



Spielanleitung • Instructions • Règle du jeu • Spelregels • Instrucciones • Istruzioni

Meine ersten Spiele

Fische angeln



My Very First Games – Fish Catching
Mes premiers jeux – Ma première pêche
Mijn eerste spellen – Visjes vangen
Mis primeros juegos – Pescar peces
I miei primi giochi – Peschiamo!



Meine ersten Spiele

Fische angeln

Ein erstes Angelspiel für 1 - 4 Kinder ab 2 Jahren.

Autorin & Design: Kristin Mückel
Spieldauer: 5 - 10 Minuten

Liebe Eltern,

im freien Spiel beschäftigen sich die Kinder mit der Angel, dem Meer sowie dessen Bewohnern und erwecken sie mit viel Fantasie zum Leben. Das Regelspiel macht die Kinder mit ersten Spielregeln und deren Anwendung vertraut. Dabei entführen die spielerischen Beschreibungen der Anleitung das Kind in die Welt des Rollenspiels und helfen ihm so, die Anweisungen des Spiels besser zu verstehen und umzusetzen. Das Angeln der Fische fördert insbesondere die Auge-Hand-Koordination und stärkt das Konzentrationsvermögen.

Spielen Sie mit! Sprechen Sie mit Ihrem Kind über das Leben im Meer und die verschiedenen farbigen Meerestiere. Sie fördern damit die Sprache, den Hörsinn und die Kreativität Ihres Kindes!

Viel Spaß beim Spielen!

Ihre Erfinder für Kinder

Spielinhalt

- 1 Angel mit Wurm
- 6 Meeresbewohner
- 1 Meer = Schachtelboden
- 4 Sammeltafeln (mit 5 Spielzeugen zum Herausnehmen)
- 1 Symbolwürfel
- 1 Spielanleitung



Spielidee

Die lustigen Meeresbewohner tummeln sich munter im Meer und finden dort allerhand spannende Dinge zum Spielen.

Die Aufgabe der Kinder ist es, nach dem Würfeln einen Fisch in der entsprechenden Würfelfarbe zu angeln. Gelingt das, bekommt das Kind für den geangelten Fisch ein Spielzeug geschenkt und darf es in seine Sammeltafel einpuzzeln.

Wer ist der beste Angler und hat als Erster alle fünf Spielzeuge gesammelt?

Spielvorbereitung

Der Schachtelboden ist das Meer. In ihm wird geangelt. Stellt ihn in die Tischmitte und legt die sechs Meeresbewohner mit dem Gesicht nach oben hinein. Jedes Kind nimmt sich eine Sammeltafel, drückt vorsichtig die Pappteile (Spielzeuge) heraus und legt sie neben der Tafel ab.

Haltet den Würfel und die Angel bereit.

Spielablauf

Wer von euch isst am liebsten Fisch? Du darfst beginnen. Nimm den Würfel und würfle.

Was ist auf dem Würfel zu sehen?

- **Eine Farbe?**

Vertraue jetzt auf dein Anglerglück!

Nimm die Angel und versuche, den Meeresbewohner der gewürfelten Farbe aus dem Meer zu fischen.

- **Hat er angebissen?**

Petri Heil! Du darfst dir das Spielzeug der entsprechenden Farbe nehmen und es in deine Tafel einpuzzeln. Das Spielzeug ist auch als kleines Bild auf dem Meeresbewohner zu sehen.

Wenn du bereits das Spielzeug der gewürfelten Farbe eingepuzzelt hast, ist dein Spielzug leider schon zu Ende.

- **Hast du einen falschen Fang gemacht?**

Das kommt vor, nicht jeder Fang gelingt!

Du darfst jetzt aber kein Spielzeug einpuzzeln.

- **Den Glitzerfisch?**

Hurra! Der schönste Fisch lacht dich an!
Nimm die Angel und versuche, den Glitzerfisch zu fangen.



- **Hat er angebissen?**

Du hast freie Anglerwahl und darfst ein beliebiges Spielzeug einpuzzeln.

- **Der Glitzerfisch ist dir entwischt?**

Du hast einen falschen Fisch an der Angel? Schade. Du darfst leider nichts einpuzzeln.

