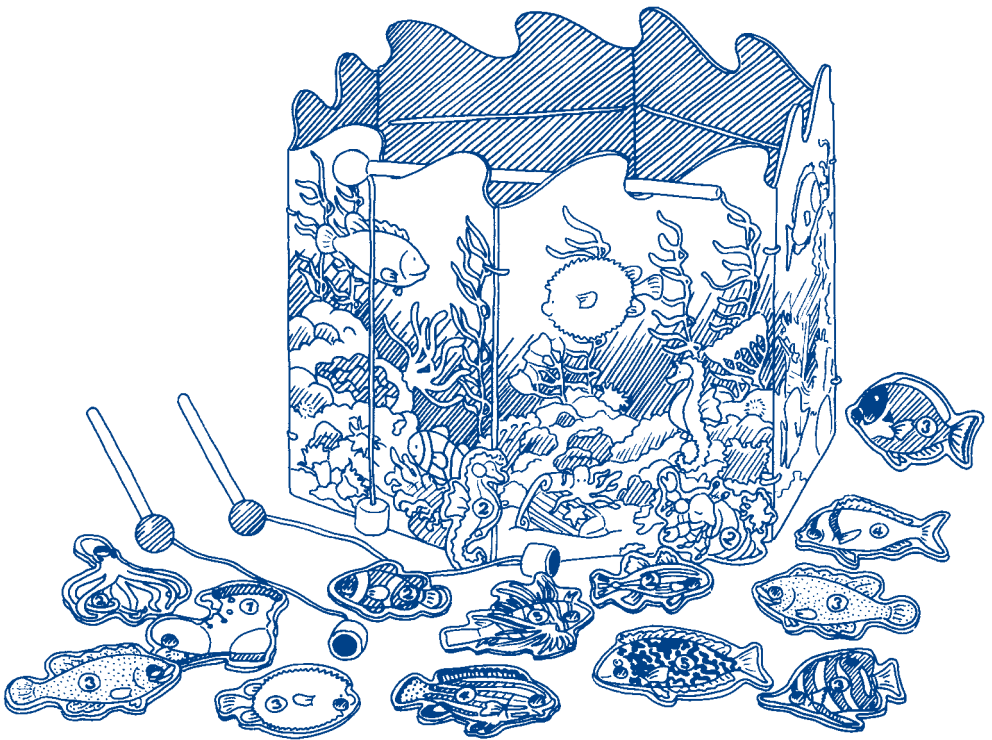
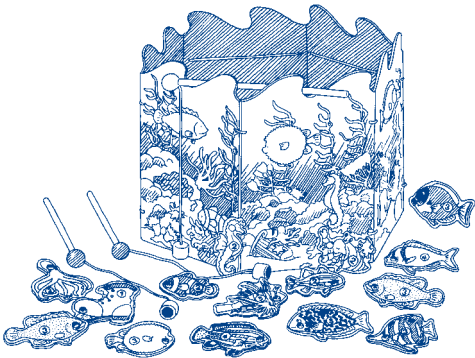


Fishing game
Angelspiel
Jeu de pêche à la ligne
Juego de pesca
Hengelspiel

Fiskespil
Gioco pesca
Jogo da pesca
Игра-рыбалка



goki



GB Fishing game

Contents:

1 lake
3 fishing rods with magnets

Items to be caught are:

- 1 old boot (1 point)
- 5 water creatures (2 points)
- 5 fishes (3 points)
- 2 fishes (4 fishes)
- 2 fishes (5 points)

For 2 – 3 players.

Object of the game

To succeed in the game, it is not necessarily the number of fish caught that counts – each fish, boot or starfish also carries a certain number of points. So besides angling skill, you also need a bit of luck to win the game. At the end of the game, the points of the water creatures caught are added together and the highest total score wins.

Preparation

First you must set up the lake on a table. Using the ribbons, tie the lake together where the end sections meet. Then it cannot fall over.

