

# DE ANGELSPIEL



Meine  
Lieblings-  
spiele



Ein Wettangeln für 1–4 Spieler ab 3 Jahren

## Spielvorbereitung

Zuerst nehmt ihr das viereckige Aquarium und stellt es in den Schachteleinsatz. Alle Fische und Gegenstände drückt ihr vorsichtig aus dem Stanzbogen heraus und zieht durch jedes vorgestanzte Loch einen Metallring. Dann schüttet ihr alle Teile in das Aquarium und schon könnt ihr mit dem Wettangeln beginnen.

## Spielablauf

Gespielt wird im Uhrzeigersinn. Wenn du an der Reihe bist, nimmst du dir eine Angel. Nun darfst du zweimal die Angel ins Aquarium halten, bis das Ende der Angelschnur auf dem Boden ist. Dann ziehst du die Angel vorsichtig wieder hoch, damit ein Fisch, der schon angebissen hat, nicht wieder herunterfällt. Wenn beim ersten Mal schon ein Fisch angebissen hat, darfst du ihn behalten und erneut mit der Angel eintauchen. Jeder Spieler hat zwei Versuche, dann kommt der nächste Spieler an die Reihe.

Wichtig: Beim Angeln darf nicht in das Aquarium geschaut werden.

## Punktewertung

Die Punkte, die ein Fisch oder Gegenstand einbringt, könnt ihr durch die aufgedruckten Zahlen erkennen. Am Ende werden die Punkte zusammengezählt.

## Ende des Spiels

Habt ihr alle Fische und Gegenstände aus dem Aquarium geangelt, ist das Spiel zu Ende. Wer die meisten Punkte geangelt hat, ist Gewinner des Spieles. Es kann in mehreren Runden gespielt werden.

**Und nun viel Vergnügen!**



IT

# GIOCO DÈLLA PESCA

Un gioco per 1–4 giocatori a partire dai 3 anni d'età

## Preparazione del gioco

Innanzitutto prendete l'acquario rettangolare e sistematelo nella vaschetta della scatola. Staccate cautamente tutti i pesci e oggetti dalla tavola fustellata e fate passare un anellino di metallo per ogni foro fustellato. Poi versate tutti i pezzi nell'acquario; ora potete iniziare la vostra gara di pesca.

## Svolgimento del gioco

Si gioca a turno ed in senso orario. Al tuo turno prendi una canna da pesca. Adesso puoi, per due volte, immergere la canna nell'acquario fin quando l'amo tocca il fondo. Poi sollevi cautamente la canna in modo che non ti cada un pesce che abbia già abboccato. Se già alla prima volta ha abboccato un pesce, lo puoi conservare e immergere nuovamente la tua canna. Ogni giocatore può tentare due volte, poi è la volta del giocatore seguente.

**Importante:** Durante la pesca non dovete guardare nell'acquario.

## Punteggio

I punti che rende un pesce o un oggetto li trovate stampati su tali. Alla fine si passa al conteggio dei punti.

## Fine del gioco

Appena avete pescato tutti i pesci e oggetti dall'acquario il gioco si conclude. Vince il giocatore che riesce a totalizzare il maggior numero di punti. Si possono giocare diverse partite.

**Ed ora ... Buon divertimento!**

FR

# PÊCHE À LA LIGNE

Un jeu pour 1–4 joueurs à partir de 3 ans

## Les préparatifs

D'abord, vous prenez l'aquarium rectangulaire et vous l'introduisez dans l'intérieur de la boîte. Détachez soigneusement tous les poissons et les objets de la planche en carton et introduisez un anneau en métal dans tous les trous prédécoupés. Ensuite, versez tous les éléments dans l'aquarium. Maintenant, le concours de pêche peut commencer !

## Déroulement du jeu

On joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Quand c'est à toi de jouer, tu prends une canne à pêche. Maintenant, tu peux mettre deux fois la canne à pêche dans l'aquarium, jusqu'à ce que la ligne touche le fond. Ensuite, tu remontes la canne à pêche prudemment, pour éviter qu'un poisson qui aurait déjà mordu à l'hameçon ne tombe. Si, pendant ta première tentative, un poisson a déjà mordu à l'hameçon, tu peux le garder et plonger la canne à pêche encore une fois. Chaque joueur a droit à deux essais, puis c'est au tour du joueur suivant.

**Important :** Pendant que tu pêches, tu ne dois pas regarder dans l'aquarium !

## Décompte des points

Les nombres imprimés sur les poissons et les objets indiquent leur valeur. À la fin de la partie, on compte tous les points.

## Fin du jeu

Au moment où tous les poissons et objets sont sortis de l'aquarium, la partie est finie. Le gagnant est le joueur qui a « pêché » le nombre de points le plus élevé. Le jeu peut se jouer en plusieurs parties.

**Et maintenant amusez-vous bien !**



ES

# JUEGO DE PESCA

Un concurso de pesca para 1 a 4 jugadores desde los 3 años

## Preparación del juego

Extraigan primera el acuario cuadrangular y colóquenlo en el inserto de la caja. Empujen hacia afuera todos los peces y objetos del pliegue estampado e inserten un pequeño anillo de metal en cada agujero previamente estampado. A continuación deben echarse todas las piezas en el acuario y ya está todo listo para empezar con el concurso de pesca.

