



Art. Nr. 12285

Follow us on:



Fishing Game 4 Friends

Game instruction

Angelspiel 4 Friends

Spielanleitung

Jeu de pêche 4 Friends

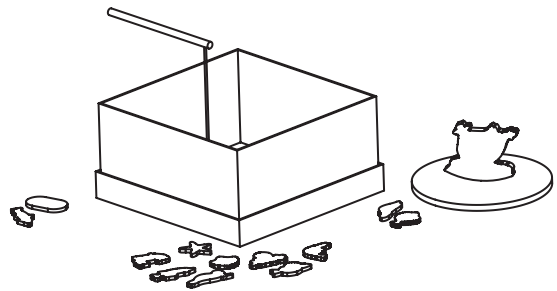
Règle du jeu

Gioco della pesca 4 Friends

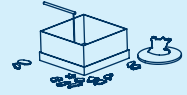
Istruzioni di gioco

Juego de pesca 4 Friends

Instrucciones de juego



Legler OHG small foot company
Achimier Straße 7
27755 Delmenhorst / Germany
www.small-foot.de



Art. Nr. 12285

EN Fishing Game 4 Friends - Game instruction

Number of players:

2-4

Game content:

1 game box
4 fishing rods
1 compass board
boat with "Olga" and "Heinz"
1 flag
16 fishing elements

Game instructions:

To start, the sea creatures are thrown into the water. After that, "Heinz" the rooster and "Olga" the cow can begin fishing.

"Olga" the cow and "Heinz" the Rooster are heading out on the water with their boat. While Olga fishes,

Heinz looks out for good spots to fish in next. To that end, the players spin the boat on the compass. The animal on the compass that Heinz is pointing to is the animal that must be caught next. If the correct animal is caught, it is then put into that player's fish stash. If the wrong animal is caught, it must be tossed back into the water and the next player takes their turn. If Heinz points to an animal which has already been caught, the next player then takes their turn. The same occurs if the indicated animal can't be found among the other fish. Players keep fishing until there are no more fish in the water. The player who has caught the most fish or collected the most points on the back sides of the sea creatures. The decision as to which game variation is played should be decided before the game begins.

DE Angelspiel 4 Friends - Spielanleitung

Anzahl Spieler:

2-4

Spielinhalt:

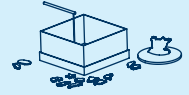
1 Spielbox
4 Angelruten
1 Kompassbrett
Boot mit „Olga“ und „Heinz“
1 Fahne
16 Angelgegenstände

Spielanleitung:

Zunächst werden die Meeresbewohner ins Wasser geworfen. Erst dann können „Heinz“ der Hahn und „Olga“ die Kuh mit dem Angeln beginnen.

„Olga“ die Kuh und „Heinz“ der Hahn fahren mit dem Boot raus aufs Wasser. Während „Olga“ angelt, hält

„Heinz“ danach Ausschau, was als Nächstes geangelt werden kann. Dafür drehen die Spieler das Boot auf dem Kompass. Das Tier, in dessen Richtung „Heinz“ auf dem Kompass schaut, muss nun geangelt werden. Gelingt das Angeln des richtigen Tieres, so wandert dieses in den Fischvorrat des angelnden Spielers. Wird das falsche Tier geangelt, muss es wieder ins Wasser geworfen werden und der nächste Angler ist an der Reihe. Wenn „Heinz“ auf ein schon geangelttes Tier schaut, ist ebenfalls der nächste Angler an der Reihe. Gleiches gilt für den Fall, wenn das passende Tier unter den Fischen nicht entdeckt werden kann. Geangelt wird, bis kein Fisch mehr im Wasser ist. Gewonnen hat der Spieler, der die meisten Fische geangelt hat oder der die meisten Punkte auf der Rückseite seiner Meeresbewohner zusammenzählt. Welche dieser beiden Spielvarianten gespielt wird, sollte vor Beginn des Spiels festgelegt werden.



Art. Nr. 12285

FR Jeu de pêche 4 Friends - Règle du jeu

Nombre de joueurs:
2-4

Contenu du jeu:
1 boîte de jeu, 4 cannes à pêche, 1 planche à boussole, bateau avec „Odile“ et „Henri“, 1 drapeau, 16 objets à pêcher

Instructions du jeu:
Tout d'abord, on jette les habitants de la mer à l'eau. Ce n'est qu'ensuite que „Henri“ le coq et „Odile“ la vache peuvent commencer à pêcher.

