

## **22358 - Auf' s Floss und los!**

Ein spannendes Memory - Spiel - Wettlauf auf dem Wasser.

Alter: ab 4 Jahre  
Mitspieler: 2 bis 4  
Inhalt: 16 Motivkarten aus Holz (aneinanderlegbar)  
4 Stegkarten aus Holz  
8 Motivkarten aus Holz  
1 Aussetzerkarte aus Holz (Boje)  
2 Holzboote  
2 Spielfiguren (orange + blau)  
Illustration: Monika Mulzer - Adam

### **Spielidee:**

An einem lauen Sommerabend gehen unsere beiden Naturfreunde Emma & Fips mal wieder auf Entdeckungsreise an den Teich. Die Grillen zirpen, einfach ideal zum Entdecken und außerdem hat am anderen Uferende eine Ente Junge bekommen. Die Entenkinder sind gerade dabei ihre ersten Schwimmversuche zu machen und den Teich zu erkunden. Das müssen Emma & Fips unbedingt sehen. Doch jeder will der erste sein, so treten sie einen Wettkampf an. Jeder schnappt sich sein Boot, läuft an den Steg und los geht's. Doch Emma und Fips müssen sich den Weg von einem zum anderen Steg bzw. Ufer erst erspielen, um ans Ziel zu gelangen. Wer wird es als Erster schaffen, am gegenüberliegenden Steg anzulegen?

### **Spielvorbereitung:**

Jeder Spieler erhält zu Beginn 8 verschiedene aneinanderlegbare Holzkarten und zwei Stegkarten, so dass jeder Spieler insgesamt 2 Stegkarten, 1 Frosch-, 1 Schilf-, 1 Libellen-, 1 Wasserpflanzen-, 1 Sonnen-, 1 Enten-, 1 Fisch- und 1 Seerosenkarte hat. Zu Beginn der Reihe liegt eine Stegkarte, das Ende der Reihe wird mit einer Stegkarte abgeschlossen. Zwischen Start- und Endsteg befinden sich die 8 Holzkarten, die sich jeder Spieler nach Belieben zusammenstecken kann, mit dem Motiv nach oben. Die übrigen 9 Holzkarten werden mit der Rückseite nach oben in die Mitte gelegt. Jeder Spieler sucht sich eine Spielfigur aus, setzt diese in ein Boot und platziert sein Boot auf seinem Startsteg.

### **Spielverlauf:**

Der jüngste Spieler beginnt. Indem er versucht, das Motiv, welches auf seinem „Wasserweg“ ist, aus der Mitte aufzudecken. Stimmen die beiden Motive überein, so darf er das Motiv auf seinem „Wasserweg“ umdrehen, mit der Rückseite nach oben und darf mit seinem Boot ein Stück (eine Motivkarte) weiterfahren. Die gezogene Motivkarte wird wieder verdeckt in die Mitte gelegt. Dann ist der nächste Spieler an der Reihe. Zum Beispiel ist das erste Motiv auf seinem „Wasserweg“ die Seerose, so muss der Spieler versuchen, die Seerose in der Mitte aufzudecken. Gelingt es ihm, dreht er die Seerose auf die Rückseite und darf dann ein Stück mit seinem Boot fahren. Schafft er es nicht, dann bleibt er auf der Stelle stehen. Der nächste Spieler ist an der Reihe. Ist das zweite Motiv ein Fisch, dann muss er versuchen diesen Fisch aufzudecken, und so weiter...

Deckt ein „Bootsfahrer“ die Bojenkarte auf, so muss er mit dem Aufdecken des Motivs noch eine Runde warten. Sieger ist derjenige, der zuerst seinen Steg am Ende des „Wasserweges“ erreicht hat.

**Variante 1:**

Diese Variante ist mit vier Kindern spielbar. Hier können zwei Teams gebildet werden. Innerhalb des Teams können sich die Spieler mit dem Aufdecken der Motive abwechseln. Ansonsten bleibt der Spielverlauf gleich. Das Team, das zuerst das Ende ihres Stegs erreicht hat, ist Sieger.

„Ahoi“ und viel Spaß beim Bootsfahren wünscht Euch

**Beleduc Lernspielwaren GmbH  
Heinrich - Heine - Weg 2  
09526 Olbernhau  
Germany**