

## Sono stati pescati tutti i pesciolini?

### Fine Fine del gioco

Il gioco è terminato quando nell'acqua non ci sono più pesci. Vince chi ha pescato il maggior numero di pesci. La sua abilità di pescatore può competere con quella di Piuma.



## Per i pescatori più piccoli del mare del nord.

### Proposta di gioco

Se partecipano al gioco anche bambini più piccoli, si può giocare anche con soli 8 lastroni di ghiaccio e 12 pesciolini. In questo caso si devono togliere dal gioco rispettivamente un pesce ed un lastrone di ghiaccio per ogni colore. Distribuire gli otto lastroni sui campi di ghiaccio in modo che due di essi si susseguano sempre e venga lasciato libero un campo. Sulla tavola da gioco rimangono quindi 4 campi di ghiaccio liberi.

### Buon divertimento!



© Schmidt Spiele GmbH, D-12359 Berlin  
Made in Germany [www.schmidtspiele.de](http://www.schmidtspiele.de)

© Hans de Beer / Little Polar Bear AG / Schweiz  
Agentur: WWF Lizenzhaus Köln GmbH

Design: Motive [Agentur] [www.motive.de](http://www.motive.de)

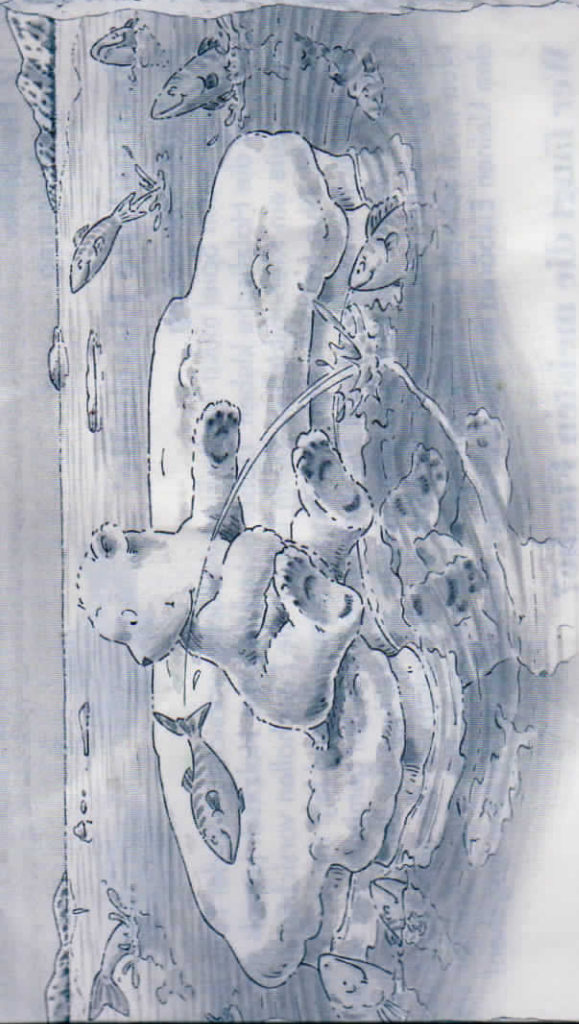


Der Kleine Eisbär  
[www.littlepolarbear.com](http://www.littlepolarbear.com)



Schmidt

# Kleiner Eisbär kannst du fischen?



Das bärenstarke Merk- und Suchspiel mit Lars, dem kleinen Eisbären, für 2 bis 4 Spieler ab 4 Jahren. Von Angelika und Jürgen Lange.

## Fische fangen im Eismeer:

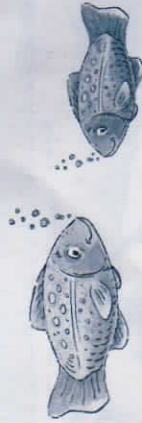
### Spielidee und Spielziel

Wieder einmal beginnt ein wunderschöner Polartag und Lars, der kleine Eisbär, ist gerade aufgewacht. Hungrig schaut er über seinen Eishügel hinaus auf das Meer, wo sich all die leckeren Fische tummeln. Vater Eisbär hat ihm gezeigt, wie man Fische fängt und nun will es Lars ganz alleine versuchen. Unter jeder Eisscholle hat sich ein Fischlein versteckt, mal leuchtet es rot, mal blau, mal grün oder gelb. Und genau so einen Fisch möchte Lars fangen. Ihr könnt dem kleinen Eisbären dabei helfen und wer die meisten Fische fängt hat gewonnen.

