Spielfeld mit der Lagune und die beiden Angelruten daneben. Stellen Sie die Sanduhr auf den Tisch.

Spielablauf:

Die Spieler bilden 2er-Teams, um die Fische zu fangen. Da jeder Fisch zwei Magneten hat, können es die Spieler nur zu zweit und mit gut koordinierten Bewegungen schaffen, alle Fische vor Ablauf der Zeit in die Lagune zu bringen.



- Bei 2 Spielern: Jeder Spieler nimmt eine Angelrute beide fangen zusammen einen Fisch nach dem anderen.
- Bei 3 Spielern (Spieler A, B und C): A und B fangen den ersten Fisch zusammen, dann übernehmen B und C den zweiten, C und A den dritten, dann erneut A und B usw.
- Bei 4 Spielern (Spieler A, B, C und D): A und B fangen zusammen den ersten Fisch, C und D den zweiten und dann erneut A und B usw.

Die Sanduhr wird umgedreht und schon geht es los!

Die Spieler fangen zu zweit einen Fisch, heben ihn hoch und legen ihn in die Lagune.

Sobald die Spieler einen Fisch in die Lagune gelegt haben, angelt das nächste Team (oder bei 2 Spielern das gleiche Team) den nächsten Fisch.

Achtung: Jedes Mal, wenn die Spieler unterwegs einen Fisch fallen lassen, weil sie zum Beispiel an einen der Fangarme des Kraken gestoßen sind, müssen sie den gleichen Fisch von dort aufnehmen, wo er hingefallen ist.

Wer gewinnt?

Schaffen es die Spieler, alle Fische vor Ablauf der Sanduhr in die Lagune zu bringen, haben alle Spieler gewonnen und die kleinen Fische bedanken sich! Wenn es den Spielern nicht vor Ablauf der Sanduhr gelingt, haben sie dieses Mal leider verloren. Am besten gleich noch einmal mit einer neuen Partie versuchen!