



Habermaaß-Spiel Nr. 4214

Flotte Flosse

Ein turbulentes Spiel für 2 - 4 aufmerksame Spieler ab 4 bis 99 Jahren.

Spielidee: Reiner Knizia
Illustration: Anja Dreier-Brückner
Spieldauer: ca. 10 Minuten

Spielinhalt:

- 4 Kescher
- 1 Ole-Seebär-Figur
- 22 rechteckige Bestimmungskarten
- 18 wellenförmige, beidseitig bedruckte Fischkarten
- 1 Spielanleitung

Die Kinder versuchen, mit den Keschern ganz bestimmte Fische zu fangen oder den frechen Ole Seebär zu erwischen. Doch aufgepasst: Die Fische sind sich sehr ähnlich, und manches Kind, das einen falschen erwischt, erlebt eine unangenehme Überraschung ...

Spielziel:

Wer mit seinem Kescher viele gesuchte Fische und vielleicht auch noch Ole, den Seebären, erwischt, sammelt die meisten der wertvollen Bestimmungskarten.

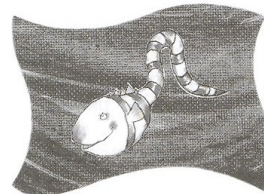
Die Fisch- und Bestimmungskarten:

Seht euch die wellenförmigen **Fischkarten** genau an:

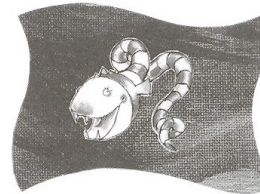
Die Karten sind auf **beiden Seiten bedruckt:**

Auf einer Seite ist immer ein **hamloser** Fisch zu sehen, der gefangen werden darf.

Auf der anderen Kartenseite ist fast der gleiche Fisch abgebildet. Jedoch nur fast! Er hat nämlich scharfe Zähne: Dieser Fisch ist **gefährlich** und darf nicht gefangen werden.



*Fisch ohne Zähne = ungefährlich:
fangen (Kartenseite 1)*



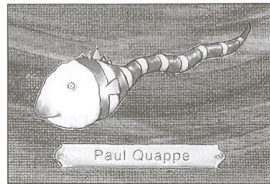
*hat Zähne = gefährlich:
nicht fangen! (Kartenseite 2)*

Bestimmungskarten sammeln

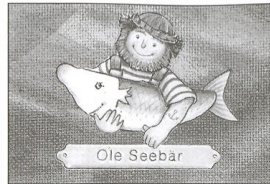
Fischkarten ansehen und vergleichen

Bestimmungskarten ansehen

Auf den **Bestimmungskarten** ist jeweils ein Fisch oder Ole Seebär abgebildet. Diese Karten zeigen an, welcher Fisch als nächster zu fangen ist oder ob nach Ole Seebär geschnappt werden muss.



Bestimmungskarte Fisch



Bestimmungskarte Ole Seebär

Spielvorbereitung:

Jedes Kind nimmt sich einen **Kescher**.

Kescher nehmen

Bestimmungskarten mischen

Die Bestimmungskarten werden gemischt und als verdeckter Stapel bereitgelegt.

Fischkarten auslegen

Die **Fischkarten** werden gemischt und auf dem Tisch verteilt. Es sollte darauf geachtet werden, dass nicht mehr als 3 bis 5 Fische mit Zähnen zu sehen sind. Zwischen den einzelnen Fischen muss so viel Platz sein, dass eure Kescher jeweils immer nur einen Fisch erwischen können.

Ole Seebär in die Tischmitte stellen

Ole Seebär wird gut erreichbar für alle in die Mitte zwischen die Fischkarten gestellt.

Um das Spiel am Anfang zu erleichtern, ...

... könnt ihr mit **weniger Fischkarten** spielen. Sortiert also gegebenenfalls einige Fisch- und die entsprechenden Bestimmungskarten aus.

... spielt ihr zunächst ohne die gefährlichen Fische: Dazu liegen dann alle Fischkarten so auf dem Tisch, dass **nur Fische ohne Zähne** zu sehen sind.

... spielt ihr erst einmal **ohne Ole Seebär**. Er und die drei passenden Bestimmungskarten bleiben dann in der Schachtel.

Natürlich könnt ihr die drei Vorschläge auch kombinieren und so den Schwierigkeitsgrad selbst bestimmen.

Kescher aufstellen

Spielverlauf:

Alle Kinder nehmen ihren **Kescher in eine Hand** und stellen ihn aufrecht auf den Tisch (Das Netz ist oben).

Bestimmungskarte aufdecken

1. Bestimmungskarte aufdecken:

Das Kind mit den spitzesten Zähnen bekommt den Stapel mit den Bestimmungskarten zuerst. Mit seiner freien Hand dreht es die oberste Karte rasch um und legt sie offen neben den Stapel. Dabei ruft es laut: „Fisch ahoi!“

Achtung: Die Karte muss beim Aufdecken für alle Kinder gleichzeitig gut sichtbar sein.