All 15 lake dwellers, the fishes and the octopus, the seahorse, the crab and boot, must now populate the lake. They are magnetic at the metal point, which is how they hold on to the fishing line.

You should not be able to see into the lake. Otherwise the game would be much too simple.

Rules

The first angler dangles his fishing line in the lake and tries to catch as valuable a fish as possible and land it carefully without the fish being able to get off the hook again. Only when the fish (or seahorse, boot, etc.) is lying safely on the table outside the lake can you add the points to your score. If you manage to catch and land something you can try your luck at fishing again straight away. But if the fish falls back into the lake it is then the turn of the next player to try to catch a fish.

And so you take it in turns until the lake is empty.

At the end of the game, each player adds up the points of his or her catch. The winner in the angling competition is the player with the most points. Unfortunately, you only score one point for catching the old boot – after all, it is fish you want to catch.

Variation

You can also agree at the beginning that, after every attempt, whether successful or not, it is then the turn of the next player. Because the lake dwellers score different points, you will still have a champion angler at the end of the game.

Good fishing!

D Angelspiel

Inhalt:

1 See
3 Angeln mit Magneten

Zu angeln sind:

- 1 alter Stiefel (Punktzahl 1)
- 5 Meeresbewohnern (Punktzahl 2)
- 5 Fische (Punktzahl 3)
- 2 Fische (Punktzahl 4)
- 2 Fische (Punktzahl 5)

Für 2 – 3 Mitspieler.

Ziel des Spiels

Nicht die Anzahl der geangeltten Fische ist unbedingt für den Spielerfolg entscheidend, jeder Fisch, Stiefel oder Seestern bedeutet auch eine bestimmte Punktezah. Deshalb gehört neben dem Angelkönnen auch ein wenig Glück dazu, das Spiel zu gewinnen. Am Ende wird die Punktzahl der geangeltten Meeresbewohner zusammengezählt, die höchste Zahl gewinnt.

Spielvorbereitung

Zuerst musst Du den See auf einem Tisch aufbauen. Dort, wo die letzten Teile aneinander stoßen, bindest Du den See mit den Bändern zusammen. Dann kann er nicht mehr umfallen.

Alle 15 Seebewohner, die Fische ebenso wie der Krake, das Seepferdchen, die Krabbe und der Stiefel, müssen jetzt den See bevölkern. Sie sind an dem metallenen Punkt magnetisch, und können so an der Angel halten. Ihr sollt dabei nicht in den See hinein schauen können. Sonst wäre das Spiel ja auch viel zu einfach.

Die Regeln

Der erste Angler hält seine Angel in den See und versucht, einen möglichst „wertvollen“ Fisch an den Haken zu bekommen und auch möglichst vorsichtig über den Beckenrand zu bekommen, ohne dass der Fisch wieder von dem Haken springen kann. Erst wenn der Fisch (das Seepferdchen, der Stiefel...) sicher außerhalb des Angelsees auf dem Tischboden liegt, kannst Du Dir die entsprechenden Punkte gutschreiben. Wenn Dir ein guter Fang geglückt ist, darfst Du gleich noch einmal das Angelglück herausfordern.

Fällt Dir der Fisch aber wieder zurück in den See, darf der nächste Mitspieler versuchen, einen Fisch zu fangen. So geht es reihum, bis der See leer gefischt ist.

Am Ende des Spiels zählt jeder Spieler seine geangeltten Punkte zusammen. Sieger beim Wettangeln ist, wer die meisten Punkte zusammen hat. Der alte Stiefel zählt leider nur einen Punkt, ihr wollt ja schließlich Fische angeln.

Spielvariante

Ihr könnt auch von vornherein abmachen, dass nach jedem Angelversuch der nächstfolgende Mitspieler an der Reihe ist, egal ob der Angelversuch erfolgreich war oder nicht. Weil ja die Meeresbewohner unterschiedliche Punktezahlen erzielen, werdet Ihr am Ende auch so einen Sieger-Angler haben.

