

HABA

Spielanleitung • Rulebook



Sebastian Seastar

Sebastian Seestern

Würfeln, angeln, Freunde fangen!

TLA1701713 2012229001

TLA1701713



G. Silveira



Seebastian Seestern

Würfeln, angeln, Freunde fangen!

Ein farbenfrohes Angelspiel
für 2 - 4 Kinder ab 3 Jahren.

Autor: Jörg Domberger

Agentur: White Castle

Illustration: Gabriela Silveira

Redaktion: Kristin Dittmann

Spieldauer: ca. 15 Minuten



Seebastian Seestern ist ein ganz besonderer Seestern, denn keiner kann besser Fangen spielen als er. Die anderen Meerestiere fordern ihn nur zu gern heraus. Sie huschen umher und verstecken sich, doch Seebastian hat gleich fünf Arme, mit denen er die Freunde antippen kann.

Helft Seebastian Seestern beim Fangen, lasst ihn an der Angel herab und berührt möglichst viele Meerestiere der gewürfelten Farbe. Für jedes Meerestier, das ihr berührt, bekommt ihr eine Muschel als Belohnung.

Wer zuerst 9 Muschelplättchen gesammelt hat, gewinnt das Spiel.

DAS IST DRIN:



Seebastian
Seestern



Angelstab &
Angelschnur



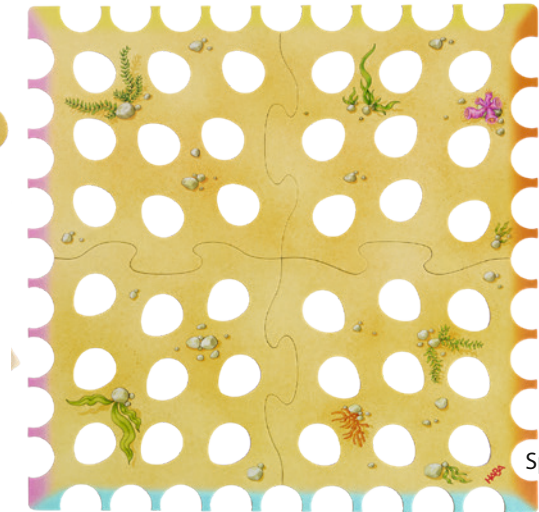
Würfel



36 Muschel-
Plättchen

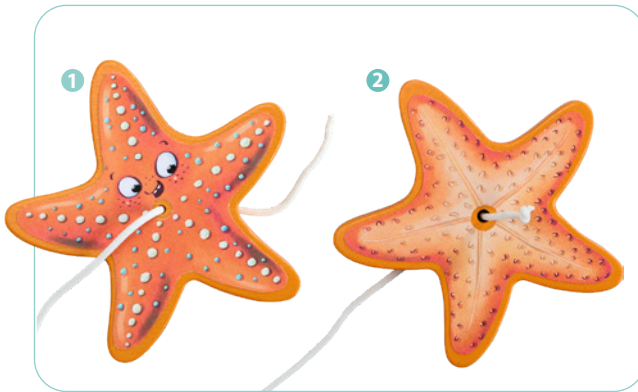


36 Meerestier-
Plättchen



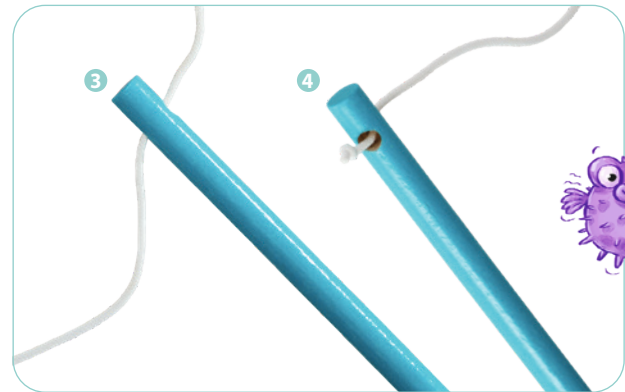
Spielplan

VOR DEM ERSTEN SPIEL:



Lasst euch von einem Erwachsenen helfen.

