



Sheila Shark

Ein kooperatives Spiel
für Kinder ab 4 Jahren

Die kleinen Fische tummeln sich am Korallenriff, als plötzlich Sheila das Haifischmädchen angeschwommen kommt! Doch zum Glück ist Tinto der Tintenfisch in der Nähe. Er verteilt seine Tinte an die Fische, damit sie Sheila die Sicht vernebeln können. Denn ein Hai, der nichts sieht, ist auch nicht mehr gefährlich! Merkt euch gut, wo die Fische mit den Tintenklettsen schwimmen. Denn nur, wenn ihr diese Fische findet, dürft ihr Sheila mit Tinte bespritzen. Sobald das kleine Haifischmädchen komplett mit Tinte überdeckt ist, habt ihr gewonnen.

Inhalt

12 Puzzleteile für den Hai
(9 davon mit Tintenklettsen
auf der Rückseite)

9 blaue Fische mit den
Zahlen von 1 bis 9



1 Sheila Shark

12 bunte Fische
(je 3 von einer Sorte;
jeweils einer davon
hat einen Tintenkletts
auf der Rückseite)

1 Meeresspielplan
mit Pfeil in Haiform

1 Würfel

Ziel des Spiels

Zusammen versucht ihr, Sheila, dem Haifischmädchen, die Sicht zu vernebeln. Merkt euch die Fische mit den Tintenklettsen! Nur so kommt ihr an die Puzzleteile, mit denen ihr den Hai mit Tinte überdecken könnt. Schafft ihr es, Sheila komplett mit Tinte zu bedecken, bevor sie 9 Fische gefangen hat, habt ihr gewonnen!

Spielvorbereitung

Vor dem ersten Spiel:

- Löst die einzelnen Teile vorsichtig aus der Stanztafel.
- Beklebt den Würfel so, dass die beiden roten Hai-Aufkleber auf gegenüberliegenden Seiten sind.

Würfel



Vor jedem Spiel:

- Legt den **Meeresspielplan** in die Mitte zwischen euch. Verteilt anschließend die **blauen Fische** mit den Zahlen nach oben rund um den Spielplan.
- Jetzt legt ihr die **restlichen Fische** auf den Meeresspielplan: Immer 3 Fische einer Sorte kommen in ein Viertel.
- Stellt den **Haipfeil** auf Feld 1 ein.
- **Sheila Shark** legt ihr für alle gut erreichbar auf den Tisch.
- Die 9 **Puzzleteile** mit Tintenklettsen legt ihr mit der Tintenseite nach unten neben den Plan.
- **Hinweis:** Die restlichen 3 Puzzleteile werden nur für die schwierigere Spielvariante (siehe Ende dieser Spielregel) benötigt.
- Legt jetzt noch den **Würfel** bereit und schon kann es losgehen!

Spielablauf

Es wird im Uhrzeigersinn gespielt. Der jüngste Spieler beginnt und würfelt.

Zeigt der Würfel



darfst du einen Fisch auf dem Meeresspielplan umdrehen.

Wähle einen Fisch aus dem Spielplanfeld, dessen Zahl der Würfel angibt. Zeigt der Würfel also eine 1, musst du einen Fisch aus Feld 1 umdrehen usw.

- **Ist ein Tintenkletts auf der Rückseite**, darfst du ein beliebiges Haipuzzleteil umdrehen und sofort den Hai damit bedecken. Juhu! Sheila kann jetzt weniger sehen und ist nicht mehr so gefährlich.
- **Ist kein Tintenkletts auf der Rückseite** des Fisches, geschieht nichts. Anschließend drehst du den Fisch wieder um, er bleibt an seinem Platz liegen.



Zeigt der Würfel

rufen alle „Hai-Alarm“! Sheila kommt näher. Drehe den Haipeil so viele Felder im Uhrzeigersinn weiter, wie die Pfeile unter dem Hai angeben. In diesem Feld darfst du nun einen Fisch umdrehen.

- Ist ein Tintenkleck unter dem Fisch, ist noch mal alles gutgegangen! Drehe ein Haiuzzleteil um und puzzle es in den Hai.
- Ist kein Tintenkleck unter dem Fisch, fängt Sheila einen Fisch! Nimm den blauen Fisch mit der niedrigsten Zahl vom Spielfeldrand und lege ihn vor dir ab.

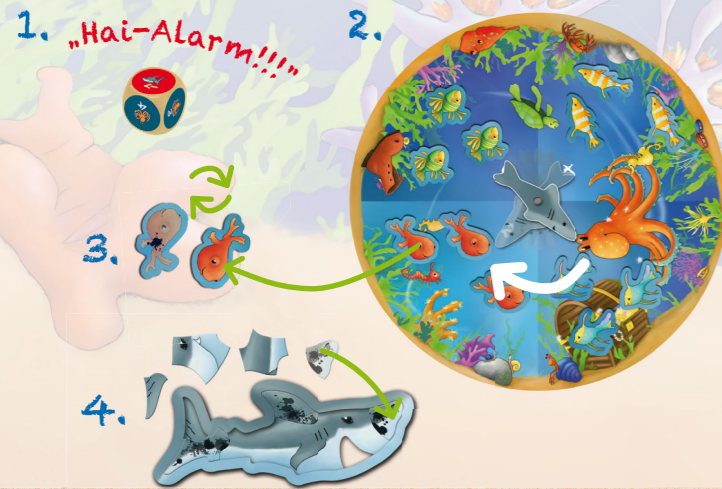
Anschließend drehst du den Fisch vom Spielplan wieder um.

