

Inhalt: 2 Aguarium-Spielfelder, 13 Chips (5 Seepferdchen, 3 Seesterne, 2 Korallen, 2 Fische und 1 Schatztruhe), 30 Aufgabenkarten (3 Level)

Ziel des Spiels: Den Weg finden, über den der/die Fisch/e zur Schatztruhe schwimmt/ schwimmen.

Spielvorbereitung:

eine Aufgabenkarte Wähle und das entsprechende Aquarium: Das lilafarbene Aguarium für Level 1 (Aufgaben von 1 - 10), das blaue Aquarium für Level 2 und 3 (Aufgaben 11 - 30). Lege für die Aufgabe erforderlichen Chips wie auf der Karte dargestellt auf das Aquarium.

Die unten auf der Karte angegebene Zahl stellt die Anzahl der Bewegungen dar, um zur Schatztruhe zu gelangen.



Bewegungen

Die Aufgabe lösen:

Ziehe die Chips auf dem Spielfeld, um es dem/den Fisch/en zu ermöglichen, bis zum Schatz zu gelangen. Dabei müssen die angegebene Anzahl an Zügen und die Bewegungsmöglichkeiten jedes Chips eingehalten werden.

- Die Chips können nur auf freie Felder bewegt werden (mit Ausnahme des Schatzfelds, wo die Fische übereinander liegen).
- Die Chips dürfen nicht angehoben oder über einen anderen Chip gezogen werden.
- Wird ein Chip auf ein anderes Feld bewegt, zählt dies als 1 Bewegung.
- Die Schatztruhe ist ausschließlich dem/den Fisch/en vorbehalten. Die anderen Arten können dorthin nicht ziehen.
- Der/die Fisch/e darf/dürfen nicht auf die dunklen Felder ziehen.

Die Bewegungsmöglichkeiten der Chips:





Der Fisch bewegt sich nach rechts, links, oben oder unten.





Die Koralle steht fest und kann nicht bewegt werden.





Der Stern bewegt sich ausschließlich nach oben oder unten.





Der Schatz ist das Zielfeld und kann nicht bewegt werden.



Das Seepferdchen bewegt sich ausschließlich nach rechts oder links.

Sobald der/die Fisch/e sich auf dem Schatzfeld befindet/befinden, hast du die Aufgabe geschafft!

Beispiel für eine Aufgabe mit 9 Bewegungen:















Lösungen am Ende der Spielanleitung.

Aufgaben von Sébastien Decad.





