

Art. Nr. 12627

## Fishing Game

*Game instruction*

## Angelspiel

*Spielanleitung*

## Jeu de pêche

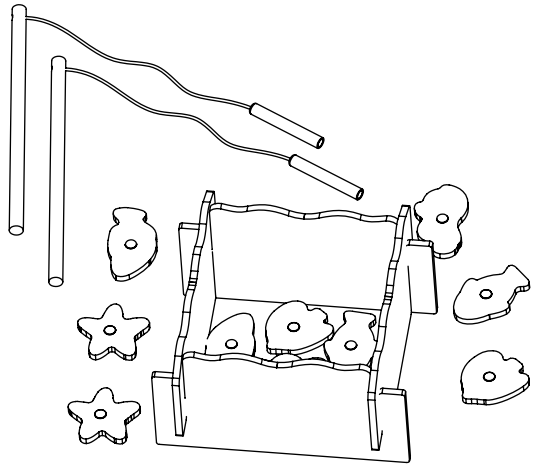
*Règle du jeu*

## Gioco della pesca

*Istruzioni di gioco*

## Juego de pesca

*Instrucciones de juego*



### CAUTION:

The toy is to be assembled by an adult.



### CAUTION:

Assemblage par un adulte requis.



### WARNING:

#### CHOKING HAZARD

Small parts. Not for children under 3 years.



### AVERTISSEMENT:

#### RISQUE DE SUFFOCATION

Présence de petits éléments. Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans.



## en Fishing Game – Game instruction

### Game content:

4 side walls  
2 fishing rods  
10 underwater animals

### Game preparation:

The side walls are put together and placed on a flat surface. All fish are placed in the playing area with the number facing down and each player receives a fishing rod.

### Aim of the game:

The aim of the game is to catch the fish with the highest score.

### Gameplay:

The youngest player starts and is allowed to fish a sea creature out of the sea. Everything on the hook counts as a catch. All fish caught are collected by the

respective player. Fishing continues in a clockwise direction until all the wooden fish have left the sea. Then each angler adds up the number of points on the back of the collected fish.

The angler with the highest score wins.

### Special rules / Strategies / Moves / Extras / Game variants:

In the free game, players are allowed to explore the sea and fish items out of the playing field without any rules.

## de Angelspiel – Spielanleitung

### Spielinhalt:

4 Seitenwände  
2 Angeln  
10 Unterwassertiere

### Spielvorbereitung:

Die Seitenwände werden zusammengesteckt und auf einem geraden Untergrund platziert. Alle Fische werden mit der Zahl nach unten in das Spielfeld gelegt. Jeder Mitspieler erhält eine Angel.

### Spielziel:

Ziel des Spiels ist es die Fische mit der höchsten Punktzahl zu angeln.

### Spielablauf:

Der jüngste Spieler beginnt und darf einen Meeresbewohner aus dem Meer angeln. Alles, was am Haken hängt, gilt als Fang. Alle geangelten Fische

werden von dem jeweiligen Spieler gesammelt. Im Uhrzeigersinn wird so lange geangelt, bis alle Holzfische das Meer verlassen haben. Dann addiert jeder Angler die Punktzahl auf der Rückseite der gesammelten Fische.

Der Angler mit der höchsten Punktzahl hat gewonnen.

### Sonderregeln / Strategien / Spielzüge / Extras / Spielvarianten:

Im freien Spiel dürfen die Spieler das Meer entdecken und die Gegenstände ohne Regeln aus dem Spielfeld fischen.

## **fr** Jeu de pêche – Règle du jeu

### **Contenu du jeu:**

4 parois latérales  
2 cannes à pêche  
10 animaux sous-marins

### **Préparation du jeu:**

Les parois latérales sont assemblées et placées sur une surface droite. Tous les poissons sont placés dans le champ de jeu, le chiffre vers le bas. Chaque joueur reçoit une canne à pêche.

### **Objectif du jeu/But du jeu:**

Le but du jeu est de pêcher les poissons avec le nombre de points le plus élevé.

### **Déroulement du jeu:**

Le joueur le plus jeune commence et pêche un habitant de la mer. Tout ce qui est accroché à l'hameçon est considéré comme une prise. Les

joueurs gardent tous leurs poissons pêchés. La pêche se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre jusqu'à ce que tous les poissons en bois aient quitté la mer. Ensuite, chaque pêcheur additionne le nombre de points au dos des poissons collectés.

Le pêcheur avec le plus grand nombre de points a gagné.

### **Variantes de jeu:**

Dans le jeu libre, les joueurs peuvent découvrir la mer et pêcher les objets sans règle du jeu.

## **it** Gioco della pesca – Istruzioni di gioco

### **Contenuto del gioco:**

4 pareti laterali  
2 canne da pesca  
10 animali subacquei

### **Preparazione del gioco:**

Le pareti laterali vengono assemblate e posizionate su una superficie piana. Tutti i pesci vengono posizionati nell'area di gioco con il numero rivolto verso il basso. Ogni giocatore riceve una canna da pesca.

### **Obiettivo del gioco:**

Lo scopo del gioco è di pescare i pesci con il punteggio più alto.

### **Procedimento di gioco:**

Il giocatore più giovane inizia e può pescare un abitante del mare. Tutto ciò che rimane appeso alla canna da pesca conta come pesca. Tutti i pesci

catturati vengono raccolti dal rispettivo giocatore. La pesca continua in senso orario finché tutti i pesci di legno non hanno lasciato il mare. A quel punto ogni pescatore conta il numero di punti sul dorso dei pesci raccolti.

Vince il pescatore con il punteggio più alto.

### **Regole particolari / Strategie / Schemi di gioco / Extra / Varianti di gioco:**

Nel gioco libero, i giocatori possono esplorare il mare e pescare gli oggetti senza alcuna regola.

**es** **Juego de pesca – Instrucciones del juego**

**Contenido del juego:**

- 4 paredes laterales
- 2 cañas de pescar
- 10 animales submarinos

**Preparación del juego:**

Se juntan las paredes laterales y se colocan sobre una superficie plana. Todos los peces se colocan en la zona de juego con el número hacia abajo y cada jugador recibe una caña de pescar.

**Objetivo del juego:**

El objetivo del juego es pescar el pez con la puntuación más alta.

**Desarrollo del juego:**

El jugador más joven empieza y puede pescar una criatura marina del mar. Todo lo que haya en el anzuelo cuenta como captura. Todos los peces

capturados son recogidos por el jugador correspondiente. La pesca continúa en el sentido de las agujas del reloj hasta que todos los peces de madera hayan salido del mar. A continuación, cada pescador suma el número de puntos en el lomo de los peces recogidos. Gana el pescador con la puntuación más alta.

**Reglas especiales / Estrategias / Movimientos / Extras / Variantes del juego:**

En el juego libre, los jugadores pueden explorar el mar y pescar objetos fuera del campo de juego sin ninguna regla.