Anschließend legst du den geangelten Meeresbewohner wieder mit dem Gesicht nach oben zurück ins Meer. Jetzt ist das nächste Kind im Uhrzeigersinn mit Würfeln und Angeln an der Reihe.

Spielende

Wer als Erster alle Spielzeuge in seine Tafel einpuzzeln konnte, hat den besten Fang gemacht und gewinnt das Spiel.

Variante: Schneller Fang!

Die Spielzeit verkürzt sich, wenn ihr das Grundspiel wie folgt abändert:

Würfelt ihr eine Farbe und habt das entsprechende Spielzeug bereits eingepuzzelt, dürft ihr noch einmal nach dem Meeresbewohner dieser Farbe angeln. Gelingt der Fang, dürft ihr ein beliebiges Spielzeug in eure Sammeltafel einpuzzeln.

Solovariante:

Die Solovariante wird bis auf folgende Änderungen nach den Regeln des Grundspiels gespielt:

- Du spielst mit einer Sammeltafel und den entsprechenden Puzzleteilen.
- Lege jeden richtig geangelten Meeresbewohner vor dir ab.
- Aufgepasst! Wenn du einen bereits geangelten Meeresbewohner ein zweites Mal würfelst oder einen falschen Fang machst, musst du ein Puzzleteil einfügen.
- Wenn du das Meer leergeangelt hast und deine Sammeltafel noch nicht voll ist, hast du gewonnen. Ist aber die Sammeltafel zuerst gefüllt, hast du leider verloren.

My Very First Games

Fish Catching

A first fishing game, for 1 - 4 children age 2+.

Author & Design: Kristin Mückel

Length of the game: 5 - 10 minutes

Dear Parents:

In free play children experiment with the fishing rod, the sea and all the sea dwellers, bringing them to life in the most imaginative way.

The game with rules acquaints children with first game rules and how to apply them. The playful description of the game instructions carries the child into the realm of role-play and helps him to understand and apply the instructions better. Fishing with the rod fosters hand-eye coordination in particular and strengthens concentration skills.

Play with your child! Talk with him about sea life and the different colorful animals in the sea thereby enhancing your child's language, auditory and creative skills!

Lots of fun playing!

Your inventors of inquisitive playthings

Contents

- 1 rod with worm
- 6 sea dwellers
- 1 sea = bottom part of box
- 4 collecting boards (with five toys to pop out)
- 1 die with symbols
- Set of game instructions



Game Idea

The funny sea inhabitants swim happily in all directions and discover many exciting things to play with.

Having rolled the die, the children's task is to fish for a sea dweller of the color shown on the die. If successful, the children receive a toy for the sea dweller caught and can puzzle it into their collecting board.

Who is the best angler and will be the first to collect five toys?

Preparation of the Game

The bottom part of the box is the sea where the fishing takes place. Place the box bottom in the center of the table and place the six sea dwellers face up in the box.

Each child takes a collecting board, then carefully pops out the cardboard pieces (toys) and places them next to the board.

Get the die and the rod ready to use.

How to play

Which one of you most likes eating fish? You may start. Take the die and roll it.

What appears on the die?

- **A color?**

Have faith in your angler's luck!

Use the rod to try to fish for a sea dweller of this color from the sea.

- **Did he bite?**

Good catch! Take a toy of the corresponding color and puzzle it into your board.

The toy can also be seen in miniature on the dweller.

If you have already puzzled the particular toy into your collecting board then unfortunately your turn is now over.

- **Did you make a wrong catch?**

That happens, not all catches are good catches!

Now you can't puzzle in any toy.

- **The glitter fish?**

Hooray! The cutest fish is blinking at you!
Take the rod and try to catch the glitter fish.



- **Did he bite?**

Free angler's choice! You can puzzle in any toy.

- **The glitter fish slipped away?**

You caught the wrong fish on your rod? That's a pity. You can't puzzle anything into your board.

Then you place the sea dweller you caught back, face up, into the sea. Now it's the turn of the next player in a clockwise direction to roll the die and fish with the rod.

End of the Game

The player, who is the first to puzzle all the toys into his board, has made the best catch and wins the game.

Variation: Quick catch!