Kleiner Tipp: Merkt euch am besten die Lage der Fische mit den Tintenklecksen, indem ihr euch die Stelle auf dem Spielplan einprägt, z.B. „Der Fisch mit dem Tintenkleck liegt auf der Schatztruhe.“ Dann wisst ihr in späteren Runden schon, wo die Fische mit den Tintenklecksen liegen. Ihr könnt eure Merkhilfe auch laut sagen, damit sich alle die Lage der Fische besser merken können.

Spielt so lange reihum, bis Sheila mit 9 Tintenkleckspuzzleteilen abgedeckt ist oder sie 9 Fische gefangen hat.

Beispiel eines Spielzugs:

Matti ist an der Reihe. Er hat den Hai mit einem Pfeil gewürfelt! Alle rufen „Hai-Alarm!“ Anschließend dreht Matti den Haipeil ein Viertel weiter im Uhrzeigersinn auf die 2, da unter dem Hai 1 Pfeil auf dem Würfel abgebildet ist. Er darf jetzt einen Fisch in diesem Viertel umdrehen. Hurra! Er hat einen Fisch mit einem Tintenkleck gefunden. Nun nimmt Matti ein Puzzleteil und legt es an die richtige Stelle im Hai. Alles ist gut gegangen, Sheila kann nicht angreifen!



- Matti dreht nun den Fisch vom Spielplan wieder um und der nächste Spieler ist an der Reihe.
- Hätte Matti einen Fisch ohne Tintenkleck aufgedeckt, hätte Sheila einen Fisch gefangen. Matti hätte den Fisch mit der niedrigsten Zahl nehmen und vor sich ablegen müssen.

Ende des Spiels

- Ist Sheila komplett mit Puzzleteilen bedeckt, bevor sie 9 Fische gefangen hat, habt ihr gewonnen! Das kleine Haifischmädchen kann nun gar nichts mehr sehen und ist nicht mehr gefährlich.
- Derjenige, der die wenigsten gefangenen Fische vor sich liegen hat, ist der beste Haivernebler!
- Hat Sheila 9 Fische gefangen, bevor ihr sie komplett mit Puzzleteilen belegt habt, habt ihr leider verloren und das kleine Haifischmädchen gewinnt.

Variante für Hai-Experten

- Seid ihr schon geübt im Haivernebeln, könnt ihr das Spiel etwas schwieriger machen. Legt einfach die 3 Puzzleteile ohne Tintenkleckse zu den übrigen Puzzleteilen und mischt alle gut. Wer jetzt ein Puzzleteil umdrehen darf, hat es schwerer, denn nicht unter jedem Teil ist auch ein Tintenkleck. Drehst du ein Teil ohne Tintenkleck um, war der Hai zu schnell! Du hast ihn leider nicht mit der Tinte getroffen. Er schwimmt weg, ohne einen Fisch zu fangen. Teile ohne Tintenkleck dürfen nicht in den Hai eingepuzzelt werden, sondern werden einfach wieder umgedreht.

© 2015 HUCH! & friends
Autorin: Beate Nikolai
Illustration: Sonja Spaltenstein
Design: HUCH! & friends
www.hutter-trade.com

Hersteller und Vertrieb:
Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5
D-89312 Günzburg

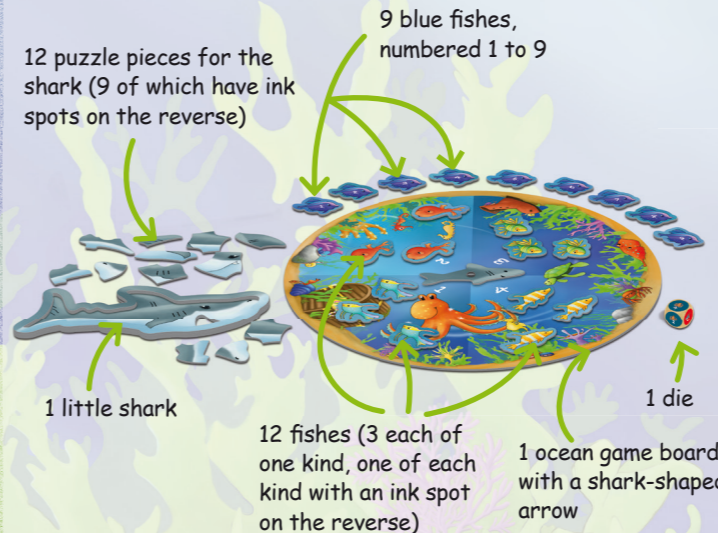
Achtung! Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren: Erstickungsgefahr durch Kleinteile. **Attenzione!** Non adatto a bambini di età inferiore a 3 anni per il pericolo di soffocamento che può essere causato da piccole parti.



A game of co-operation for children aged 4 years and up

The little fish are splashing about in the coral reef as suddenly Sheila, the little girl shark, comes swimming along! But luckily, Tinto the octopus is nearby. He distributes his ink among the fishes, so that they can cloud Sheila's vision. A shark that can't see, is no longer dangerous! Take note whereabouts the fishes with the ink spots are swimming. Only if you find these fishes, can you spray Sheila with ink. As soon as the little shark is completely covered with ink, you have won.