Petri heil!

F Jeu de pêche à la ligne

Contient:

1 étang

3 cannes à pêche avec aimants

Il y a à pêcher:

- 1 vieille botte (1 point)
- 5 habitants de la mer (2 points)
- 5 poissons (3 points)
- 2 poissons (4 points)
- 2 poissons (5 points)

Se joue à 2 ou 3 joueurs.

But du jeu

Ce n'est pas le nombre de poissons pêchés qui est déterminant pour remporter la partie; chaque poisson, botte ou étoile de mer compte aussi un certain nombre de points. C'est pourquoi, mis à part les talents de pêcheur, il faut aussi un peu de chance pour gagner à ce jeu. En fin de partie on compte le nombre de points correspondant à sa pêche et c'est le plus grand score qui l'emporte.

Préparation du jeu

Il te faut d'abord monter l'étang sur une table. C'est à l'endroit où les dernières pièces viennent buter l'une contre l'autre que tu dois assembler l'étang à l'aide des attaches. Ainsi il ne peut plus basculer.

Il faut maintenant peupler l'étang de ses 15 habitants: les poissons aussi bien que la pieuvre, l'hippocampe, le crabe et la botte. Grâce à leur partie métallique ils peuvent ainsi s'accrocher à ta canne à pêche.

Durant la partie les joueurs ne doivent pas voir à l'intérieur de l'étang, sinon le jeu deviendrait évidemment beaucoup trop facile.

Règles

Le premier pêcheur plonge sa canne dans l'étang et essaie si possible de ferrer un poisson « de valeur », et de le faire remonter prudemment par-dessus le bord du bassin, sans que le poisson puisse sauter de l'hameçon. C'est seulement une fois que le poisson (ou l'hippocampe, ou la botte) a été tiré de l'étang et ramené sur la table que tu peux te compter les points correspondants. Si tu as réussi une bonne prise, tu peux aussitôt retenter ta chance.

Si par contre ton poisson retombe dans l'étang, le joueur suivant a le droit d'essayer de prendre un poisson. On continue à procéder ainsi, jusqu'à ce qu'on ait pêché tout ce qu'il y avait dans l'étang. A la fin du jeu chaque joueur fait le décompte de ses points. Le vainqueur du concours de pêche est celui qui rassemble le plus grand nombre de points. La vieille botte ne compte malheureusement qu'un seul point car au final c'est bien du poisson que vous voulez pêcher !

Variante de jeu

Vous pouvez aussi établir dès le début, qu'après chaque tour de pêche c'est au joueur suivant de jouer, que la pêche ait été fructueuse ou non. Etant donné que les habitants de l'étang sont de valeurs différentes, l'un des pêcheur sera donc bien déclaré vainqueur en fin de partie.

Bonne pêche !

E Juego de pesca

Contenido:

1 lago
3 cañas con imanes

Se tiene que pescar:

- 1 bota vieja (1 Punto)
- 5 animalitos marinos (2 Puntos)
- 5 peces (3 Puntos)
- 2 peces (4 Puntos)
- 2 peces (5 Puntos)

Para 2 - 3 jugadores.

Objetivo del juego

El número de los peces pescados no son decisivos para ganar el juego, ya que cada pez, bota o estrella de mar dan también un número de puntos. Por esto, además de tu habilidad con la caña también es importante tener un poco de suerte para ganar el juego. Al final se suman los puntos obtenidos y gana el que mas puntos tenga.

Preparación de juego

Primero tienes que colocar el lago sobre una mesa. Allí, colocas las piezas unas con otras y las atas con las cintas para que no se pueda caer.

Los 15 animalitos marinos, los peces tanto como el Pulpo, los caballitos de mar, la gamba y la bota, se tiran al lago. Estos objetos tienen un punto metálico para que puedan ser alzados por la caña.