The duration of the game is shorter if you play the basic game in the following way:

If you roll a color on the die and have already puzzled in the corresponding toy you can fish again for this dweller. If you are successful at catching it you can puzzle any toy into your collecting board.

Variation for a single player

The solo variation is played the same as the basic game, with the following changes:

- You play with one collecting board and the corresponding puzzle pieces.
- Place each correctly caught sea dweller in front of you.
- Watch out! When fishing a sea dweller for a second time or when making a wrong catch, you have to insert a puzzle piece.
- If you have caught all the dwellers from the sea and your collecting board is not yet complete, you win. If, however, the collecting board is complete, unfortunately you lose.

Mes premiers jeux

Ma première pêche

Un premier jeu de pêche pour 1 à 4 enfants à partir de 2 ans.

Auteure et réalisation : Kristin Mückel

Durée de la partie : 5 à 10 minutes

Chers parents,

Dans le jeu libre, les enfants découvrent la canne à pêche, la mer et ses habitants auxquels ils donnent vie grâce à leur imagination.

Le jeu à règles familiarise les enfants avec leurs premières règles de jeu qu'ils apprennent à appliquer. Les règles sont décrites de manière à emmener les enfants dans le monde du jeu de rôle et à les aider à mieux comprendre les instructions pour pouvoir les mettre en pratique. La pêche en elle-même stimule notamment la coordination main-oeil et renforce la capacité de concentration.

Jouez avec votre enfant ! Parlez-lui de la mer, de la vie sous-marine et des poissons de toutes les couleurs qui y vivent. Vous stimulerez son langage, son ouïe et sa créativité !

Nous vous souhaitons d'agréables moments de divertissement !

Les créateurs de jeux pour enfants

Contenu du jeu

- 1 canne à pêche avec ver
- 6 habitants de la mer
- 1 mer = fond de la boîte
- 4 planchettes de dépôt (avec 5 jouets à détacher)
- 1 dé à symboles
- 1 règle du jeu



Idée

Les habitants de la mer se promènent joyeusement dans les fonds marins où ils trouvent toutes sortes de choses intéressantes pour jouer.

Après avoir lancé le dé, les enfants doivent pêcher un poisson de la couleur correspondant à celle du dé. Si l'enfant réussit, il prend un jouet en récompense et le pose dans la découpe correspondante de sa planchette.

Qui sera le meilleur pêcheur et récupérera en premier les cinq jouets ?

Préparatifs

Le fond de la boîte est la mer où les enfants vont pêcher. Posez-le au milieu de la table et mettez dedans les six habitants de la mer avec le visage tourné vers le haut. Chaque enfant prend une planchette, détache avec précaution les pièces en carton (= jouets) et les pose à côté de sa planchette.

Préparez le dé et la canne à pêche.



Déroulement de la partie

Celui d'entre vous qui aime bien manger du poisson commence. Prends le dé et lance-le.

Sur quelle face tombe le dé ?

- **Une couleur ?**

Bonne chance !

Prends la canne à pêche et essaye de pêcher l'habitant de la même couleur que celle du dé.

- **A-t-il mordu ?**

Bonne pêche ! Tu prends le jouet de la couleur correspondante et le pose dans la découpe correspondante de ta planchette. Le jouet est également représenté en tout petit sur l'habitant marin.

Si tu as déjà récupéré le jouet de la couleur du dé, ton tour est alors terminé.

- **As-tu fait une mauvaise prise ?**

Cela arrive, on ne réussit pas à tous les coups !

Tu ne récupères pas de jouet.

- **Le poisson argenté ?**

Hourra ! Le plus beau poisson est dans les parages !
Prends la canne à pêche et essaye de pêcher le poisson argenté.



- **A-t-il mordu à ton hameçon ?**

Tu as le droit de choisir le jouet que tu veux et de le mettre dans la découpe de ta planchette.

- **Le poisson argenté s'est-il sauvé ?**

Tu as un autre poisson au bout de la canne à pêche ? Dommage. Tu ne récupères rien.

Ensuite, tu remets l'habitant pêché dans la mer, avec le visage tourné vers le haut. C'est alors au tour du joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre de lancer le dé et de pêcher.

Fin de la partie

Celui qui aura posé en premier tous les jouets dans les découpes de sa planchette est le meilleur pêcheur de tous les temps et gagne la partie.