Contents



Aim of the game

Together, you try to cloud the vision of Sheila, the girl shark. Take note of which fishes have the ink spots! That's the only way to get hold of the puzzle pieces to cover the shark with ink. If you manage to completely cover Sheila with ink, before she has caught 9 fishes, then you have won!

Game set-up

Before the first game:

- Carefully separate the individual pieces from the punchboard.
- Stick the stickers onto the die so that both the red shark stickers are on exactly opposite sides.



Before each game:

- Place the **ocean game board** in the centre of the table, between you all. Then distribute the **blue fishes**, numbered side up, around the game board.
- Now place the **remaining fishes** onto the ocean game board: always 3 fishes of one kind in one quarter.
- Stand the **shark arrow** on square 1.
- Place the **shark** on the table within easy reach of everyone.
- The **9 puzzle pieces** with the ink spots are placed, ink side down, next to the game board.
- **Note:** The remaining 3 puzzle pieces are only required for the more difficult game version (see end of these rules).
- Have the **die** ready and off you go!

How to play

Play takes place in a clockwise direction. The youngest player begins and rolls the die.

- **If the die shows 1, 2, 3, or 4, then you may turn over one fish on the ocean game board.** Choose a fish from the square on the game board which corresponds to the number on the die. If the die shows a 1, then you must turn over a fish from square 1, etc.
- **If there is an ink spot on the reverse,** you may turn over any shark puzzle piece and cover the shark with it. Hooray! Now Sheila can see less and is not so dangerous.
- **If there is no ink spot on the reverse of the fish,** then no action is taken.
- Following that, you turn over the fish once more, it remains lying where it is.

If the die shows



Everyone calls out "Shark alarm"! The shark moves closer. Turn the shark arrow in clockwise direction the same number of spaces, as the number of arrows shown underneath the shark. You may now turn over one fish in this section.

• If there is an ink spot on the reverse of the fish, then you were lucky once again! Turn over a shark puzzle piece and fit it into the shark.

• If there is no ink spot underneath the fish, take the blue fish with the lowest number from the edge of the game board and place it in front of you on the table.

Then turn over the fish on the game board once more.

Tip: It's best, if you remember the position of the fishes with the ink spots, by noting their position on the game board, e.g. "The fish with the ink spot is lying on the treasure chest." Then in the following rounds you will know where the fishes with the ink spots are lying. You can say your memory aid out loud, so that everyone can memorise the position of the fishes better.

Continue taking turns until Sheila is completely covered with the nine ink spot puzzle pieces or she has caught nine fishes.

Example of one turn:

It's Matti's turn. He has thrown a shark! Everyone calls out "Shark alarm!" Then Matti turns the shark arrow on to the next quarter in clockwise direction, the 2, since the die shows an arrow under the shark. He may now turn over one fish in this quarter. Hooray! He has found a fish with an ink spot. Now Matti takes the puzzle piece and fits it into the correct position in the shark. All went well, the little shark cannot attack!

1. "Shark alarm!!!"



2.

3.

4.

- Now Matti turns over the fish from the game board again and it is the next player's turn.
- If Matti had uncovered a fish without an ink spot, Sheila would have caught a fish. Matti would have had to take the fish with the lowest number and place it before him.

End of the game

- If Sheila is completely covered with puzzle pieces, before she has caught nine fishes, then you have won! The little girl shark cannot see anything at all now and is no longer dangerous.
- The player who has the least caught fishes lying before him is the best ink sprayer!
- If Sheila has caught nine fishes before you have completely covered her with puzzle pieces, then unfortunately, you have lost and the little girl shark wins the game.

Version for shark experts

- If you are already practised in spraying sharks with ink, then you can make the game a little more difficult. To do so, just add the 3 puzzle pieces without ink spots to the remaining puzzle pieces and shuffle them thoroughly. When a player now has to turn over a puzzle piece, it is more difficult because there is not an ink spot on the reverse of each piece. If you turn over a piece without an ink spot, then the shark was too fast! Unfortunately, you didn't hit her with the ink. She swims away without catching a fish. Pieces without an ink spot may not be fitted into the shark puzzle. They are just turned over again.

© 2015 HUCH! & friends
Author: Beate Nikolai
Illustration: Sonja Spaltenstein
Design: HUCH! & friends
Translation: Birgit Irgang
www.hutter-trade.com

Manufacturer:
Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5
D-89312 Günzburg

Warning! Choking hazard. Not suitable for children under age of 3 due to small parts.



Un jeu coopératif pour enfants à partir de 4 ans

Les petits poissons s'amuse dans la barrière de corail quand, soudain, Sheila, la jeune demoiselle requin arrive ! Heureusement, Tinto le calmar n'est pas loin. Il distribue son encre aux poissons pour brouiller la vue de Sheila. En effet, un requin aveugle devient inoffensif ! A vous de mémoriser où nagent les poissons avec les taches d'encre. Vous ne pourrez asperger Sheila que si vous trouvez ces poissons. Dès que la demoiselle requin sera entièrement recouverte d'encre, vous aurez gagné.

Contenu



But du jeu

Tous ensemble, vous essayez d'aveugler Sheila, la demoiselle requin. Mémorisez bien où se trouvent les poissons avec des taches d'encre ! C'est la seule manière d'obtenir les pièces de puzzle qui vous permettront de recouvrir le requin d'encre. Si vous réussissez à recouvrir entièrement Sheila d'encre avant qu'elle n'ait attrapé 9 poissons, vous gagnez la partie !

