

# ANGEL-SPIEL



Meine  
Lieblings-  
spiele



## Spielidee

Wer angelt die meisten und dicksten Fische, ohne dabei ins Aquarium zu schauen? Wer findet die Muschel oder den lustigen Oktopus und bildet am Ende die längste Reihe aus Meeresbewohnern? Bei diesem klassischen Geschicklichkeitsspiel haben die kleinen Angler die gleichen Chancen wie die Großen.

## Spielinhalt



- |                           |                    |
|---------------------------|--------------------|
| 12 lustige Meeresbewohner | 1 Aufstellaquarium |
| 2 Perlen                  | (2 Aquariumwände   |
| 1 Angel                   | + 1 Aquariumboden) |
|                           | 1 Spielanleitung   |

## Spielvorbereitung

Stellt zuerst die zwei Aquariumwände im rechten Winkel in der Schachtel auf, sodass die Illustrationen der Seiten des Schachtelbodens mit den Seiten der Wände übereinstimmen. Legt den Aquariumboden ein. Drückt dann vorsichtig Fische, weitere Meeresbewohner und Perlen aus den Papptafeln und legt alle Teile, bis auf die beiden Perlen, in das Aquarium. Die zwei Perlen legt ihr neben dem Aquarium bereit. Der Startspieler nimmt sich die Angel und schon könnt ihr mit dem Wettangeln beginnen.

## Spielablauf

Der jüngste Angler beginnt. Gespielt wird im Uhrzeigersinn. Wenn du an der Reihe bist, darfst du die Angel ins Aquarium halten, bis das Ende der Angelschnur auf dem Boden aufkommt. Du kannst mit der Angel vorsichtig hin und her

wandern, aber ohne dabei in das Aquarium zu schauen. Bist du der Meinung, ein Fisch hat angebissen, zieh die Angel ganz behutsam wieder nach oben. Hast du einen Fisch oder einen anderen Meeresbewohner an der Angel, darfst du ihn vor dir ablegen. Danach ist der nächste Spieler an der Reihe.

Hängt nichts an deiner Angel, darfst du es noch 1 weiteres Mal probieren. War dein Angelversuch auch dieses Mal nicht erfolgreich, gehst du in dieser Runde leider leer aus.

**Sonderregel Perlenfischer:** Wer eine Muschel aus dem Aquarium zieht, darf sich zusätzlich noch eine Perle nehmen und vor sich ablegen.

**Wichtig:** Beim Angeln darf **nicht** in das Aquarium geschaut werden, aber psst... – für ganz kleine Angler könnt ihr die Regel etwas auflockern. Diese dürfen ab und zu auch mal hineingucken.

**Hinweis:** Solltest du zwei Fische oder andere Meeresbewohner gleichzeitig an der Angel haben, kommt derjenige, der nicht direkt an der Angel hängt, wieder zurück ins Aquarium.

## Spielende und Sieger

Habt ihr alle Meeresbewohner aus dem Aquarium geangelt, ist das Spiel zu Ende.

Jeder Spieler bildet nun aus allen von ihm gesammelten Meeresbewohnern eine Reihe. Die Teile haben hierfür links und rechts kleine Nasen bzw. Einbuchtungen, ähnlich wie Puzzleteile. Vergleicht nun eure zusammengelegten Reihen, indem ihr sie nebeneinander legt.



Ihr könnt als vordere Begrenzung den Schachtelrand benutzen.  
**Wer die längste Reihe hat, gewinnt das lustige Wettangeln!**

Sind eure Reihen gleich lang, gewinnt der Spieler, dessen Reihe aus den meisten Teilen besteht. Das Spiel kann über mehrere Runden gespielt werden.

**Und nun viel Spaß!**



# PÊCHE À LA LIGNE

## Idée du jeu

Qui est-ce qui pêchera le plus de poissons et les plus gros poissons sans même regarder dans l'aquarium ? Qui est-ce qui trouvera le coquillage ou le drôle de poulpe et formera à la fin la plus longue rangée de créatures de la mer ? Dans ce jeu d'adresse classique, les petits pêcheurs ont les mêmes chances que les grands.