Variante : Pêche rapide !

La durée de la partie sera plus courte en modifiant le jeu de base comme suit :

Si le dé tombe sur une couleur et si tu as déjà récupéré le jouet correspondant, tu as le droit de pêcher encore une fois un habitant marin de cette couleur. Si la prise réussit, tu poses n'importe quel jouet sur ta planchette.

Variante pour un seul joueur

Cette variante se joue comme dans le jeu de base, avec les différences suivantes :

- Tu joues avec une planchette et les pièces de puzzle correspondantes.
- Pose devant toi chaque habitant de la mer que tu auras pêché.
- Attention : si tu obtiens une deuxième fois avec le dé un habitant de la mer que tu as déjà pêché, ou si tu as fait une mauvaise prise, tu dois poser une pièce de puzzle sur ta planchette.
- Si tu as pêché tous les habitants de la mer et si ta planchette n'est pas encore complète, tu gagnes la partie. Par contre, si tu as complété ta planchette avant que la pêche ne soit terminée, tu perds la partie.

Mijn eerste spellen

Visjes vangen

Een eerste hengelspel voor 1 - 4 kinderen vanaf 2 jaar.

Auteur & design: Kristin Mückel
Speelduur: 5 - 10 minuten

Lieve ouders

Tijdens het vrije spel spelen de kinderen met de hengel, de zee en zijn bewoners, terwijl ze deze met een heleboel fantasie tot leven wekken. Het regelspel maakt de kinderen voor het eerst met spelregels en hun toepassing vertrouwd. Tegelijk voeren de speelse beschrijvingen van de spelregels de kinderen naar de wereld der rollenspellen mee en helpen hen om de aanwijzingen van het spel beter te begrijpen en uit te voeren. Het hengelen naar de vissen bevordert in het bijzonder de oog-handcoördinatie en ondersteunt het concentratievermogen.

Speel mee! Vertel uw kind over het leven in de zee en de verschillende, gekleurde zeedieren. Hiermee bevordert u het spraakvermogen, het gehoor en de creativiteit van uw kind!

Veel plezier bij het spelen!

Uw uitvinders voor kinderen

Spelinhoud

- 1 hengel met worm
 - 6 zeebewoners
 - 1 zee = bodem van de doos
 - 4 verzamelkaarten (met 5 verschillende soorten speelgoed om eruit te drukken)
 - 1 symbooldobbelsteen
- spelregels



Spelidee

De vrolijke zeebewoners dartelen opgewekt rond in de zee en komen allerlei spannende dingen tegen om mee te spelen.

De kinderen gooien met de dobbelsteen en moeten een vis met de bijpassende kleur proberen te vangen. Als dat lukt, krijgt het kind voor elke gevangen vis een stuk speelgoed cadeau en mag hij/zij het in zijn/haar verzamelkaart puzzelen.

Wie is de beste hengelaar en heeft als eerste alle vijf stukken speelgoed verzameld?

Spelvoorbereiding

De bodem van de doos is de zee. Hierin wordt gevist. Zet de doos in het midden op tafel en leg de zes zeebewoners met hun gezicht omhoog erin. Elk kind pakt een verzamelkaart, drukt voorzichtig de kartonnen kaartjes (speelgoed) eruit en legt ze naast de kaart neer.

Leg de dobbelsteen en de hengel klaar.

Spelverloop

Wie van jullie houdt het meest van vis? Jij mag beginnen. Pak de dobbelsteen en gooi ermee.

Wat is er op de dobbelsteen te zien?

- **Een kleur?**

Nu moet je op je vissersgeluk vertrouwen!

Pak de hengel en probeer de zeebewoner met de gegooide kleur uit de zee te vissen.

- **Heb je beet?**

Goede vangst! Je mag het speelgoed met de bijpassende kleur pakken en in je kaart puzzelen. Het speelgoed staat ook in het klein op de zeebewoner afgebeeld.

Als je het speelgoed met de gegooide kleur al in je kaart hebt gepuzzeld, is je beurt helaas voorbij.

- **Heb je een verkeerde vis gevangen?**

Dat kan gebeuren, je hebt niet altijd een goede vangst!