Mise en place du jeu

Avant la première partie :

- Détachez soigneusement les pièces de la planche prédécoupée.
- Collez les autocollants sur le dé en plaçant les deux requins sur fond rouge sur deux faces opposées.

dé



Avant chaque partie :

- Installez le plateau au milieu de la table. Disposez ensuite les poissons bleus autour du plateau, les nombres sur le dessus.
- Placez les autres poissons sur le plateau : toujours 3 poissons d'une même sorte par secteur.
- Pointez la flèche Requin sur la case 1.
- Gardez le requin bien à portée de main de tous les joueurs.
- Placez les 9 pièces de puzzle avec les taches d'encre à proximité du plateau, la face encre cachée.
- **Remarque :** Les 3 pièces de puzzle restantes ne sont utilisées que dans la version plus difficile (se reporter à la fin de la notice).
- Préparez le dé et la partie peut commencer !

Déroulement de la partie

La partie se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre. Le plus jeune joueur commence et lance le dé.

Si le dé indique tu peux retourner un des poissons du plateau.

- Tu dois choisir un poisson du secteur dont le nombre correspond au résultat du dé. S'il indique un « 1 », par exemple, tu dois retourner un poisson du secteur 1 ...
- S'il y a une tache d'encre au dos, tu gagnes le droit de retourner la pièce de puzzle de ton choix et de la poser sur le requin. Youpi ! Sheila voit moins bien et devient moins dangereuse.
- S'il n'y a aucune tache d'encre au dos du poisson, il ne se passe rien. Remets ensuite le poisson du plateau face cachée, sans le changer de place.

Si le dé indique



tous les joueurs crient « Alerte au requin ! » Le requin se rapproche. Tourne la flèche du nombre de cases indiqué par les flèches sous le requin. Tu peux alors retourner un poisson dans ce secteur.

- S'il y a une tache d'encre au dos de ce poisson, tout se passe bien ! Retourne une pièce de puzzle et place-la sur le requin.
- S'il n'y a aucune tache d'encre au dos du requin, Sheila attrape un poisson ! Retire le poisson bleu avec le nombre le plus faible du bord du plateau et pose-le devant toi.

Remets ensuite de nouveau le poisson du plateau face cachée.

Petit conseil : Retenez de préférence où se trouvent les poissons avec les taches d'encre en mémorisant bien leur emplacement sur le plateau. Par exemple : « Le poisson avec la tache d'encre se trouve sur le coffre à trésor. » Comme ça, vous vous souviendrez où se trouvent les poissons avec les taches d'encre aux tours suivants. Vous pouvez également l'annoncer à voix haute pour aider tous les joueurs à mieux mémoriser la position des poissons.

La partie continue ainsi jusqu'à ce que Sheila ait été recouverte de 9 pièces de puzzle avec des taches d'encre ou qu'elle ait attrapé 9 poissons.

Exemple de tour de jeu :

C'est à Matthieu de jouer. Son dé indique « requin » ! Tous crient « Alerte au requin ! ». Matthieu tourne ensuite la flèche d'un secteur sur le 2, car le dé dessiné sous le requin indique 1 flèche. Il doit donc retourner un poisson dans ce secteur. Hourra ! Il a trouvé un poisson avec une tache d'encre ! Matthieu prend alors une pièce de puzzle qu'il place au bon endroit sur le requin. Tout s'est bien passé : le jeune requin n'a pas pu attaquer !



- Matthieu remet ensuite le poisson du plateau face cachée et c'est au tour du joueur suivant de jouer.
- Si Matthieu avait retourné un poisson sans tache d'encre, Sheila aurait attrapé un poisson. Il aurait dû retirer le poisson portant le nombre le plus faible du plateau et le placer devant lui.

Fin de la partie

- Si Sheila est entièrement recouverte de pièces de puzzle avant qu'elle n'ait attrapé 9 poissons, vous avez gagné la partie ! La demoiselle requin ne voit plus rien et n'est plus dangereuse.
- Celui qui possède le moins de poissons attrapés devant lui est le meilleur joueur d'encre !
- Si Sheila a attrapé 9 poissons avant d'être entièrement recouverte de pièces de puzzle, vous avez malheureusement perdu et c'est la demoiselle requin qui gagne.

Variante pour les experts en requins

Une fois que vous vous êtes bien entraînés à projeter de l'encre, vous pouvez augmenter la difficulté du jeu. Ajoutez simplement les 3 pièces de puzzle sans tache d'encre aux autres et mélangez-les bien. Désormais, tout se complique pour le joueur qui a gagné le droit de piocher une pièce de puzzle, car toutes les pièces ne cachent pas une tache d'encre. Si tu retournes une pièce de puzzle sans encre, le requin a été trop rapide ! Tu ne l'as pas atteint. Il s'éloigne sans attraper de poisson. Les pièces sans tache d'encre ne peuvent pas être placées sur le requin, mais sont simplement remises à leur place face cachée.

© 2015 HUCH! & friends
Auteur : Beate Nikolai
Illustrations : Sonja Spaltenstein
Design : HUCH! & friends
Traduction : Eric Bouret
www.hutter-trade.com

Attention ! Ne convient pas à un enfant de moins de 3 ans.
Présence de petits éléments susceptibles d'être ingérés.

