

Aquarium



Das magnetische Angelspiel für 1 bis 4 Kinder von 3–6 Jahren

Inhalt: 1 Bassin
4 Angeln mit Magneten
1 Stanztafel mit Kartonfischen
und anderen Gegenständen

15 Metallringe
6 Plastikfische
1 Spielregel

Ziel des Spiels

Wer die meisten Fische an Land zieht, wird Anglerkönig.

Vorbereitung

Ist das Spiel ganz neu, befestigen wir ein Stück Schnur mit doppeltem Knoten in der Öse der Angelrute. Am anderen Schnurende binden wir den Magneten fest, und schon ist die Angel bereit.

Die Fische müssen sorgfältig aus der Stanztafel ausgebrochen werden. Durch das vorgestanzte Loch wird das Ringlein gezogen.

Das Bassin stellen wir in den Schachtelboden. Alle Fische kommen hinein, und das Wettangeln kann beginnen.

Spielregel 1

Es wird reihum geangelt. Die Angel wird ausgeworfen und vorsichtig hochgezogen, damit nicht ein Fisch, der schon «angebissen» hat, wieder herunterfällt. Hat schon beim ersten Mal ein Fisch «angebissen», darf man ihn behalten und noch einmal angeln. Dann ist der nächste Spieler an der Reihe.

Wichtig: Wir angeln «blind», ohne ins Bassin zu schauen.

Ende des Spiels

Das Spiel ist zu Ende, wenn keine Fische mehr im Bassin sind.

Gewonnen hat: Unter kleinen Kindern, wer die meisten Fische geangelt hat.

Wenn die Kinder schon gut zählen können, gewinnt der Spieler mit der höchsten Punktzahl. Wer einen Zierfisch aus Plastik angelt, erhält pro Fisch 5 Punkte.

Spielregel 2

Das Schatztruhen-Spiel.

Gespielt wird nach der Spielregel 1, nur bringt bei diesem Spiel die Truhe Glück. Wer sie angelt, darf noch zweimal zusätzlich angeln und wirft dann die Truhe zurück in das Bassin. Wer als letzter die Truhe angelt, bekommt zehn Punkte extra gutgeschrieben.

Aquarium



Jeu de pêche magnétique pour 1–4 enfants de 3 à 6 ans

Matériel: 1 bassin
4 cannes à pêche magnétiques
1 planche prédécoupée avec
des poissons et d'autres objets

15 anneaux métalliques
6 poissons en plastique
1 règle de jeu

Principe du jeu

Celui qui pêche le plus de poissons est consacré «roi des pêcheurs».

Préparatifs

Lorsque les cannes à pêche n'ont jamais été utilisées, passer un morceau de ficelle à double noeud dans l'anneau de la canne à pêche. A l'autre bout, fixer l'aimant, et déjà la canne est prête.

Dégager délicatement les poissons de la planche. Passer l'anneau à travers le trou préperforé. Placer le bassin dans le fond de la boîte. Mettre les poissons dans le bassin. Le concours de pêche peut à présent commencer.

Règle de jeu 1

Chaque participant pêche à tour de rôle en jetant sa ligne et en la retirant délicatement, afin de ne pas laisser échapper le poisson qui a mordu à l'hameçon. Le joueur qui a pêché un poisson lors du premier lancer de ligne le garde et peut lancer une deuxième fois la ligne. Puis c'est au tour du suivant.

Important! *Les joueurs doivent pêcher à l'aveuglette sans regarder à l'intérieur du bassin.*

Fin du jeu

Le jeu prend fin lorsqu'il n'y a plus de poissons dans le bassin.

Gagnants

Petits enfants: celui qui a pêché le plus de poissons.

*Enfants sachant compter: celui qui a accumulé le plus grand nombre de points.
Un poisson en plastique rapporte en effet 5 points à son pêcheur.*

Règle de jeu 2

Jeu de la malle aux trésors.

Le jeu se déroule selon la règle 1 à la différence que la malle aux trésors porte bonheur à celui qui la pêche. Ce joueur chanceux peut, en effet, lancer deux fois de plus sa ligne en remettant la malle aux trésors dans le bassin. Celui qui la pêche en dernier remporte dix points de plus.

Aquarium



Una gara di pesca per 1-4 bambini da 3 a 6 anni

Contenuto: 1 bacinella 15 anelli metallici
4 ami con calamite 6 pesci di plastica
1 catoncino punzonato 1 regole del gioco
con pesci e altri oggetti

Scopo del gioco

Chi riesce a pescare il maggior numero di pesci vince la gara di pesca.

