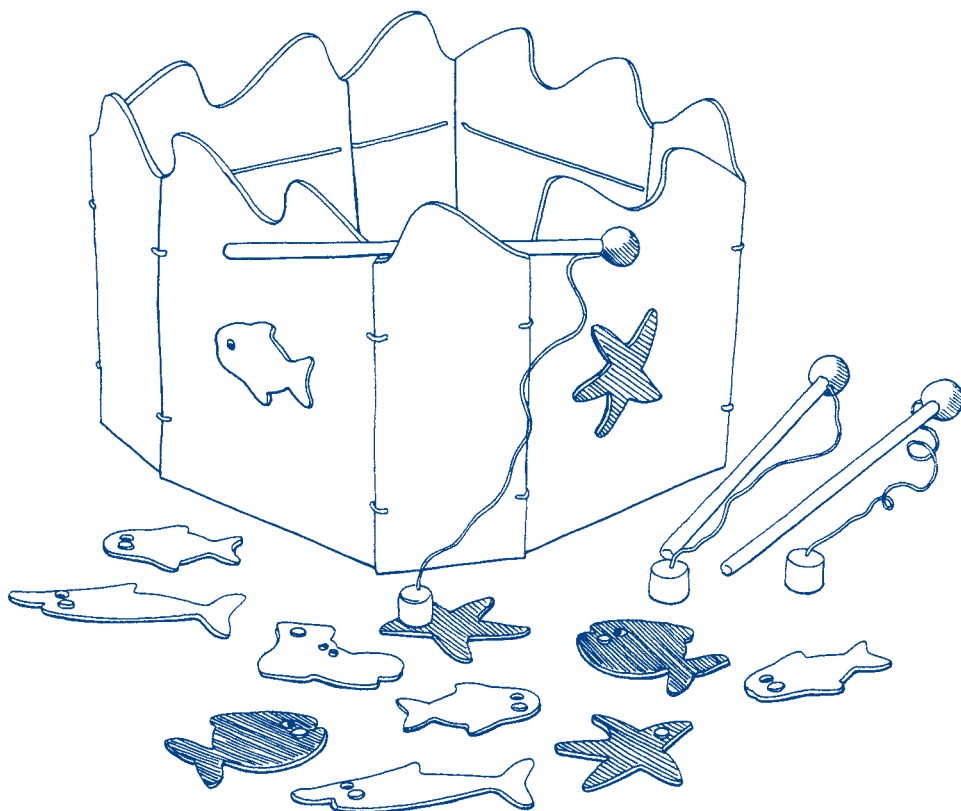


The Angling Game
Das Angelspiel
La pêche à la ligne
El juego de la pesca

Het hengelspel
Fiskespil
Il gioco della pesca
O jogo da pesca



GB The angling game

Contents: A pond
3 fishing rods
1 boot
5 yellow fish
5 red fish
2 starfish
2 sharks

For 2 - 3 players

Instructions

Begin by building the pond. You can tie the last two pieces together so that the pond does not collapse. Then throw in all the pond-dwellers - the sharks, the yellow and red fish, the starfish and the old boot - and you are ready to play.

The first angler puts his rod, which has a magnet attached to it, into the pond and tries to catch something without looking into the pond. That would make it too easy. The player carefully lifts his rod and if he has caught something, he lays it on the table and has another go. If the catch falls back into the pond, it is the next player's turn.

This continues until the pond is empty.

At the end of the game, each player calculates his score according to the points given to the individual pieces. The winner is the player with the highest score.

The points for the individual pieces are:

the boot: 1 point
a yellow fish: 2 points
a red fish: 3 points
a starfish: 4 points
a shark: 5 points

ⓓ Das Angelspiel

Inhalt: Ein Teich
3 Angeln
1 Stiefel
5 gelbe Fische
5 rote Fische
2 Seesterne
2 Haifische

Für 2-3 Mitspieler

Spielanleitung

Zuerst stellst Du den Teich so auf, daß Du eine geschlossene Form erhältst. Dort, wo die letzten Teile aneinanderstoßen, kannst Du den Teich mit den Bändern zusammenbinden, damit er nicht umfällt.

Jetzt schüttest Du alle Teichbewohner, die Haifische, die gelben und roten Fische, den Seestern und den alten Stiefel in den Teich hinein und schon geht's los.

Der erste Angler hält seine Angel, an der sich ein Magnet befindet, in den Teich hinein und versucht, etwas an den „Haken“ zu bekommen. Dabei darf er nicht in den Teich sehen – das wäre ja zu einfach.