No debeis mirar dentro del lago al pescar, ya que entonces el juego sería demasiado fácil.

Las reglas

El primer pescador sostiene su caña sobre el lago e intenta pescar algo, de ser posible un verdadero pez y teniendo cuidado en el borde del lago, de que el pez no pueda caer del gancho y volver a caer al lago. Sólo cuando el pez (el caballito de mar, la bota...) esté seguro fuera del lago y la caña está sobre la mesa, te puedes abonar los puntos correspondientes. Si obtienes una buena captura, puedes desafiar otra vez la suerte con la caña.

Si el pez se vuelve a caer al lago, pierdes tu turno y puede intentar el próximo compañero de equipo coger un pez.

Se continúa así hasta vaciar el lago.

Al final del juego cada jugador suma sus puntos pescados. El vencedor es el que mas puntos ha obtenido en total. La bota vieja cuenta desgraciadamente sólo un punto, por lo que lo importante si que es pescar peces.

Variante de juego

Podeis jugar también de manera que cada intento de pesca cuente, tenga éxito o no, ya que todos los objetos del lago tienen puntos diferentes, ganará de todas formas el pescador que mas pesque.

NL Hengelspel

Inhoud:

1 vismeer
3 hengels met magneten

Om aan de haak te slaan:

- 1 oude laars (voor 1 punt)
- 5 waterdieren (voor 2 punten)
- 5 vissen (voor 3 punten)
- 2 vissen (voor 4 punten)
- 2 vissen (voor 5 punten)

Voor 2–3 spelers.

Doel van het spel

Hoeveel vissen je vangt, beslist niet noodzakelijk over de afloop van het spel. Voor elke vis, zeester of laars krijg je een bepaald aantal punten. Naast hengeltalent moet je dus ook wat geluk hebben om goed te scoren. Op het einde worden alle punten van de vangst opgeteld en wie het hoogste resultaat haalt, die wint.

Spelvoorbereiding

Eerst moet je het vismeer op een tafel opbouwen. De twee uiteinden die tegen elkaar komen, bind je samen met de linten. Zo kan de constructie niet omvallen.

Alle 15 waterbewoners, dus de vissen, de inktvis, het zeepaardje, de krab en de laars, moeten in het meer zwemmen. Ze hebben een magnetische metalen punt, waarmee ze aan de hengels blijven hangen.

Je mag niet in het meer kunnen kijken. Anders zou het spel veel te gemakkelijk zijn.

De regels

De eerste hengelaar werpt zijn hengel uit in het vismeer en probeert een vis met zoveel mogelijk punten aan de haak te slaan. Dan haalt hij voorzichtig zijn lijn op, opdat de vis niet terug in het water springt. Pas als de buit (de vis, het zeepaardje, de laars ...) veilig naast het meer op de tafel ligt, heb je de bijbehorende punten verdiend. Als je goede vangst met succes is afgerond, mag je meteen nog eens proberen.

Als je vis echter terug in het meer valt, mag de volgende speler zijn kans wagen.

Zo gaat het door, tot het meer is leeggevestigd.

Op het einde van het spel tellen alle spelers de punten die ze hebben verzameld. De hengelwedstrijd wordt gewonnen door de speler met het hoogste aantal punten. De oude laars telt helaas voor slechts één punt: hengelen doe je immers om vissen te vangen.

Spelvariant

Je kan ook vooraf afspreken dat na elke hengelpoging de volgende speler aan de beurt is, onafhankelijk van de vangst. Omdat de buit telkens een verschillend aantal punten oplevert, krijg je zo op het einde ook een hengelkampioen.

Goede vangst!

Fiskespil

Fiskespillet består af:

- 1 sø
- 3 fiskestænger med magneter

Fangst:

- 1 gammel støvle (1 point)
- 5 vand uhyrer (2 points)
- 5 fisk (3 points)
- 2 fisk (4 points)
- 2 fisk (5 points)

Spillet er for 2 – 3 deltagere.