Je mag echter geen speelgoed in je kaart puzzelen.

- **De glittervis?**

Hoera! De mooiste vis lacht je toe!
Pak de hengel en probeer de glittervis te vangen.



- **Heb je beet?**

Nu mag je zelf kiezen welk stuk speelgoed je in je kaart wilt puzzelen.

- **De glittervis is je ontsnapt?**

Je hebt een verkeerde vis aan de haak? Helaas. Je mag niets in je kaart puzzelen.

Vervolgens leg je de opgeviste zeebewoner weer met zijn gezicht omhoog in de zee terug. Nu is kloksgewijs het volgende kind aan de beurt.

Einde van het spel

Wie als eerste al het speelgoed in zijn kaart heeft gepuzzeld, heeft de grootste vangst binnengehaald en wint het spel.

Variant: Snelle vangst!

De speeltijd wordt korter wanneer het basisspel als volgt wordt gewijzigd:

Als jullie een kleur hebben gegooid waarvan het bijpassende speelgoed al in jullie kaart is gepuzzeld, mag je toch nog een keer proberen de zeebewoner met deze kleur op te vissen. Als je hem aan de haak hebt geslagen, mag je een stuk speelgoed naar keuze in je kaart puzzelen.

Solovariant

De solovariant wordt afgezien van de volgende wijzigingen volgens de regels van het basisspel gespeeld:

- Je speelt met een verzamelkaart en de bijpassende puzzelstukken.
- Leg elke goed opgeviste zeebewoner voor je neer.
- Opgelet! Als je een zeebewoner die je al hebt opgevist voor de tweede keer gooit of een verkeerde vis ophengelt, moet je een puzzelstuk in je kaart leggen.
- Als je de zee hebt leeggevist en je verzamelkaart is nog niet vol, heb je gewonnen. Is de verzamelkaart echter als eerste helemaal vol, dan heb je jammer genoeg verloren.

Mis primeros juegos

Pescar peces

Un primer juego de pesca para 1 - 4 niños a partir de los 2 años.

Autora y diseño: Kristin Mückel

Duración de una partida: 5 - 10 minutos

Queridos padres,

En el juego libre los niños se entretienen con la caña, con el mar y también con sus habitantes, insuflándoles vida con mucha imaginación.

El juego de reglas familiariza a los niños con los primeros juegos de reglas y con la aplicación de las mismas. Las lúdicas descripciones contenidas en las instrucciones introducen al niño en el mundo de los juegos de rol y lo ayudan a entender mejor y a llevar a la práctica las instrucciones del juego. El juego de pescar peces fomenta especialmente la coordinación mano-ojo y refuerza la capacidad de concentración.

¡Jueguen también ustedes! Hablen con su hijo sobre la vida en el mar y sobre los diferentes y coloridos animales marinos. ¡De esta manera estimularán el lenguaje, el oído y la creatividad de su hijo!

¡Que se diviertan mucho jugando!

Sus inventores para niños

Contenido del juego

- 1 caña con gusano
- 6 habitantes marinos
- 1 mar = parte inferior de la caja
- 4 tablillas de recolección (con 5 juguetes para sacar apretando)
- 1 dado de símbolos
- 1 instrucciones del juego



El juego

Los divertidos habitantes marinos nadan alegremente por el mar y encuentran todo tipo de objetos emocionantes para jugar.

La tarea de los niños es pescar un pez del color que le ha salido en la tirada del dado. Si lo consigue, el niño recibe de regalo un juguete por el pez pescado y lo encaja en su tablilla de recolección.

¿Quién es el mejor pescador y es el primero en reunir los cinco juguetes?

Preparativos

La base de la caja es el mar y se pesca en ella. Colocadla en el centro de la mesa y poned dentro y boca arriba a los seis habitantes marinos. Cada niño coge una tablilla, presiona con cuidado para extraer las partes de cartón (juguetes) y las coloca junto a la tabla.

Tened la caña y el dado preparados.

¿Cómo se juega?

¿A quién de vosotros le gusta mucho comer pescado?
Comienzas tú. Coge el dado y tíralo.

¿Qué ha salido en el dado?

- **¿Un color?**

¡Confía ahora en tu suerte de pescador!