2. Fangen

Was ist auf der Bestimmungskarte zu sehen?

• Ist Ole Seebär auf der Karte?

Wer meint, Ole auf der Bestimmungskarte erkannt zu haben, schnappt sich die **Holzfigur** mit **seinem Kescher**.

nach Ole Seebär keschen

richtig erkannt und geschnappt = **Bestimmungskarte nehmen**

Wurde Ole Seebär auf der Bestimmungskarte richtig erkannt und geschnappt, erhält das Kind zur Belohnung die Bestimmungskarte.

falsch = **Bestimmungskarte abgeben**

Achtung: Wurde Ole geschnappt, obwohl er nicht auf der Bestimmungskarte abgebildet war? Dann bekommt das Kind keine Bestimmungskarte, sondern muss eine der eigenen abgeben (wenn es schon eine hat).

Ole zurückstellen

Jetzt wird Ole Seebär zurück in die Mitte gestellt und eine neue Runde beginnt.

• Ist ein Fisch auf der Karte?

Ist ein Fisch auf der Bestimmungskarte zu sehen, muss dieser so schnell wie möglich auf den ausliegenden Fischkarten gefunden werden.

Fisch ohne Zähne = **fangen**

Hat der Fisch auf der entdeckten Fischkarte **keine Zähne**, ist er ungefährlich und kann gefangen werden, indem man seinen Kescher auf die Karte legt.

Achtung: Wer einen Fisch mit dem Kescher gefangen hat, darf den Kescher nicht mehr zurücknehmen, auch wenn er merkt, dass er einen Fehler gemacht hat.

gefährlicher
Fisch =
Bestimmungs-
karte abgeben

richtiger Fisch
ohne Zähne =
Bestimmungs-
karte nehmen,

falscher Fisch
ohne Zähne =
nichts passiert

mehrere Kinder
fangen richtigen
Fisch

Fischkarten
bleiben liegen

kein Fang =
neue Karte

Gefangene Fische kontrollieren:

In der Hektik kann man sehr schnell den falschen Fisch erwischen. Deshalb muss jetzt der Fang kontrolliert werden. Alle vergleichen gemeinsam die gefangenen Fische mit dem auf der Bestimmungskarte abgebildeten Fisch.

- **Hat ein Kind einen gefährlichen Fisch mit Zähnen gefangen?**
Es muss eine seiner bereits erbeuteten Bestimmungskarten zurückgeben und in die Schachtel legen. Hat es noch keine Bestimmungskarte, so kann es auch keine abgeben.
- **Hat ein Kind den richtigen, auf der Bestimmungskarte abgebildeten Fisch ohne Zähne gefangen?**
Zur Belohnung erhält es die Bestimmungskarte.
- **Hat ein Kind einen falschen Fisch ohne Zähne erwischt?**
Dann muss das Kind zwar keine eigene Bestimmungskarte abgeben, aber es bekommt auch keine.
Tipp: In besonders mutigen Runden kann man bestimmen, dass beim Fangen von falschen aber harmlosen Fischen auch eine Bestimmungskarte abgegeben werden muss.
- **Hat nicht nur ein Kind, sondern haben mehrere ihren Kescher auf dem gesuchten Fisch liegen?**
 - Liegen mehrere Kescher übereinander, so zählt der unterste.
 - Liegen die Kescher nebeneinander auf der Fischkarte, dann zählt der Kescher, der den größten Teil des Fisches bedeckt.
- **Hat kein Kind den richtigen Fisch erwischt?**
Die Bestimmungskarte wird in die Schachtel gelegt.

Wurden alle gefangenen Fische kontrolliert, ist die Fangrunde beendet.

Wichtig: Die Fischkarte bleibt in jedem Fall in der Mitte liegen.

Wenn kein Kind einen Fisch fängt, weil der aufgedeckte Fisch mit den gefährlichen Zähnen ausliegt, dann wird die Bestimmungskarte in die Schachtel gelegt.

3. Die nächste Runde beginnt:

Das Kind, das den richtigen Fisch oder Ole erfolgreich gefangen hat, nimmt sich den Stapel mit den Bestimmungskarten.

Bestimmungs-
karten weg? Wer
hat die meisten?

War in der letzten Runde niemand erfolgreich, bleibt der Stapel bei dem Kind aus der letzten Runde liegen.

Alle bereiten sich wie beschrieben auf die neue Runde vor, und dann wird – wieder von einem kräftigen „Fisch ahoi“ begleitet – die nächste Bestimmungskarte aufgedeckt.

Spielende:

Wenn die letzte Bestimmungskarte aufgedeckt und auch diese Fangrunde abgeschlossen wurde, endet das Spiel.

Das Kind, das nun den höchsten Stapel an Bestimmungskarten hat, gewinnt.