Spillets formål

Det gælder ikke kun om at fange mange fisk for at vinde spillet. Hver støvle eller fisk repræsenterer en værdi i points. Så udover et godt fisketalent, har man også brug for en god portion held. Til slut lægges alle pointene sammen og den med flest points har vundet.

Forberedelse

Start med at lave søen. Søen bindes sammen med båndene der hvor sektionerne mødes. Nu kan den ikke falde sammen.

Alle søens 15 beboere (fiskene, blæksprutten, søhesten, krabben og støvlen) skal nu placeres. Metalstykket på fiskene er magnetiske og det er der fiskestangen bider på.

Du burde ikke kunne se ned i søen – ellers bliver spillet alt for let.

Regler

Den første fisker putter sin line i dammen og prøver at fange fiskene med den højeste værdi. Derefter skal han forsigtigt løfte dem op over kanten uden at tabe dem. Det er kun når fangsten ligger sikkert på bordet at pointene gælder. Hvis det lykkedes for en spiller at få sin fangst i land, kan han straks prøve igen.

Hvis fangsten derimod falder tilbage i søen, får turen videre til næste spiller. Således går turen videre indtil søen er tom.

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

Variation

Man kan også beslutte at hver spiller kun har et forsøg. Derefter går turen videre til næste spiller ligegyldigt om den første spiller har fanget noget eller ej. Der vil altid være en fiskemester til slut, idet fiskene i søen repræsenterer forskellige points.

God fangst!

① Gioco pesca

Contenuto:

1 laghetto

3 canne da pesca con magnete

Gli oggetti da pescare sono:

- 1 vecchio stivale (1 punto)
- 5 animali acquatici (2 punti)
- 5 pesci (3 punti)
- 2 pesci (4 punti)
- 2 pesci (5 punti)

Per 2-3 giocatori.

Scopo del gioco:

Per vincere non è conta il numero di pesci che riesci a pescare – ogni pesce, stivale o stella marina ha un punteggio; quindi oltre all'abilità hai bisogno anche di un po' di fortuna. Alla fine si sommano i punti e il giocatore che accumula il maggior numero di punti vince la partita.

Preparazione

Prima di tutto devi mettere il laghetto sul tavolo unendo le due parti che lo compongono in modo che non possa cadere.

Tutti e 15 gli oggetti da pescare, pesci e polipo, cavalluccio di mare, il granchio e lo stivale andranno messi nel laghetto; sono magnetici, per questo si attaccano facilmente alla canna da pesca. Devi metterti in modo da non riuscire a vedere dentro il lago altrimenti il gioco diventa troppo facile.

Regole

Il primo giocatore lancia la sua canna da pesca nel lago e cerca di catturare più oggetti possibili cercando di fare attenzione che non si stacchi; si conta punto solo quando l'oggetto pescato arriva a destinazione sul tavolo; Se ci riesci puoi provare a pescare di nuovo; Se il pesce cade nel laghetto è il turno dell'altro giocatore; si continua finché il lago è vuoto.

Alla fine ogni giocatore conta i suoi punti; chi ne ha di più vince la partita;

Sfortunatamente se peschi lo stivale guadagni solo un punto, dopo tutto volevi pescare dei pesci...

Variante

Potete anche giocare a turno sia che il primo giocatore abbia o meno pescato qualcosa; ogni oggetto pescato ha un punteggio diverso quindi alla fine avrete comunque un vincitore.

Buon divertimento!

P Jogo de pesca

Conteúdo:

1 lago
3 canas de pesca com ímans

Para pescar:

- 1 bota velha (1 ponto)
- 5 habitantes do lago (2 pontos)
- 5 peixes (3 pontos)
- 2 peixes (4 pontos)
- 2 peixes (5 pontos)

Para 2 – 3 jogadores.