Manufacturer :
Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5
D-89312 Günzburg



Een coöperatief spel voor kinderen vanaf 4 jaar

De kleine vissen dartelen rond in het koraalrif als plots Sheila het haimeisje komt aanzwemmen! Gelukkig is Tinto de inktvis in de buurt. Hij verdeelt zijn inkt aan de vissen, zodat ze Sheila het zicht kunnen belemmeren. Want een haai die niets ziet, is ook niet meer gevaarlijk! Onthoud dus goed waar de vissen met de inktvlekken zwemmen, want alleen als je deze vissen weet te vinden, mag je Sheila met inkt bespuiten. Zodra de kleine haai helemaal met inkt is bedekt, hebben jullie gewonnen.

Inhoud



Doel van het spel

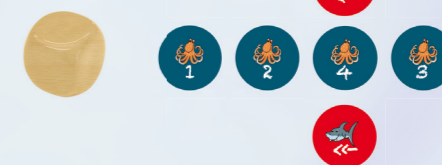
Samen proberen jullie Sheila het haimeisje het zicht te belemmeren. Onthoud de vissen met de inktvlekken! Alleen op die manier krijg je de puzzelstukjes die je nodig hebt om de haai met inkt te bedekken. Als jullie erin slagen Sheila helemaal met inkt te bedekken vóór ze 9 vissen heeft gevangen, hebben jullie gewonnen.

Voorbereiding

Voor het eerste spel:

- Druk voorzichtig de losse onderdelen uit het blad.
- Plak de stickers zo op de dobbelsteen dat de twee rode haai-stickers elkaar tegenover zitten.

dobbelsteen



Voor elk spel:

- Leg het **zeespeelbord** in jullie midden. Verdeel dan de **blauwe vissen** met de getallen naar boven rond het speelbord.
- Leg nu de **overige vissen** op het zeespeelbord: telkens 3 vissen van een soort in een veld van het speelbord.
- Zet de **haai** op veld 1.
- Leg de **haai** op tafel zodat iedereen er goed bij kan.
- De 9 **puzzelstukjes** met inktvlekken leg je met de vlek naar onder naast het speelbord.
- **Let op:** de 3 overige puzzelstukjes zijn alleen voor de iets moeilijkere spelvariant nodig (deze vind je aan het einde van deze spelregels).
- Leg nu nog de **dobbelsteen** klaar, en je kunt beginnen!

Het spel zelf

Er wordt om de beurt met de wijzers van de klok mee gespeeld. De jongste speler begint en gooit de dobbelsteen.

Als de dobbelsteen dit beeld toont



mag je een vis op het zeespeelbord omdraaien.

- Kies een vis uit het veld van het speelbord dat door het getal op de dobbelsteen is aangegeven. Als de dobbelsteen dus een 1 toont, moet je een vis in veld 1 omdraaien, enz.
- **Als er een inktvlek op de achterkant staat**, mag je een willekeurig stukje van de haai-puzzel omdraaien en op de haai leggen. Joepie! Sheila kan nu minder zien en is niet meer zo gevaarlijk.
- **Als er geen inktvlek op de achterkant van de vis staat**, gebeurt er niets. Vervolgens draai je de vis weer om, hij blijft op zijn plek liggen.



Als de dobbelsteen dit beeld toont

roept iedereen: "Haaialarm!" De haai komt dichterbij. Draai de haai-ijl zo veel velden verder met de wijzers van de klok als de pijl onder de haai aangeeft. In dit veld mag je nu een vis omdraaien.

• Als er een inktvlek op de achterkant staat, is het nog een keer goed gegaan! Draai een stukje van de haai-puzzel om en leg het op de juiste plek op de haai.

• Als er geen inktvlek op de achterkant van de vis staat, vangt Sheila een vis! Pak de blauwe vis met het laagste getal en leg deze voor je neer.

Vervolgens draai je de vis op het speelbord weer om.

Een kleine tip: Onthoud waar de vissen met de inktvlekken liggen door je de plaats op het speelbord in te prenten, bijvoorbeeld "De vis met de inktvlek ligt op de schatkist." Dan weet je in latere rondes alvast waar de vissen met de inktvlekken liggen. Je kunt je geheugensteuntje ook hardop zeggen, dan kunnen alle anderen de posities van de vissen ook beter onthouden.

Speel zo lang om de beurt tot Sheila met 9 puzzelstukjes bedekt is of 9 vissen heeft gevangen.

Voorbeeld van een speelbeurt:

Matti is aan de beurt. Hij heeft een haai gedobbeld! Iedereen roept: "Haaialarm!" Dan draait Matti de haai-ijl één veld verder met de wijzers van de klok naar veld 2, omdat onder de haai op de dobbelsteen een pijl is te zien. Hij mag nu een vis in dit veld van het speelbord omdraaien. Hoera! Hij heeft een vis met een inktvlek gevonden. Nu pakt Matti een puzzelstukje en legt dit op de juiste plek op de haai. Alles is goed gegaan, de kleine haai kan niet aanvallen!

1. "Haaialarm!!!"

2.

3.

4.



© 2015 HUCH! & friends
Auteur: Beate Nikolai
Illustratie: Sonja Spaltenstein
Design: HUCH! & friends
Vertaling: Susanne Bonn
www.hutter-trade.com

Opgepast! Niet geschikt voor kinderen onder 3 jaar. Bevat onderdelen die ingeslikt kunnen worden.