Coge la caña e intenta pescar al habitante marino del color que te ha salido en el dado.

- **¿Ha mordido el anzuelo?**

¡Qué pesca más fenomenal! Coge el juguete del color correspondiente y encájalo en tu tablilla. También puede verse el dibujo del juguete en cada habitante marino.

Si ya tienes encajado el juguete del color correspondiente al que ha salido en el dado, por desgracia tu turno ya ha finalizado.

- **¿Te has equivocado en la captura?**

¡Eso pasa a veces, no siempre se pesca lo que uno quiere!

Esta vez te quedas sin encajar ningún juguete en la tablilla.

- **¿El pez de los destellos?**

¡Hurra! ¡El pez más bonito te ha pescado a ti!
Coge la caña e intenta capturar al pez de los destellos.



- **¿Ha mordido el anzuelo?**

Tienes opción libre de pesca y puedes encajar el juguete que tú quieras.

- **¿Se te ha escapado el pez de los destellos?**

¿Tienes un pez equivocado al otro extremo de la caña? Lástima. Esta vez te quedas sin encajar ningún juguete.

A continuación vuelves a dejar en el mar y boca arriba al habitante marino pescado. Ahora es el turno del siguiente jugador en el sentido de las agujas del reloj para tirar el dado y pescar.

Final del juego

Gana la partida por haber realizado la mejor pesca el primer jugador que encaje todos los juguetes en su tablilla.

Variante: ¡Captura rápida!

La duración de la partida se acorta si modificáis el juego básico de la siguiente manera:

Si sacáis un color en el dado y ya tenéis el juguete correspondiente, podéis volver a pescar al habitante marino de ese color. Si lo conseguís capturar, podéis encajar un juguete cualquiera en vuestra tablilla.

Variante para jugar en solitario

La variante en solitario se juega siguiendo las reglas del juego básico pero con las siguientes modificaciones:

- Juegas con una tablilla y con los correspondientes juguetes.
- Colócate delante todos los habitantes marinos capturados correctamente.
- ¡Ojo! Si sacas en el dado por segunda vez un habitante marino ya pescado o realizas una pesca equivocada, tendrás que encajar entonces uno de los juguetes.
- Ganas la partida si has dejado vacío el mar y no se ha completado tu tablilla. Pierdes la partida si se completa la tablilla antes de que hayas vaciado el mar.



I miei primi giochi

Peschiamo!

Un primo gioco per pescare, per 1 - 4 bambini a partire da 2 anni.

Autrice e design: Kristin Mückel

Durata del gioco: 5 - 10 minuti

Cari genitori,

nel gioco libero i bambini si danno da fare con la canna da pesca, il mare e le sue creature, animandole con la loro fervida fantasia.

Il gioco con regole accosta i bambini alle prime regole di gioco ed al loro impiego. Le giocose descrizioni delle istruzioni introducono il bambino nel mondo del gioco di ruolo, aiutandolo così a capire e ad applicare meglio le istruzioni del gioco. Pescare i pesci favorisce in particolare la coordinazione occhio-mano e rafforza la capacità di concentrazione.

Giocate con il vostro bambino! Parlate con lui della vita nel mare e dei diversi e colorati animali marini. Ne stimolerete così il linguaggio, la percezione uditiva e la creatività!

Buon divertimento!

I vostri inventori per bambini

Dotazione del gioco

- 1 canna da pesca con verme
- 6 creature marine
Mare = fondo della scatola
- 4 cartelle di raccolta (con 5 giocattoli – pezzi di puzzle da estrarre)
- Dado con simboli
- Istruzioni per giocare



Idea e scopo del gioco

Le allegre creature marine guizzano allegramente nel mare, dove trovano ogni sorta di cose interessanti per giocare.

I bambini devono pescare con la canna un pesce corrispondente al colore uscito sul dado. Se ci riescono, per ogni pesce abboccato ricevono un giocattolo da inserire nella cartella di raccolta.

Chi è il pescatore più bravo, che riesce a raccogliere per primo i cinque giocattoli?