Vorsichtig zieht der Spieler die Angel hoch – hat er eine Beute gefangen, legt er sie auf den Tisch und darf noch einmal sein Glück versuchen. Fällt seine Beute wieder zurück in den Teich, so ist der nächste Spieler an der Reihe.

So geht es reihum, bis der Teich leergefischt ist.

Am Ende des Spieles zählt jeder die Punkte, die den einzelnen Teilen zugeordnet sind, zusammen. Gewinner ist, wer die höchste Punktzahl hat.

Und so viele Punkte zählen die einzelnen Teile:

Der Stiefel: 1 Punkt
Ein gelber Fisch: 2 Punkte
Ein roter Fisch: 3 Punkte
Ein Seestern: 4 Punkte
Ein Haifisch: 5 Punkte

ⓕ La pêche à la ligne

Ce jeu comprend: Un étang
3 cannes à pêche
1 botte
5 poissons jaunes
5 poissons rouges
2 étoiles de mer
2 requins

Pour 2 à 3 joueurs

Règles du jeu

Pour commencer, tu prépares l'étang de manière à obtenir un espace fermé. Là où les derniers éléments se rejoignent, tu attaches l'étang avec les ficelles pour le maintenir debout. Tu places ensuite dans l'étang tous ses habitants : les requins, les poissons jaunes et les rouges, les étoiles de mer ainsi que la vieille botte. Et voilà, le jeu peut commencer.

Le premier pêcheur laisse glisser sa ligne – à laquelle est accroché un aimant – dans l'étang et essaie d'attraper quelque chose. Il n'a pas en l'occurrence le droit de regarder dans l'étang, autrement ce serait trop facile. Le joueur relève ensuite sa ligne avec précaution. S'il a pêché quelque chose, il dépose sa prise sur la table et a le droit de tenter à nouveau sa chance. Si sa prise retombe dans l'étang, c'est au joueur suivant de jouer.

Et ainsi de suite jusqu'à ce que l'étang soit vide.

A la fin du jeu, on fait le total des points attribués aux diverses pièces. Le gagnant est celui qui a le plus grand nombre de points.

Voici la valeur des différentes pièces:

La botte: 1 point
Un poisson jaune: 2 points
Un poisson rouge: 3 points
Une étoile de mer: 4 points
Un requin: 5 points

Ⓔ El juego de la pesca

Contenido: 1 estanque
3 cañas de pescar
1 bota
5 peces rojos
5 peces amarillos
2 estrellas de mar
2 tiburones

Para 2 a 3 jugadores

Instrucciones de juego

Primero tienes que colocar el estanque de tal manera que éste adquiera una forma cerrada. Luego tienes que sujetar la parte en donde se tocan los extremos por medio de cuerdas para que el estanque no se tumbe. Después arrojas todos los habitantes del estanque al „agua“: los tiburones, los peces rojos y amarillos, las estrellas de mar y la bota vieja. Ahora todo está listo para empezar a jugar.

El primer pescador mete el anzuelo de su caña de pescar dentro del estanque – en este caso un imán – y trata de pescar algo. No está permitido mirar dentro del estanque, ya que sería demasiado fácil. Ahora el primer jugador saca su caña de pescar cuidadosamente fuera del „agua“. Si ha pescado algo, tiene que colocar lo pescado sobre la mesa y puede probar su suerte una vez más. En caso de perder lo pescado al sacar la caña de pescar fuera del estanque, le toca al siguiente jugador. Así se continúa jugando hasta que el estanque quede vacío.

Al final del juego cada jugador cuenta los puntos de cada una de sus objetos pescados. Ganador es aquél que haya logrado el mayor puntaje.

Los puntos que vale cada una de las piezas de juego:

La bota: 1 punto
Un pez amarillo: 2 puntos
Un pez rojo: 3 puntos
Una estrella de mar: 4 puntos
Un tiburón: 5 puntos

Het hengelspel

Inhoud: Een vijver
3 hengels
1 laars
5 gele vissen
5 rode vissen
2 zeesterren
2 haaien

Voor 2-3 spelers

Spelregels

Eerst stel je de vijver zo op, dat je een gesloten vorm krijgt. Op de plaats waar de laatste delen samenkomen, kun je de vijver met de banden samenbinden, zodat hij niet omvalt.

Nu doe je alle vijverbewoners – de haaien, de gele en rode vissen, de zeesterren en de oude laars – in de vijver. Het spel kan beginnen.

De eerste hengelaar houdt zijn hengel, waaraan zich een magneet bevindt, in de vijver en probeert iets aan de haak te slaan. Daarbij mag hij niet in de vijver kijken – dat zou te gemakkelijk zijn.