8

- Matti draait nu de vis op het speelbord weer om en de volgende speler is aan de beurt.
- Als Matti een vis zonder inktvlek zou hebben omgedraaid, zou Sheila een vis gevangen hebben. Matti had dan de blauwe vis met het laagste getal moeten pakken en voor zich neer moeten leggen.

Einde van het spel

- Als Sheila volledig met puzzelstukjes bedekt is, vóór ze 9 vissen heeft kunnen vangen, hebben jullie gewonnen. Het kleine haameisje kan nu helemaal niets meer zien en is niet meer gevaarlijk.
- Wie de minste gevangen vissen voor zich heeft liggen, is de beste inktvernevelaar!
- Als Sheila 9 vissen heeft kunnen vangen, vóór jullie haar helemaal met puzzelstukjes hebben bedekt, hebben jullie helaas verloren en heeft het kleine haameisje gewonnen.

Variant voor haai-experts

- Als jullie al geoefend zijn in inkt spuiten, kunnen jullie het spel iets moeilijker maken. Leg de 3 puzzelstukjes zonder inktvlekken bij de andere puzzelstukjes en schud ze goed. Wie nu een puzzelstukje mag omdraaien, heeft het iets moeilijker, want er zit niet onder elk stukje een inktvlek. Als je een stukje zonder inktvlek omdraait, was de haai te snel! Je hebt haar niet kunnen raken met de inkt. Ze zwemt weg zonder een vis te vangen. Stukjes zonder inktvlekken worden niet op de haai gelegd, maar gewoon weer omgedraaid.

Manufacturer:
Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5
D-89312 Günzburg

& friends
HUCH!



Sheila Shark

Et fællesspil
for børn fra 4 år

Den lille fisk leger på koralrevet, da pludselig Sheila, den pighaj, kommer svømmende! Heldigvis er blæksprutten Tinto i nærheden. Han spreder sit blæk udover fisken, så Sheila ikke kan se den. En haj, der ikke kan se, er heller ikke længere farlig! Læg godt mærke til, hvor fiskene med blæk på sig svømmer. Kun hvis I finder disse fisk, kan I dække Sheila med blæk. Når den lille haj er helt dækket med blæk, har I vundet.

Indhold

12 puslespilsbrikker for hajen (9 af dem med blækklatter på bagsiden)

9 blå fisk med tallene fra 1 til 9

1 lille haj

12 fisk (3 af hver af slags, og hver af dem har en blækklatter på bagsiden)

1 plan over havet med 1 pil formet som en haj

1 terning

Formålet med spillet

Sammen prøver I at dække Sheila, hajpigens, udsyn. Husk at lægge mærke til fisken med blækklatter! Kun sådan kommer I til puslespilsbrikkerne, som I kan bruge til at dække hajen med blæk. Kan I kontrollere dette, så Sheila dækkes helt med blæk, før hun har fanget 9 fisk, har I vundet!

Forberedelse til spillet

Før det første spil:

- Frigør omhyggeligt de enkelte dele fra tabellen.
- Sæt klistermærkerne på terningen, så de to røde hajklistermærker sidder på to modstående sider.

terning



1

2

4

3



Før hvert spil:

- Læg havspilleplanen i midten mellem jer. Fordel derefter på de blå fisk med tal omkring på brættet med forsiden opad.
- Nu lægger I de resterende fisk i havspilleplanen: Altid 3 fisk af en slags i hver fjerdedel.
- Sæt hajpilen på feltet 1.
- Hajen lægges inden for rækkevidde på bordet.
- De 9 puslespilsbrikker med blækklatter lægges med blæksiden nedad ved siden af brættet.
- **Bemærk:** De resterende 3 puslespilsbrikker er kun til de mere vanskelige versioner af spillet (se slutningen af reglerne).
- Kast nu terningen og spillet kan begynde!

Spilforløb

Der spilles med uret. Den yngste spiller starter ved at kaste terningen.

1

2

3

4

- Hvis terningen viser får du lov til at slå en fisk ud af planen over havet. Vælg en fisk fra spillfeltet, afhængigt af hvad terningerne viser.
- Hvis terningerne viser en 1, så kan du slå en fisk fra felt 1 etc.
- Hvis der er en blækklatter på ryggen, kan du slå en vilkårlig hajpuslebrikdel og dermed dække hajen. Juhu! Sheila kan se mindre og er nu ikke længere så farlig.
- Hvis der ikke er en blækklatter på bagsiden af fisk, sker der ingenting. Så kan du vende fisken rundt igen, og den bliver liggende på sin plads.

9



Hvis terningen viser råber alle "Haj-Alarm!" Hajen kommer tættere på. Drej hajpilen så mange felter med uret, som pilet ifølge hajen indikerer. Du kan nu vende en fisk i dette felt.

- Hvis der er en blækklat under fisken, er alt gået godt! Vend en hajpuslebrik om og læg den i hajen.
- Hvis der ikke er en blækklat under fisken, fanger Sheila en fisk! Tag den blå fisk med det laveste tal fra spillekanten og læg den foran dig.