Preparazione del gioco

Il fondo della scatola è il mare, dove si pesca. Mettetelo al centro del tavolo e ponetevi dentro le sei creature marine, con la faccia rivolta verso l'alto. Ogni bambino prende una cartella di raccolta, preme con attenzione i pezzi di cartone (giocattoli) e, una volta estratti, li mette accanto alla cartella.

Preparate il dado e la canna da pesca.

Svolgimento del gioco

Inizia chi mangia più volentieri pesce. Prendi il dado e lancialo.

Cosa c'è sul dado?

- **Un colore:**

Metti all'opera la tua bravura di pescatore!

Prendi la canna e cerca di pescare la creatura marina del colore uscito sul dado.

- **Ha abboccato?**

Ottima pesca! Puoi prendere il giocattolo di colore corrispondente e inserirlo nella tua cartella. Il giocattolo è raffigurato anche sulla creatura marina.

Se il giocattolo del colore uscito sul dado è già stato inserito nella cartella, il tuo turno finisce.

- **Hai sbagliato?**

Può succedere, non sempre si riesce a prendere qualcosa!

Non puoi però inserire nessun giocattolo.

- **Il pesce argentato:**

Hurrà! Il pesce più bello ti sorride!
Prendi la canna e cerca di pescare il pesciolino scintillante.



- **Ha abboccato?**

Hai libera scelta: puoi inserire un giocattolo a tuo piacere.

- **Il pesce argentato ti è sfuggito?**

Hai pescato il pesce sbagliato? Peccato. Purtroppo non puoi inserire nessun giocattolo.

Ributta poi in mare, con la faccia rivolta verso l'alto, quanto hai pescato. Il turno di pesca passa al bambino che segue, in senso orario..

Conclusione del gioco

Vince il gioco chi ha fatto la pesca migliore e chi avrà perciò inserito per primo tutti i giocattoli nella sua cartella.

Variante: Pesca blitz!

Il tempo di gioco si accorcia se cambiate il gioco di base come segue:

Se sul dado esce un colore ed avete già inserito nella cartella il giocattolo corrispondente, potete pescare ancora una volta la creatura marina di questo colore. Se ci riuscite, potete inserire nella cartella un giocattolo a vostra scelta.

Variante per giocare da soli

Si gioca secondo le regole del gioco di base, applicando le seguenti modifiche:

- Gioca con una cartella di raccolta e con i corrispondenti pezzi di puzzle.
- Poni davanti a te ogni creatura marina pescata correttamente.
- Attenzione! Se sul dado esce per la seconda volta il colore di un pesce già pescato oppure se fai una pesca sbagliata, devi inserire un pezzo di puzzle.
- Se hai pescato tutti i pesci e la tua cartella di raccolta non è ancora completa, hai vinto. Hai invece perso in caso contrario.

Liebe Kinder, liebe Eltern,

nach einer lustigen Spielerunde fehlt diesem HABA-Spiel plötzlich ein Teil des Spielmaterials und es ist nirgendwo wiederzufinden. Kein Problem! Unter www.haba.de/Ersatzteile können Sie nachfragen, ob das Teil noch lieferbar ist.

Dear Children and Parents,

After a fun round, you suddenly discover that a part of this HABA game is missing and is nowhere to be found. No problem! At www.haba.de/Ersatzteile you can find out whether this part is still available for delivery.

Chers enfants, chers parents,

Après une partie de jeu amusante, vous vous rendez compte qu'il manque soudain une pièce au jeu HABA et vous ne la trouvez nulle part. Pas de problème ! Vous pouvez demander via www.haba.de/Ersatzteile si la pièce est encore disponible.

Beste ouders, lieve kinderen

Na een leuke spelronde ontbreekt plotseling een deel van het spelmateriaal en is het nergens meer te vinden. Geen probleem! Onder www.haba.de/Ersatzteile kunt u altijd navragen of het nog verkrijgbaar is.

Queridos niños, queridos padres:

Después de una entretenida ronda de juego se descubre repentinamente que falta una pieza del material de juego que no se puede encontrar en ninguna parte. ¡Ningún problema! En www.haba.de/Ersatzteile podrá consultar si esta pieza está disponible como repuesto.

Cari bambini e cari genitori,

dopo una divertente partita improvvisamente manca un pezzo di questo gioco HABA e non si riesce a trovare da nessuna parte. Nessun problema! Sul sito www.haba.de/Ersatzteile (ricambi) potete chiedere se il pezzo è ancora disponibile.

