

Hejsa børn! Har I lyst til at være med i en meget speciel konkurrence? Vi søger den bedste undervandsfotograf. Hvem er hurtigst til at tage de bedste billeder? Men pas på! For det er bestemte motiver, vi søger. Hvad du skal, er at finde en speciel farve fisk blandt de mange forskellige farver fisk og hurtigt fange den med dit kamera. Så lad os rette blikket mod verdenen under vandet!



Foto Fisk

Designet af: **Michael Kallauch**
Illustreret af **Rasa Joni** og **Gediminas Akelaitis**

For 2-4 spillere fra 4 år.
Varighed: 15 minutter.

Indhold:

- 4 tosidede akvarier
- 4 puslefisk i forskellige farver
12 store fiskepuslebrikker
36 små fiskepuslebrikker
- 2 terninger
- 8 kameraer (4 store og 4 små)
- instruktioner

Spilforberedelse

Tag akvarierne ud af æsken. Hvert akvarie har to sider: den ene side er grøn (den nemme version) og den anden er blå (en udfordring for avancerede spillere). Spillerne beslutter, hvilken side af akvariet de vil bruge i deres spil sammen. Alle spillere vælger et akvarium og lægger det foran sig.

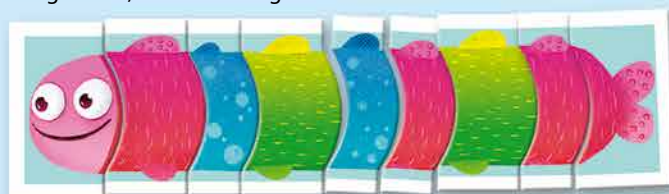
Nu skal spillerne tage endnu et valg: Det er nemmere at spille med de små kameraer, mens de større gør spillet sværere. Spillerne placerer det valgte kamera på deres akvarie, og puslefiskene (hale og hoved) oven for akvariet.

Sortér de resterende fiskepuslebrikker efter størrelse, og placér dem på midten af bordet sammen med de to terninger.



Spilformål

Formålet med spillet er at være den første til at samle den længste fisk, som ikke længere kan være i akvariet.



Spilforløb:

Den ældste spiller starter første runde med at kaste terningerne. Spillerne har hver deres runde. Hver runde består af følgende trin:

1. Forberedelse
2. Fotografering
3. Bedømmelse



1. Forberedelse

Alle spillere placerer deres akvarie foran sig og lægger deres kamera et vilkårligt sted inde i akvariet.



2. Fotografering

Når alle spillere er klar, kaster den startende spiller begge terninger. Farverne på de viste fisk indikerer, hvad spillerne skal kigge efter i deres akvarie, før de tager billeder.

Så snart terningerne er kastet, skal spillerne hurtigt flytte deres kamera rundt i akvariet i et forsøg på at være den første til at finde det bestemte motiv.



Spillerne skal overholde disse regler:

Kameraet må ikke placeres diagonalt, hvilket betyder, at et kvadratisk foto ikke må indeholde hverken flere eller færre end fire akvarietern.



Fotoet må kun vise vand og fisk. Du kan ikke inkludere hverken kanten af bordet eller akvariet i fotoet.



Fotoet må kun vise de fisk, som er på de kastede terninger. Ingen andre fisk må kunne ses på billedet.



Kameraet må ikke løftes op fra eller tages ud af akvariet.

Så snart fotografen finder det søgte motiv, råber hun/han "KLIK!" og lader kameraet ligge i positionen. De andre spillere fortsætter med at kigge efter den søgte fiskekombination og råber også "KLIK!", når de finder den. Når alle spillere har fundet den søgte fiskekombination, skal kvaliteten af skuddene bedømmes. Hvis der er forkerte fisk i en spillers foto, skal spilleren fortsætte jagten efter det rigtige motiv, og de andre spillere må godt hjælpe.

3. Bedømmelse

Hvis det konkluderes, at alle spillere har taget korrekte billeder, kan bedømmelsen begynde. Den spiller, som først tog det rigtige skud, får en stor fiskepuslebrik og lægger den til sin puslefisk. Alle de andre spillere får små fiskepuslebrikker, som de lægger til deres puslefisk. Hvis to spillere råbte "KLIK!" samtidig, får de begge hver en stor fiskepuslebrik.

Spilleren, som kastede terningerne, giver terningerne videre til spilleren på sin venstre side, som så bliver den spiller, der starter.

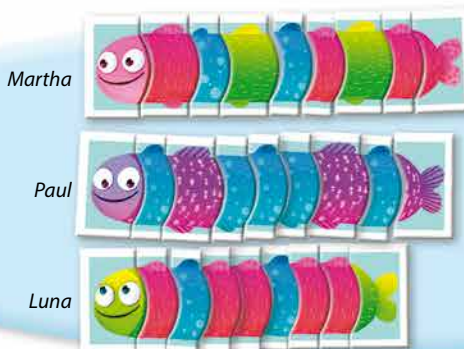


Eksempel:

Martha, Paul og Luna tog korrekte billeder. Martha var lidt hurtigere end Paul og Luna, så hun får en stor fiskepuslebrik. Paul og Luna får begge hver en lille brik.

Spilslut:

Spillet slutter, når mindst en spiller har samlet en fisk, som er længere end akvariet, eller når der ikke er flere store fiskepuslebrikker tilbage på bordet. Spillerne lægger deres fisk ved siden af hinanden og sammenligner **fiskenes længde**. Den spiller, som har samlet den længste fisk, vinder spillet. Hvis der er flere fisk med samme længde, deler de pågældende spillere sejren.



Eksempel:

Når spillet er slut, lægger alle tre børn deres puslefisk ved siden af hinanden. Martha vinder over Paul med et lille forspring, mens Luna tager tredje pladsen.

Sværhedsniveau:

For at udfordre børn i forskellige aldre og øge konkurrencen, kan sværhedsgraden tilpasses den enkelte spillers færdigheder:

- 1) Den grønne side af akvariet er lidt nemmere at spille med end den blå. På den måde kan yngre spillere teste deres færdigheder mod avancerede spillere.
- 2) Sammenlignet med det lille kamera med kvadratiske linser, er det sværere at spille med det store kamera med rektangulære linser, da kameraet også kan bruges i en lodret position. Kameraet skal altid vise seks akvarietern.
- 3) Hvis alle spillere spiller med den samme side akvarie (grøn eller blå), skal de efter hver runde give deres akvarie videre til spilleren på venstre side.
- 4) Børn, som har lært at tælle, kan også tælle finnerne på deres fisk. Spilleren, hvis fisk har flest finner, er vinder af spillet.