## Alles für den Fischfang:

### Das Spielmaterial

- 1 Spielplan
- 1 Spielfigur Lars, der kleine Eisbär
- 16 Holzfische
- 1 Folie mit 16 Fisch-Aufkleber, 4 x grün, 4 x blau, 4 x rot und 4 x gelb
- 12 Eisschollen
- 1 Spielanleitung



## Rauf auf die Eisscholle!

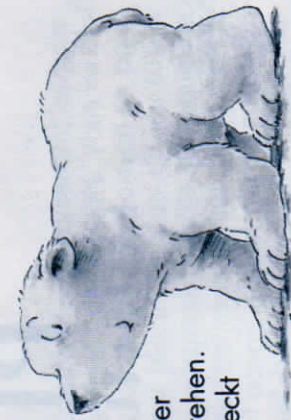
### Die Spielvorbereitung

Vor dem ersten Spiel müsst ihr die Fisch-Aufkleber vorsichtig von der Folie lösen und auf die Holzfische kleben. Dabei bekommt jeder Holzfisch jeweils nur auf einer Seite ein Klebebildchen. Dann löst ihr die Eisschollen vorsichtig aus der Stanztafel. Nun faltet ihr den Spielplan auseinander und legt ihn in die Mitte. Die Eisschollen werden mit der Fischseite nach unten gut gemischt und verdeckt auf die Eisfelder auf dem Spielplan verteilt. Zuletzt legt ihr die Fische mit den farbigen Seiten nach unten in die Mitte des Spielplans, in das tiefe Nordmeer. Nun noch schnell die Fische durcheinander mischen. Der älteste Spieler stellt den kleinen Eisbären auf eine beliebige Eisscholle und es kann losgehen!

## Wer fängt die meisten Fische?

### Der Spielverlauf

Der jüngste Spieler beginnt, danach geht es im Uhrzeigersinn weiter. Wenn Du an die Reihe kommst, darfst Du mit dem kleinen Eisbären eine, zwei oder drei Eisschollen im Uhrzeigersinn weit ziehen. Zuerst musst du dich also entscheiden, wie weit du springen möchtest, dann stellst Du den Eisbären auf die entsprechende Eisscholle. Nun drehst du die Eisscholle um. Die Farbe des Fisches auf der Unterseite der Scholle zeigt dir, welchen Fisch du nun in der Tiefe des Nordmeeres suchen musst. Du wählst einen Holz-fisch in der Mitte des Spielplanes aus und drehst ihn um.



**Glück gehabt?** Stimmt die Farbe des Holz-fisches mit der Farbe des Fisches auf der Unterseite der Scholle überein, so hast du einen Fisch gefangen und legst ihn vor dir ab. Stimmen die Farben nicht überein, so bleibt der Fisch im Wasser und du musst ihn wieder umdrehen. In beiden Fällen legst du die Scholle wieder verdeckt auf das Eisfeld zurück und stellst den kleinen Eisbären darauf. Jetzt ist der nächste Spieler von euch an der Reihe. Er zieht den Eisbären im Uhrzeigersinn ein, zwei oder drei Felder weiter und versucht sein Glück beim Fische fangen.

## Alles leer gefischt?

### Das Spielende

Schwimmt kein Fischlein mehr im Wasser, dann ist das Spiel zu Ende. Wer jetzt die meisten Fische aus dem Nordmeer gefangen hat, ist Sieger. Und er fischt natürlich fast genauso gut wie Lars, der kleine Eisbär.

## Für jüngere Nordmeerrfischer:

### Ein Spielvorschlag

Spielen jüngere Kinder mit, so kann auch mit nur 8 Eisschollen und 12 Fischen gespielt werden. Von jeder Farbe wird dann jeweils ein Fisch und eine Eisscholle aus dem Spiel genommen. Die 8 Eisschollen werden so auf den Eisfeldern verteilt, dass stets zwei nacheinander liegen und danach ein Eisfeld frei bleibt. Auf dem Spielplan bleiben also 4 Eisfelder frei.

## Viel Spaß beim Fische fangen!



## Der Spiele-Service von Schmidt

Du möchtest mehr wissen? Dann werde doch Schmidtspieler! Schicke einfach eine Postkarte mit deinem Namen, Geburtsdatum, Anschrift und Lieblingspiel an:

Schmidt Spiele GmbH  
Postfach 47 02 25  
12311 Berlin

Du bekommst dann immer die neuesten Informationen per Post oder per E-Mail. Weitere Informationen findest du auch im Internet unter: [www.schmidtspiele.de](http://www.schmidtspiele.de)