Queridos pais, queridas crianças,

Depois de algumas partidas engraçadas deu-se pela falta de alguma peça que não se consegue encontrar. Não faz mal! Via o website www.haba.de/Ersatzteile pode perguntar se essa peça ainda está disponível.

Kære forældre og børn.

Efter et spændende spil opdager I pludselig, at dette HABA-spil mangler en del. Den er bare ikke til at finde igen. Ikke noget problem! På www.haba.de/Ersatzteile kan I se, om delen stadig fås.

Kära barn, kära föräldrar!

Efter en skojig spelrunda saknas plötsligt en bit ur spelaterialet från detta HABA-spel och vi kan inte hitta det. Inget problem! Titta på webbsidan www.haba.de/Ersatzteile och fråga om biten kan levereras.

Kedves Gyerekek! Kedves Szülők!

Egy vidám játék után hirtelen hiányzik ennek a HABA játéknak egy darabja és sehol sem találják. Semmi gond! A www.haba.de/Ersatzteile alatt megkérdezhetik, hogy van-e raktáron még az a darab.



Erfinder für Kinder

Inventive Playthings for Inquisitive Minds

Créateur pour enfants joueurs · Uitvindens voor kinderen

Inventa juguetes para mentes curiosas · Inventori per bambini



Baby & Kleinkind

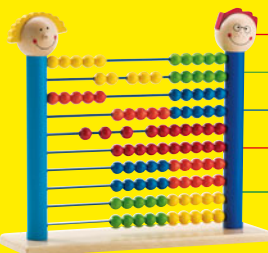
Infant Toys

Jouets premier âge

Baby & kleuter

Bebé y niño pequeño

Bebè & bambino piccolo



Geschenke

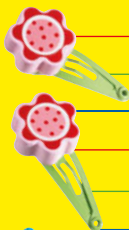
Gifts

Cadeaux

Geschenken

Regalos

Regali



Kinderschmuck

Children's jewelry

Bijoux d'enfants

Kindersieraden

Joyería infantil

Bigiotteria per bambini



Kinderzimmer


Children's room


Chambre d'enfant


Kinderkamers


Decoración habitación


Camera dei bambini


 **Kinder begreifen spielend die Welt.** HABA begleitet sie dabei mit Spielen und Spielzeug, das ihre Neugier weckt, mit fantasievollen Möbeln, Accessoires zum Wohlfühlen, Schmuck, Geschenken und vielem mehr. Denn kleine Entdecker brauchen große Ideen.

 **Children learn about the world through play.** HABA makes it easy for them with games and toys which arouse curiosity, with imaginative furniture, delightful accessories, jewelry, gifts and much more. HABA encourages big ideas for our diminutive explorers.

 **Les enfants apprennent à comprendre le monde en jouant.** HABA les accompagne sur ce chemin en leur offrant des jeux et des jouets qui éveillent leur curiosité, des meubles pleins d'imagination, des accessoires pour se sentir à l'aise, des bijoux, des cadeaux et bien plus encore. Car les petits explorateurs ont besoin de grandes idées !

 **Kinderen begrijpen de wereld spelenderwijs.** HABA begeleidt hen hierbij met spellen en speelgoed dat nieuwsgierig maakt, fantasievolle meubels, knusse accessoires, sieraden, geschenken en nog veel meer. Want kleine ontdekkers hebben grote ideeën nodig.

 **Los niños comprenden el mundo jugando.** HABA les acompaña con juegos y juguetes, que despiertan su interés, con muebles llenos de fantasía, accesorios para encontrarse bien, joyas, regalos y muchas cosas más, pues, los pequeños aventureros necesitan grandes ideas.

 **I bambini scoprono il mondo giocando.** La HABA li aiuta con giochi e giocattoli che destano la loro curiosità, con mobili fantasiosi, con accessori che danno un senso di benessere, con bigiotteria, regali e altro ancora. Perché i piccoli scopritori hanno bisogno di grandi idee.

HABA[®]

Habermass GmbH · August-Grosch-Straße 28 - 38
96476 Bad Rodach, Germany · www.haba.de