„Odile“ la vache et „Henri“ le coq partent en bateau sur l'eau. Pendant qu'„Odile“ pêche, „Henri“ cherche du regard ce qu'on peut pêcher ensuite. Pour cela,

les joueurs tournent le bateau sur la boussole. L'animal dans la direction duquel „Henri“ regarde sur la boussole doit maintenant être pêché. Si le joueur réussit à pêcher le bon animal, celui-ci va dans la réserve de poissons du joueur qui pêche. Si le mauvais animal est pêché, il doit être remis à l'eau et c'est au tour du pêcheur suivant. Si „Henri“ regarde un animal déjà pêché, c'est également le tour du pêcheur suivant. Il en va de même si l'animal correspondant ne peut pas être découvert parmi les poissons. La pêche se poursuit jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de poisson dans l'eau. Le vainqueur est le joueur qui a pêché le plus de poissons ou qui a totalisé le plus de points au dos de ses habitants de la mer. Il convient de déterminer avant le début du jeu laquelle de ces deux variantes sera jouée.

IT Gioco della pesca 4 Friends - Istruzioni di gioco

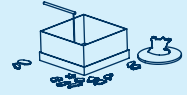
Numero di giocatori:
2-4

Contenuto del gioco:
1 contenitore da gioco
4 canne da pesca
1 bussola
barca con „Olga“ e „Heinz“
1 bandiera
16 canne da pesca

Istruzioni di gioco:
Per prima cosa, le creature marine verranno gettate in acqua. Solo allora „Heinz“ il gallo e „Olga“ la mucca, potranno iniziare a pescare.

La mucca „Olga“ e il gallo „Heinz“ escono in mare con la barca. Mentre „Olga“ pesca, „Heinz“ avvista ciò che

può essere pescato subito dopo. Per fare questo, i giocatori girano la barca in base all'indicazione della bussola. L'animale che si trova nella direzione in cui sta guardando „Heinz“ dovrà quindi essere pescato. Se viene catturato l'animale giusto, questo va a finire nella riserva di pesce del giocatore che pesca. Se viene catturato l'animale sbagliato, deve essere ributtato in acqua e il turno passa al prossimo pescatore. Anche quando „Heinz“ punta un animale che è già stato pescato, si passerà al turno del prossimo giocatore. Lo stesso vale se non si trova l'animale giusto tra i pesci. La pesca continua fino a quando non ci sono più pesci nell'acqua. Il vincitore è il giocatore che ha catturato più pesci o che totalizza più punti in base al numero indicato sul dorso delle sue creature marine. Si dovrà stabilire all'inizio partita quale delle due varianti giocare.



Art. Nr. 12285

ES Juego de pesca 4 Friends - Instrucciones del juego

Número de jugadores:
2-4

Contenido del juego:
1 caja de juegos
4 cañas de pescar
1 tablero de brújula
barco con „Olga“ y „Heinz“
1 bandera
16 cañas de pescar

Instrucciones del juego:
Primero, las criaturas marinas son arrojadas al agua. Sólo entonces podrán „Heinz“ el gallo y „Olga“ la vaca empezar a pescar.

La vaca „Olga“ y el gallo „Heinz“ llevan la barca al agua. Mientras „Olga“ pesca, „Heinz“ está atento a

lo que se puede pescar a continuación. Para ello, los jugadores giran el barco en la brújula. Ahora hay que pescar el animal en cuya dirección mira „Heinz“ en la brújula. Si se captura el animal correcto, pasa a la reserva de peces del jugador que pesca. Si se captura el animal equivocado, hay que devolverlo al agua y es el turno del siguiente pescador. Si „Heinz“ mira a un animal que ya ha sido capturado, también es el turno del siguiente pescador. Lo mismo ocurre si no se encuentra el animal adecuado entre los peces. La pesca continúa hasta que no hay más peces en el agua. El ganador es el jugador que haya capturado más peces o el que sume más puntos al reverso de sus criaturas marinas. Cuál de estas dos variantes de juego se juega debe decidirse antes de que comience la partida.