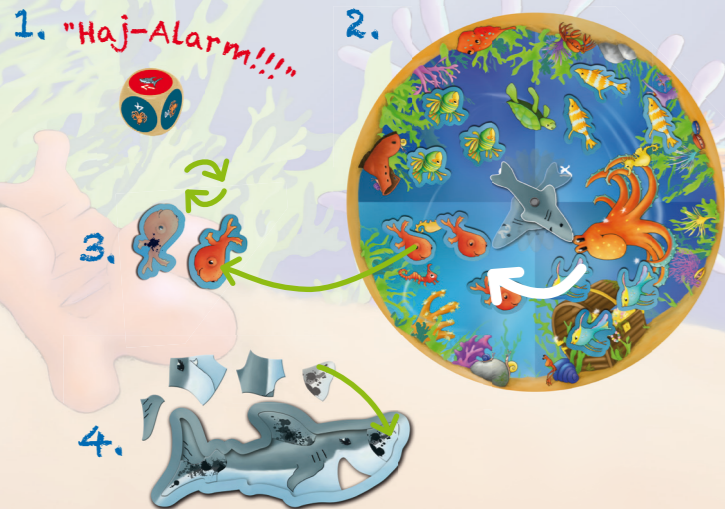
Derefter kan du vende fisken fra spilleplanen igen.

Et lille Tip: Husk den bedste placering af fisken med blækklat er deres aftryk på stedet på brættet, fx "Fisken med blækklat er på skattekisten." Så ved du i senere runder, hvor fisken med blækklat er. Du kan nævne dit tip højt, så alle bedre kan huske fiskens placering.

Spil indtil Sheila er dækket med ni blækklat, eller hun har fanget ni fisk.

Eksempel på et træk:

Mikkels tur. Han har kastet en haj! Alle råber "Haj-Alarm!" Da terningen viser 1 pil under hajen, skal Mikkel dreje hajpilen en kvart omgang, så den nu peger på 2. Han har fundet en fisk med en blækklat. Nu tager Mikkel en brik i puslespillet, og lægger den ind på det rigtige sted i hajen. Alt gik godt, den lille haj kan ikke angribe!



- Mikkel vender nu fisken fra spilleplanen tilbage igen, og det er den næste spillers tur.
- Hvis Mikkel ikke havde fundet en fisk uden blækklat, havde Sheila fanget en fisk. Mikkel tager fisken med det laveste nummer, og skal lægge den foran sig.

Afslutningen på spillet

- Hvis Sheila er helt dækket med puslespilsbrikker, før hun fangede 9 fisk, vinder I! Den lille haj pige kan nu ikke se noget og er ikke længere farlig.
- Den, der har det mindste antal fisk fanget, er den bedste til at hulle ind i blæk!
- Hvis Sheila har fanget 9 fisk, før hun bliver helt dækket med puslespilsbrikker, har I desværre tabt, og den lille hajpige vinder.

Varianter for hajekspertes

- Er I allerede dygtig til at dække hajen, kan I gøre spillet sværere. Placer de 3 brikker af puslespillet uden blækklat sammen med de andre puslespilsbrikker og bland dem godt. Den, der nu vender en brik i puslespillet, har det sværere, fordi ikke alle dele er med en blækklat. Vender du en brik uden blækklat, er hajen for hurtig! Desværre kan du ikke ramme den med blækket. Den svømmer væk uden at fange en fisk. Dele uden blækklat kan ikke lægges ind i hajen, men bliver blot vendt igen.

© 2015 HUCH! & friends
 Autor: Beate Nikolai
 Illustration: Sonja Spaltenstein
 Design: HUCH! & friends
 Oversættelse: Ü-Werk
 www.hutter-trade.com

Manufacturer:
 Hutter Trade GmbH + Co KG
 Bgm.-Landmann-Platz 1-5
 D-89312 Günzburg

Advarsel! Ikke egnet for børn under tre år. Små dele udgør kvælningsrisiko.



Un juego cooperativo para niños a partir de 4 años

Los peces pequeños están jugueteando en el arrecife de coral cuando, de pronto, llega nadando la pequeña tiburón Sheila. Menos mal que está cerca Tinto, el calamar. Él reparte su tinta entre los peces para que le tapen con ella la vista a Sheila. Y es que si un tiburón no ve, deja de ser peligroso. Fijaos bien dónde están los peces con las manchas de tinta, ya que solo podréis rociar a Sheila de tinta si encontráis a esos peces. ¡Habréis ganado en cuanto Sheila está completamente cubierta de tinta!



Objetivo del juego

Tenéis que intentar todos juntos nublarle la vista a Sheila, la pequeña tiburón. Fijaos bien dónde están los peces con las manchas de tinta, ya que solo así podréis conseguir las piezas de puzzle con las que podréis manchar de tinta a la pequeña tiburón. Si conseguís cubrir a Sheila completamente de tinta antes de que logre atrapar a 9 peces, habréis ganado.

Preparativos del juego

Antes de la primera partida:

- Separad cuidadosamente las piezas de la plantilla troquelada.
- Pegad las pegatinas en el dado de tal forma que las dos pegatinas rojas con el tiburón queden en dos caras opuestas.



Antes de cada partida:

- Colocad el **tablero** en el centro de la mesa de tal forma que todos estéis aproximadamente a la misma distancia de él y, a continuación, distribuid los **peces azules** con los números hacia arriba alrededor del tablero.
- Entonces, situad los **demás peces** sobre el tablero, teniendo en cuenta que en cada cuarto debe haber siempre 3 peces de una misma especie.
- Colocad la **flecha en forma de tiburón** de tal forma que mire a la casilla 1.
- Poned ahora el **tiburón** sobre la mesa de tal forma que todos lo tengáis a mano.
- Entonces, colocad junto al tablero las 9 **piezas de puzzle** con las manchas de tinta hacia abajo.
- **Observación:** Las 3 piezas de puzzle que sobran se necesitan solamente para la variante difícil del juego (ver al final de estas instrucciones).
- ¡Sacad el **dado** y empezad a jugar!!