## Juego

Se juega en el sentido de las agujas del reloj. Cuando te toca a ti, debes tomar una caña. Ahora puedes colocar la caña dos veces en el acuario tocando su fondo con el extremo del sedal. Sube luego la caña cuidadosamente para que no se caiga nuevamente el pez que ya mordió el anzuelo. En caso que un pez ya mordió el anzuelo en el primer intento, puedes quedarte con él y hacer un segundo intento. Cada jugador tiene dos intentos, luego le toca al siguiente.

**Importante:** ¡Durante la pesca no se debe mirar al interior del acuario!

## Evaluación de puntos

Los puntos que vale cada uno de los peces y objetos, están indicados con las cifras impresas sobre ellos. Al final se suman todos los puntos.

## Terminación del juego

El juego termina cuando se hayan pescado todos los peces y objetos del fondo del acuario. Ganador es aquel jugador que haya pescado la mayor cantidad de puntos. Se puede jugar repetidamente.

**¡Qué se diviertan!**

NL

# HENGELSPEL

Een spel voor 1 – 4 spelers vanaf 3 jaar

## Spelvoorbereiding

Eerst nemen jullie het vierhoekige aquarium en zetten dat in de dooshouder. Alle vissen en voorwerpen drukken jullie voorzichtig uit het stansblad en je trekt door elk voorgestanst gat een metalen ring. Daarna schudden jullie alle delen in het aquarium en dan kunnen jullie al met het wedstrijdvisen beginnen.

## En zo wordt er gespeeld

Gespeeld wordt in de richting van de wijzers van de klok. Wanneer je aan de beurt bent, neem je een hengel. Nu mag je twee keer de hengel in het aquarium houden, tot het eind van het snoer op de bodem ligt. Daarna trek je de hengel weer voorzichtig omhoog, zodat de vis, die al gebeten heeft, niet weer naar beneden valt. Wanneer de eerste keer al een vis heeft gebeten, mag je die houden en mag je de hengel er opnieuw insteken. Elke speler mag twee keer proberen, dan is de volgende speler aan de beurt.

**Belangrijk:** Gedurende het vissen mag niet in het aquarium worden gekeken.

## Puntenklassement

Die punten die je met een vis of een voorwerp kunt verdienen, kunnen jullie door de erop gedrukt getallen herkennen. Aan het einde worden de punten opgeteld.

## Einde van het spel

Wanneer jullie alle vissen en voorwerpen uit het aquarium hebben gevestigd, is het spel uit. Degene die de meeste punten heeft gevestigd, heeft het spel gewonnen. Het spel kann in meer dan een rondje worden gespeeld.

**Heel veel plezier allemaal!**



# FISHING GAME

A fishing contest for 1 to 4 players aged 3 years and up

## Preparation

First of all, you take the rectangular aquarium and place it in the insert of the box. Remove all fishes and objects from their frames and pull a metal ring through each punched-out hole. Then put all the tiles into the aquarium. At last, the fishing contest can begin!

## How to play

Play in a clockwise direction. When it is your turn, you take the fishing rod and may put the fishing rod into the aquarium twice, so that the end of the fishing line touches the ground. Then you carefully raise the fishing rod, making sure that the fish that has taken the bait doesn't fall back down! If you get a bite during your first attempt and successfully reel it in, you may keep it and cast your fishing rod back into the aquarium. Each player has two attempts, then it is the next player's turn.

**Note:** You may not look into the aquarium while fishing!

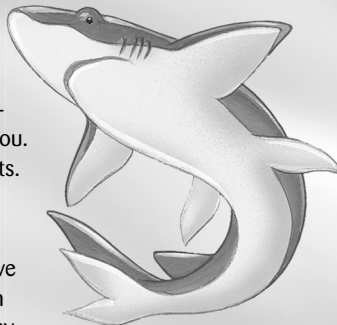
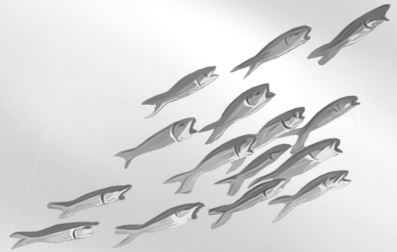
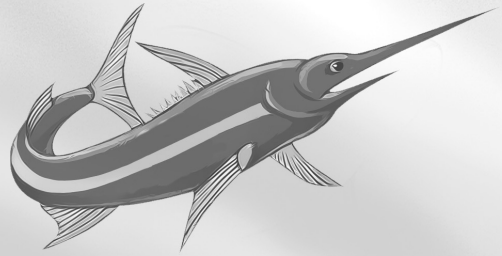
## Scoring

The numbers printed on the fishes and other objects are the number of points each item earns you. At the end of the game, you add up all your points.

## End of the game

The game is over when all fishes and objects have been fished out of the aquarium. The player with the most points wins the game. You may also play several rounds.

**Have fun!**



© Schmidt Spiele GmbH  
Postfach 470437  
D-12313 Berlin  
[www.schmidtspiele.de](http://www.schmidtspiele.de)