## Contenu du jeu



- |                                  |                      |
|----------------------------------|----------------------|
| 12 créatures amusantes de la mer | 1 aquarium à monter  |
| 2 perles                         | (2 parois d'aquarium |
| 1 canne à pêche                  | + 1 fond d'aquarium) |
|                                  | 1 règles du jeu      |

## Préparation du jeu

Redressez d'abord les deux parois d'aquarium dans la boîte avec un angle droit, de façon à ce que les illustrations des côtés du fond de la boîte coïncident avec les côtés des parois. Mettez en place le fond d'aquarium. Détachez ensuite avec précaution les poissons, les autres créatures de la mer et les perles des plaques en carton et placez tous les éléments, sauf les perles, dans l'aquarium. Placez les deux perles à côté de l'aquarium, prêtes à servir. Le premier joueur prend la canne à pêche et c'est alors que le concours de pêche commence.

## Déroulement du jeu

Le plus jeune pêcheur commence. Le jeu se déroule dans les sens des aiguilles d'une montre. Lorsque c'est à toi de jouer, tu peux descendre la canne à pêche dans l'aquarium jusqu'à ce que l'extrémité de la ficelle de la canne à pêche touche le fond de l'aquarium. Tu peux déplacer la canne à pêche avec précaution dans un mouvement de va-et-vient, sans toutefois regarder dans l'aquarium. Si tu penses qu'un poisson a mordu, remonte

alors délicatement la canne à pêche. Si tu as attrapé un poisson ou une autre créature de la mer, tu peux le (la) déposer devant toi. C'est alors au joueur suivant de jouer.

Si tu n'as rien au bout de la ligne, tu peux essayer encore une fois. Si cette nouvelle tentative est également infructueuse, tu seras malheureusement bredouille pour cette fois.

**Règle spécifique pour les pêcheurs de perles :** celui qui pêche un coquillage peut prendre une perle en plus et la déposer devant lui.

**Important :** il ne faut pas regarder dans l'aquarium en pêchant, mais chut... pour les tout petits pêcheurs, vous pouvez assouplir les règles. Ils pourront regarder dedans de temps en temps.

**Remarque :** si tu devais avoir simultanément deux poissons ou deux autres créatures de la mer au bout de la ligne, celui ou celle qui n'est pas directement accroché à la ligne doit être remplacé dans l'aquarium.

## Fin du jeu et vainqueur

Lorsque vous avez pêché toutes les créatures de la mer dans l'aquarium, le jeu est terminé.

Formez maintenant des rangées avec vos éléments rassemblés. Une rangée est formée avec tous les poissons et autres créatures de la mer pêché(e)s par un joueur, ainsi qu'avec les perles qu'il a collectionnées. Pour ce faire, les éléments ont des petites languettes ou encore encoches à gauche et à droite, à la manière des pièces d'un puzzle. Comparez maintenant vos rangées assemblées à la manière d'un puzzle en les plaçant côte à côte.



Vous pouvez utiliser le bord de la boîte comme délimitation à l'avant. **Celui qui a la plus longue rangée de créatures de la mer gagne ce concours de pêche amusant!**

Si vos rangées sont de la même longueur, c'est alors le joueur dont la rangée est constituée de **plus grand nombre** d'éléments qui gagne.

Ce jeu peut être joué sur plusieurs tours.  
**Et maintenant, amusez-vous bien !**

# GIOCO DELLA PESCA



## Idea del gioco

Chi pesca più pesci, o i più grossi, senza sbirciare nell'acquario? Chi trova le conchiglie o il simpatico polipo e alla fine compone la fila più lunga di abitanti marini? Con questo classico gioco di abilità, i piccoli pescatori hanno le stesse opportunità dei grandi.

## Contenuto del gioco



- |                              |                          |
|------------------------------|--------------------------|
| 12 simpatici abitanti marini | 1 acquario da comporre   |
| 2 Perle                      | (2 pareti dell'acquario  |
| 1 canna da pesca             | + 1 fondo dell'acquario) |
|                              | 1 regole di gioco        |

## Preparazione del gioco

Anzitutto, mettete le due pareti dell'acquario ad angolo retto nella scatola facendo coincidere le illustrazioni del fondo con quelle sui lati delle pareti. Inserite ora il fondo dell'acquario. Con cura, staccate i pesci, le perle e gli altri abitanti marini dal cartone prefustellato e metteteli tutti i pezzi dentro l'acquario - tranne le due perle, che restano pronte fuori dall'acquario. Il primo giocatore prende la canna e si può partire con la gara di pesca!