- 1 Fädelt die Schnur von oben durch das kleine Loch in der Mitte von Sebastian Seestern.
- 2 Macht anschließend einen Knoten in dieses Ende der Schnur. Zieht an der Schnur, sodass der Knoten im großen Loch des Seesterns verschwindet.



- 3 Fädelt anschließend das andere Ende der Schnur durch das kleine Loch des Angelstabs.
- 4 Macht nun auch in dieses Ende einen Knoten. Zieht an der Schnur, sodass der Knoten in dem großen Loch des Stabs verschwindet. Die Angel ist fertig!

Drückt jetzt noch vorsichtig die Muschelplättchen aus den Spielplanteilen sowie die Plättchen mit den Meerestieren aus den Stanztafeln.

Die Stanztafeln benötigt ihr nicht mehr. Entsorgt sie fachgerecht.

BEVOR ES LOSGEHT:



Puzzelt die vier Teile des Spielplans zusammen. Legt in jede eiförmige Ausstanzung des Spielplans ein Meerestier. Die Verteilung der Plättchen spielt keine Rolle.

Jedes Kind setzt sich an eine Seite des Spielplans. Legt die Muschelplättchen als allgemeinen zur Seite. Haltet die Angel mit Sebastian Seestern und den Würfeln bereit.

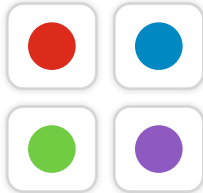




JETZT GEHT'S LOS:

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Wer war schon einmal im Meer?
Du beginnst und würfelst.

Was zeigt der Würfel?



Rot, blau, grün oder lila:

die Angel und lass Seebastian vorsichtig hinab. Versuche so viele Meerestiere wie möglich in der gewürfelten Farbe zu berühren.



Seestern:

Du darfst selbst die Farbe des Meerestiers bestimmen, das du angeln möchtest. Sage die Farbe laut an und lass Seebastian vorsichtig hinab.



Beispiel:

Lina würfelt grün. Seebastian Seestern berührt 3 grüne Schnecken. Lina bekommt dafür 3 Muscheln als Belohnung. Anschließend dreht sie die 3 Schnecken auf die andere Seite.



Angelregeln

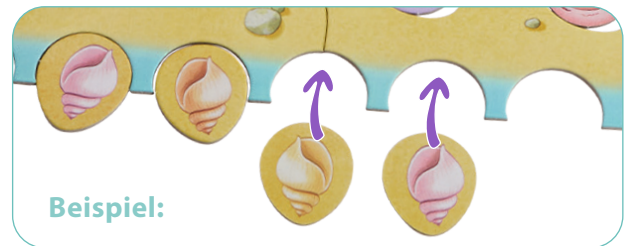
- Beim Angeln darfst du nur den Angelstab anfassen, nicht die Schnur und auch nicht Seebastian Seestern.
- Nachdem du Seebastian hinabgelassen hast, darfst du ihn nicht mehr verschieben.
- Meerestiere, die komplett unter Seebastian verschwunden sind, zählen nicht als berührt.
- Du hast nur einen Angelversuch pro Runde.



Muschelplättchen sammeln:

Für jedes gewürfelte Meerestier, das Seebastian berührt, bekommst du ein Muschelplättchen als Belohnung. Lege diese in je eine Mulde auf deiner Spielplanseite.

Drehe jetzt alle Meerestier-Plättchen der gewürfelten Farbe um, die Seebastian berührt hat. Eventuell ist jetzt ein anderes Meerestier sichtbar. Anschließend ist das nächste Kind im Uhrzeigersinn an der Reihe.



Beispiel:

WANN IST SCHLUSS?

Wer zuerst alle neun Mulden an seiner Spielplanseite mit Muschelplättchen gefüllt hat, gewinnt das Spiel.

Liebe HABA Spiele-Fans, unter www.haba-play.com/Ersatzteile könnt ihr ganz einfach nachfragen, ob ein verlorengegangenes Teil des Spielmaterials noch lieferbar ist.

HABA Sales GmbH & Co. KG
August-Grosch-Straße 28 - 38
96476 Bad Rodach, Germany
www.haba-play.com
kundenservice@haba.de