De speler haalt zijn hengel voorzichtig weer op – heeft hij iets gevangen, dan legt hij zijn buit op tafel en mag hij nogmaals zijn geluk beproeven. Valt zijn buit terug in de vijver, dan is de volgende speler aan de beurt.

Zo gaat het verder, tot de vijver helemaal is leeggevist.

Aan het einde van het spel telt iedereen de punten op van de door hem gevangen figuren. De winnaar is wie de hoogste score heeft.

En dit zijn de punten die aan de verschillende figuren worden toegekend:

De laars: 1 punt
Een gele vis: 2 punten
Een rode vis: 3 punten
Een zeester: 4 punten
Een haai: 5 punten

DK Fiskespil

Indeholder: Fiskedam
3 fiskestænger

1 støvle
5 gule fisk
5 røde fisk
2 søstjerner
2 hajer

For 2 – 3 spillere

Spilleregler

Start med at samle fiskedammen. I kan binde de to sidste stykker sammen, så dammen ikke vælter. Put derefter alle fiskene og den gamle støvle i dammen. Nu er I klar til at spille.

Den første spiller putter sin line med magnet ned i dammen og prøver at fange noget. Husk I må ikke kigge ellers bliver det for nemt. Spilleren skal forsigtigt løfte sin stang og hvis han har fanget noget, lægges det på bordet og han må prøve igen. Hvis der ikke er nogen fangst går turen videre til næste spiller.

Sådan fortsættes der indtil dammen er tom.

Til slut tæller hver spiller sine point sammen og den der har flest point er vinderen.

Pointene udregnes som følgende:

Støvle: 1 point
Gul fisk: 2 points
Rød fisk: 3 points
Søstjerne: 4 points
Haj: 5 points

① Il gioco della pesca

Contenuto: 1 laghetto
3 canne da pesca
1 stivale
5 pesci gialli
5 pesci rossi
2 stelle marine
2 squali

Per 2-3 giocatori

Istruzioni

Inizia a costruire il laghetto in modo che risulti stabile; poi metti all'interno tutti i suoi abitanti: I pesci, le stelle marine, gli squali e il vecchio stivale.

Ora sei pronto ad iniziare il gioco.

Il primo pescatore mette la sua canna da pesca (che ha un magnete attaccato) nel laghetto e cerca di pescare qualcosa senza guardare, altrimenti sarebbe troppo semplice!

Il giocatore ritira la sua canna da pesca e se ha pescato qualcosa lo dispone accanto a se sul tavolo e ha diritto ad un altro lancio. Se non pesca niente è il turno dell'avversario.

Si continua fino a che il laghetto non è vuoto.

Alla fine del gioco ogni giocatore calcola il suo punteggio in base alla tabella sotto; il vincitore è colui che ha il punteggio più alto.

I punti sono:

Stivale: 1 punto
Pesce giallo: 2 punti
Pesce rosso: 3 punti
Stella marina: 4 punti
Squalo: 5 punti

P O jogo da pesca

Conteúdo: Um lago

3 canas de pesca

1 bota

5 peixes amarelos

5 peixes vermelhos

2 estrelas do mar

2 tubarões

Para 2-3 jogadores

Instruções do jogo

Em primeiro lugar, coloca o lago de modo a obteres uma forma fechada. No local onde as últimas peças tocam uma na outra, podes unir o lago com as fitas, para que este não caia.

Agora, lança todos os habitantes do lado, os tubarões, os peixes amarelos e vermelhos, as estrelas do mar e a bota velha, para dentro do lago e começa o jogo.

O primeiro pescador segura a sua cana de pesca, na qual se encontra um íman, sobre o lago e tenta apanhar algo no seu „anzol“. Nessa altura, ele não pode ver o que está dentro do lago - isso seria demasiado fácil.

Com cuidado, o jogador ergue a sua cana de pesca – se ele conseguiu apanhar a sua presa, coloca-a sobre a mesa e pode tentar a sua sorte mais uma vez. Se o pescado voltar a cair no lago, é a vez do próximo jogador.

O jogo prossegue assim, até o lago ficar vazio.

No final do jogo, cada um conta os pontos que são atribuídos a cada uma das peças. O vencedor é aquele que tem a pontuação mais alta.

E cada uma das peças conta os seguintes pontos:

A bota: 1 ponto

Um peixe amarelo: 2 pontos

Um peixe vermelho: 3 pontos

Uma estrela do mar: 4 pontos

Um tubarão: 5 pontos