## Svolgimento del gioco

Inizia il pescatore più giovane. Si gioca in senso orario. Quando tocca a te, metti la canna dentro l'acquario fino a far toccare il cordoncino sul fondo. Puoi far muovere con cautela la canna

avanti e indietro, ma senza guardare dentro l'acquario. Se pensi che un pesce abbia abboccato, tira delicatamente la canna verso l'alto. Se hai pescato un pesce o un altro abitante marino puoi metterlo davanti a te. Ora tocca al giocatore successivo.

Se invece non c'è nulla attaccato alla canna, puoi riprovare ancora 1 volta. Se anche con questo tentativo non peschi niente, passi il turno a mani vuote.

**Regola speciale per pescatori di perle:** chi pesca una conchiglia dall'acquario, può prendersi anche una perla e metterla davanti a sé.

**Importante:** mentre si pesca, **NON** si può guardare dentro l'acquario, ma ssshhh ... per i pescatori più piccoli si può chiudere un occhio: loro possono dare una sbirciatina.

**Nota:** se ti capita di trovare attaccati alla canna due pesci insieme o altri abitanti marini, quello che non è direttamente a contatto con la canna ritorna nell'acquario.

## Fine del gioco e vincitore

Quando avete pescato tutti gli abitanti marini, il gioco finisce.

Con i pezzi raccolti, formate ora delle **file**. La fila è formata da **tutti** i pesci pescati da un giocatore, altri abitanti marini e le perle raccolte. I pezzi hanno a destra e sinistra piccoli nasi o insenature, simili a pezzi di puzzle. Confrontate ora le vostre file, combinate come piccoli puzzle in lunghezza, mettendole una accanto all'altra.



Potete usare il bordo della scatola come limite di partenza. **Chi ha la fila più lunga di abitanti marini, vince la divertente gara di pesca!**

Se le file sono della stessa lunghezza, vince il giocatore la cui fila è composta dal maggior numero di pezzi.

Il gioco può svolgersi in più riprese.

**Ed ora, buon divertimento!**



# FISHING GAME



## Idea of the game

Who can catch the most, the biggest fish without looking in the aquarium? Who can find the shell or the amusing octopus and, at the end, form the longest row of sea dwellers? In this classic game of skill, young anglers have the same chances as older anglers.

## Contents of the game



- |                         |                            |
|-------------------------|----------------------------|
| 12 amusing sea dwellers | 1 aquarium to be assembled |
| 2 pearls                | (2 aquarium walls –        |
| 1 fishing rod           | 1 aquarium floor)          |
|                         | 1 rules of the game        |

## Preparing to play

First of all place the two aquarium walls in the right-hand corner of the box so that the illustrations on the sides of the bottom of the box correspond to the sides of the walls. Insert the aquarium floor. Carefully press the fish, other sea dwellers and the pearls out of the cardboard boards and place all parts except the two pearls in the aquarium. Place the two pearls next to the aquarium so that they are accessible. The first player picks up the fishing rod, and you can get fishing!

## How to play

The youngest angler starts. The game is played in a clockwise direction. When it is your turn, you put the fishing rod in the aquarium until the end of the fishing line touches the bottom

of the aquarium. Carefully move your fishing rod backwards and forwards – but you are not allowed to look in the aquarium! If you think you have hooked a fish, very carefully pull the fishing rod back upwards, out of the aquarium. If you have a fish or any other sea dweller on your fishing rod, you can put it down in front of you. Then it's the next player's turn. If you haven't got anything on the end of your fishing rod, you are allowed one more try. If this attempt is also fruitless, unfortunately you leave this turn empty-handed.

**Special rule for pearl fishers:** if you pull a shell out of the aquarium, you are allowed to take a pearl and put it down in front of you.

**Important:** you are **NOT** allowed to look in the aquarium when it is your turn but ssshhhh... the rules may be bent slightly for young anglers. They are allowed to take the odd glance in the aquarium.

**Tip:** if you have two fish or other sea dwellers on your fishing rod at the same time, the one that isn't hanging directly on the fishing rod is returned to the aquarium.

## End of game and winner

Once all the sea dwellers have been fished out of the aquarium, the game comes to an end.

Now make rows out of the **parts** you have caught. A row is composed of **all** the fish, other sea dwellers and all the pearls caught by the player. The parts have little tabs or blanks on the left and the right, similar to jigsaw puzzle pieces. Now compare your composed rows by placing them next to each other.



You can use the edge of the box as the front boundary. **The player with the longest row of sea dwellers wins the amusing fishing competition!**

If your rows are the same length, the player with the most number of parts wins the game.

You can play several rounds of the game.

**And now – lots of fishing fun!**