Desarrollo del juego

Se juega en el sentido de las agujas del reloj. El jugador de menor edad comienza y tira el dado.

- Si el resultado del dado es un **1**, **2**, **3** o **4**, puedes darle la vuelta a un pez del tablero. Para ello, debes elegir un pez que esté situado en la casilla que tenga el mismo número que te ha salido en el dado. Es decir, si te ha salido un 1 en el dado, tienes que darle la vuelta a un pez de la casilla número 1.

- Si el pez lleva una mancha de tinta en el reverso, puedes darle la vuelta a cualquier pieza del puzzle y ponerla encima de la pequeña tiburón. ¡Genial! Ahora, Sheila ve menos y ya no es tan peligrosa.
- Si el pez no tiene ninguna mancha de tinta en el reverso, no pasa nada.

Solo tienes que de nuevo darle la vuelta al pez y dejarlo en su sitio.



Si el resultado del dado es un

todos gritan «¡Un tiburón, un tiburón!». Sheila se está acercando. Gira entonces la flecha en forma de tiburón tantas casillas en el sentido de las agujas del reloj como indique el número de las flechas situado debajo del tiburón. En esta casilla solo puedes darle la vuelta a un pez.

- Si el pez lleva una mancha de tinta en el reverso, has tenido suerte y puedes darle la vuelta a una pieza del puzzle del tiburón y encajarla sobre la pequeña Sheila.

- Pero si el pez no lleva ninguna mancha de tinta en el reverso, Sheila atrapa a un pez. Toma entonces del borde del tablero el pez azul con el número más bajo y colócalo delante de ti.

A continuación, vuelve a darle la vuelta al pez del tablero para que quede como estaba.

Consejo: Intentad recordar la posición de los peces que llevan manchas de tinta en el reverso memorizando su situación en el tablero. Por ejemplo: «El pez con la mancha de tinta está sobre el tesoro.» Así sabréis en las siguientes rondas dónde están los peces con las manchas de tinta. Estas frases también las podéis decir en voz alta para que así todos recuerden mejor la posición de los peces en el tablero.

Seguid jugando así hasta que Sheila esté cubierta con las 9 piezas de puzzle con manchas de tinta o hasta que ella haya logrado atrapar a 9 peces.

Ejemplo de una jugada:

Le toca tirar a Matías. Le ha salido el tiburón y todos gritan: «¡Un tiburón, un tiburón!» Entonces, Matías gira la flecha en forma de tiburón un cuarto hasta llegar al 2, ya que en el dado, debajo del tiburón, hay una flecha. Matías puede darle ahora la vuelta a un pez situado en ese cuarto. ¡Yupi! Matías ha encontrado un pez con una mancha de tinta, así que toma una pieza de puzzle y la encaja en su sitio sobre la pequeña Sheila. ¡Qué suerte ha tenido! Sheila se queda sin atrapar un pez.

Si Matías le hubiera dado la vuelta a un pez sin mancha de tinta, Sheila hubiera atrapado a un pez, es decir, Matías tendría que haber sacado del borde del tablero el pez con el número más bajo y haberlo puesto delante de él.

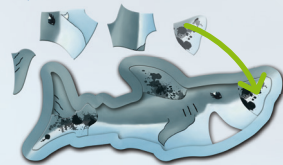
Matías vuelve a darle la vuelta al pez del tablero y le pasa el turno al siguiente jugador.

1. «¡Un tiburón, un tiburón!»



3.

4.



2.



Final del juego

Si habéis conseguido cubrir completamente a Sheila con las piezas del puzzle antes de que haya logrado atrapar a 9 peces, habéis ganado. La pequeña tiburón ya no puede ver nada y no es peligrosa.

El jugador que menos peces atrapados por Sheila tenga ante sí, será el mejor rociador de tinta.

Si Sheila ha logrado atrapar a 9 peces antes de que vosotros la hayáis podido cubrir completamente con las piezas del puzzle, entonces habéis perdido y Sheila se convierte en la ganadora de la partida.

Variante para expertos en tiburones

Si ya sois todos unos expertos en nublar la vista de los tiburones, podéis hacer el juego un poco más difícil con esta versión. Para ello, tenéis que incorporar las 3 piezas del puzzle sin manchas de tinta a las demás piezas del puzzle y mezclarlas todas bien. Ahora, el jugador que da la vuelta a una pieza del puzzle lo tiene más difícil, ya que no todas las piezas tienen manchas de tinta. Aquí, si le das la vuelta a una pieza sin mancha de tinta, significa que la pequeña Sheila ha sido más rápida que tú y se ha escabullido sin dejarte que le manches de tinta y sin atrapar ningún pez. Las piezas sin manchas de tinta no se encajan en el tiburón, sino que solo se les vuelve a dar la vuelta.

© 2015 HUCH! & friends | www.hutter-trade.com

Autor: Beate Nikolai | Diseño: HUCH! & friends

Ilustraciones: Sonja Spaltenstein

Traducción: Birgit Irgang

Productor: Hutter Trade GmbH + Co KG

Bgm.-Landmann-Platz 1-5 | D-89312 Günzburg

¡Atención! No recomendado para niños menores de 3 años, contiene piezas pequeñas que pueden tragarse.