Objectivo do jogo

Não é apenas o número de peixes pescados que é decisivo para o resultado do jogo; cada peixe, bota ou estrela-do-mar implica também uma determinada pontuação. Por isso, para ganhar o jogo é necessário saber pescar, mas também um pouco de sorte. No fim, soma-se os pontos dos habitantes do lago pescados e ganha quem tiver a maior pontuação.

Preparação do jogo

Primeiro, tens de montar o lago sobre uma mesa. No ponto em que as últimas peças se juntam, podes unir o lago com as fitas. Assim, ele não vira. Coloca todos os 15 habitantes do lago, os peixes, o polvo, os cavalos-marinhos, o caranguejo e a bota. O ponto metálico é magnético, fixando-se à cana de pesca. Não devem olhar para dentro do lago. Assim, o jogo seria demasiado fácil.

As regras

O primeiro pescador lança a sua cana para o lago e tenta apanhar um peixe „valioso“ com o gancho e transportá-lo cuidadosamente para fora da borda do tanque, sem que este caia do gancho. Apenas poderás registar os pontos correspondentes quando o peixe (o cavalo-marinho, a bota...) for retirado do lago e colocado na mesa. Se conseguires um bom pescado, podes desafiar novamente a tua sorte.

Contudo, se o peixe voltar a cair no lago, o próximo jogador poderá tentar apanhar um peixe. O jogo prossegue assim, até o lago ficar vazio.

No final do jogo, cada jogador conta os respectivos pontos pescados. Vence quem tiver obtido mais pontos. Infelizmente, a bota velha vale apenas um ponto; no fundo, o objectivo será apanhar peixes.

Variante do jogo

Podem também determinar desde o início que, após cada tentativa, joga o jogador seguinte, independentemente de esta ter sido bem sucedida ou não. Uma vez que os habitantes do lago apresentam pontuações diferentes, haverá mesmo assim um pescador vencedor no fim do jogo.

Boa pescaria!

Иgra-рыбалка

Комплект:

1 море
3 удочки с магнитами

Выловить можно
1 старый сапог (1 очко)
5 морских жителей (2 очка)
5 рыб (3 очка)
2 рыбы (4 очка)
2 рыбы (5 очков)

Для 2 – 3 игроков.

Цель игры

В игре решающую роль играет не число выловленных рыб, каждая рыба, сапог или морская звезда приносят определённое число очков. Поэтому наряду с умением выживать для победы в игре требуется и немного удачи. В конце игры подсчитывается число очков выловленных морских жителей, и побеждает игрок, набравший наибольшее число очков.

Подготовка к игре

Сначала на столе нужно создать море. Там, где его детали сходятся вместе, соедините море лентой. Тогда оно не развалится. Теперь все 15 морских жителей - рыбы, а также осьминог, морской конёк, краб и сапог, должны населить море. Они могут примагничиваться за металлический элемент, и поэтому их можно поймать на удочку. При этом заглядывать в море запрещено. Иначе игра станет слишком простой.

Правила

Первый рыбак опускает удочку в море и пытается поймать как можно более „ценную“ рыбу на крючок и аккуратно поднять через бортик так, чтобы рыба не сорвалась с крючка. Лишь когда рыба (морской конёк, сапог...) окажется вытащенной из моря на стол, можно зачесть себе соответствующее число очков. Если игроку удалось поймать добычу, можно ещё раз попытаться рыбацкой удачей.

Но если рыба сорвётся в море, очередь порыбачить переходит к следующему игроку. Всё повторяется до тех пор, пока море не опустеет.

В конце игры каждый игрок считает количество очков своего улова. Победителем становится тот, кто наловил больше всех очков. Старый башмак имеет всего одно очко, вы ведь пришли ловить рыбу.

Вариант игры

Вы можете договориться, что очередь будет переходить после каждой попытки независимо от того, оказалась она удачной или нет. Так как морские жители приносят разное число очков, в конце один из вас окажется победителем.

Удачного улова!