Preparativi

La prima volta si dovranno legare le lenze all'amo con un nodo doppio, fissando dall'altra parte le calamite.

Staccare con cura i pesci dal cartone e inserire nel foro previsto l'anellino di metallo.

Mettere lo stagno sul fondo della scatola e disporvi i pesci. Ha inizio quindi la gara di pesca.

Regole (variante 1)

Si pesca a turno. Si getta la lenza nello stagno alzandola poi delicatamente per evitare che il pesce che ha abboccato si stacchi. Chi ha catturato un pesce può gettare la lenza una seconda volta. Tocca poi al prossimo giocatore.

Importante: si pesca «alla cieca», ossia senza guardare nello stagno.

Fine della partita

La partita termina quando sono stati pescati tutti i pesci.

Vince:

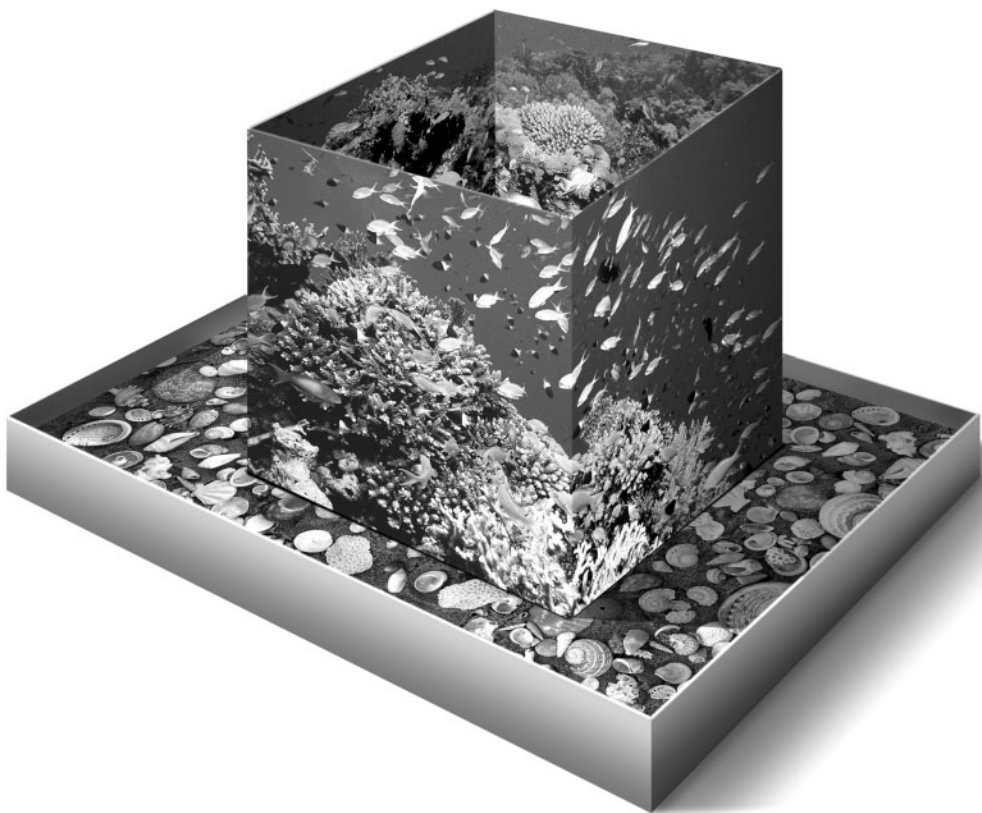
per i più piccini: chi ha pescato il maggior numero di pesci,

se si sa già contare: chi ha conseguito il maggior punteggio. Chi pesca un pesce ornamentale di plastica riceve 5 punti per pesce.

Regole (variante 2)

Cofano del tesoro.

Si gioca secondo le regole della variante 1. In questo caso però il cofano del tesoro è molto importante. Chi lo pesca potrà gettare la lenza ancora due volte e dopo lo rigetterà nello stagno. L'ultimo che pesca il cofano riceverà dieci punti in più.



Nicht für Kinder unter 3 Jahren geeignet: verschluckbare Kleinteile.

Ne convient pas à des enfants de moins de 36 mois. Présence de petits éléments pouvant être avalés.

Non adatto a bambini di età inferiore a 3 anni. Contiene piccole parti.



Der Schweizer Spieleverlag
L'éditeur suisse de jeux
L'editore svizzero di giochi

