



Instructions • 说明书 • ゲーム説明書 • Spielanleitung • Règle du jeu • Instrucciones



My Very First Games



Here, Fishy, Fishy!



我的第一款游戏—钓鱼

マイファーストゲーム・フィッシング

Meine ersten Spiele – Fische angeln

Mes premiers jeux – Ma première pêche

Mis primeros juegos – Pescar peces



My Very First Games

Here, Fishy, Fishy!

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.

我的第 款游戏—钓鱼

款适合1-4名2岁以上玩家的钓鱼游戏。

作者&设计: Kristin Mückel

游戏时间: 5-10分钟

亲爱的家长朋友们:

幼儿在自由游戏的时候,可以掌握用鱼竿钓鱼的经验,认识大海以及海里的生物。

幼儿在按照游戏规则游戏的时候,让孩子的早期社会性得到发展,要遵守规则,游戏按照一定的情景故事使得玩起来气氛更加丰富,用鱼钩钓鱼锻炼了幼儿的手眼协调和细小神经运动。

在与幼儿游戏的时候,尽量告诉幼儿一些海里生物的种类/名字颜色,这样也增长他们的知识,促进语言发展。

玩得开心~

真诚的玩具设计者

盒内包括

- 1 个毛毛虫小棍
- 6 个海底生物
- 1 1个大海(即盒子底部)
- 4 4个收集版面(有5个玩具弹出)
- 1 个有标志的色子
- 份游戏说明



游戏概要

可爱的海洋生物们在大海里自由自在的遨游，时不时发生一些有趣的事情，在扔色子之后，必须用鱼竿钓上与色子上颜色对应的小鱼，如果成功了，该玩家就可以将玩具一直放在自己的游戏版面上，最先收集满5个玩具的玩家就是赢家。

游戏准备

游戏盒的底部就是钓鱼的地方，将海洋放在桌子中间，将6个海洋生物放在海洋里，每个玩家一个收集版面，然后小心的将版面上的玩具拿出版面。准备好色子和鱼竿。

怎么玩

最喜欢吃鱼的玩家先开始游戏，扔色子。

看看色子上显示的是什么？

- 一种颜色：.
垂钓者的运气有信心！
请钓上一只与色子上颜色相同的小鱼
- 钓到吗？
抓到鱼了：请拿起一个与色子颜色相同的玩具放回自己的收集版面上。

如果该玩具已经被放回收集版面了，那么就不能再继续了，轮到下个玩家开始游戏。

- 抓错鱼了：对不起，您不是一个很好的渔夫，不能放置任何玩具

- **发光的鱼:**
太棒了!闪闪发光的小鱼正在看着你呢?
赶紧拿鱼钩把它钓上来吧!



- **钓着了:**
该玩家可以挑任意一个玩具放在收集版面上。
- **没钓着:**
那么该玩家不能放置玩具。

然后将钓到的鱼放回海洋里,接着轮到下一个玩家游戏。

游戏结束

最先将所有的玩具收集齐全的,玩家就是赢家。

游戏规则变化:快速抓鱼!

按照以上游戏规则加以变化可以将游戏时间变得短一点。

再钓到正确的鱼并且放上了正确的玩具之后,
该玩家还可以继续将任意一个玩具放回收集版面。

单人玩法

基本规则和以上一样,改动以下规则即可:

- 玩家只用到一个收集版面。
- 将每一个钓到的鱼不用放回大海里,只要放在自己的身边。
- 当钓错鱼的时候,必须插入一块收集版面拼图。
- 如果你已经抓住所有的鱼,收集版面还没有完成,
那么你就是赢家,反之则是输家。

マイファーストゲーム フィッシング

魚釣りを楽しむ初めてのゲーム。2歳くらいのプレイヤー4人までで遊べます。1人遊のルールもあります。

考案とデザイン： Kristin Mückel
所要時間： 5～10分

保護者の皆様へ

このセットでは、釣りざお、海とその生き物たちを使ってルールにこだわらず自由に遊ぶこともできます。子どもたちのファンタジーの世界で、海の生き物たちが本当に生命を得たように生き生きと泳ぎだすことでしょ。ゲーム遊びでは、簡単なルールを覚えてそれに従うということを初めて経験し、みんなで同じ規則のもとで遊ぶことに徐々に馴染んでいくことができます。説明書を参考に、海の生き物たちとお友達になるように楽しくルールを説明すれば、魚たちと自分がそれぞれの役割を持つごっこ遊びの世界へと子どもたちを誘うことにもなります。そうして教わったルールは覚えやすく、従いやすいものです。また、釣りざおを使った遊びは目と手の両方で対象を追う練習にもなり、集中力を養います。

皆さんもお子様と一緒にゲームをお楽しみください。そして色々な色や生き物の名前を言いながら海や海の動物についてお話してあげましょう。そんな遊びのひと時は、子どもの語彙を広め、聞き取る力を養い、創造性の発達にもつながるものです。

皆さんでゲームをお楽しみください。

子どものための発明家

セット内容

えさの付いた釣りざお1本

海の生き物6個

海1(パッケージボックスを使用します。)

ボード4(5つのおもちゃを取り出せます。)

シンボルサイコロ1個

遊び方説明書1冊



ゲームのアイデア

海の動物たちが楽しそうに水中を泳ぎ、海に沈んでいた色々なおもちゃを見つけました。プレイヤーの課題はサイコロの目が示すのと同じ色の魚を釣り上げること。うまくいったら、それぞれの獲物に描かれたおもちゃをご褒美として手に入れることができます。もらったおもちゃは手元のボードにパズルのようにはめ込んでいきます。上手に釣って誰よりも早く自分のボードを5つのおもちゃで埋めることができるのはどのプレイヤーでしょう？

ゲームを始める前に

パッケージのボックスが海です。海を机の真ん中に置き、6つの海の生き物をこの中に入れます。生き物たちは顔の描かれた面を上にして置きましょう。各プレイヤーにボードを1枚ずつ配ります。それぞれ自分のボードからおもちゃの描かれた部分をていねいに取り外し、ボードの横に置いて置きます。サイコロと釣りざおもみんなの手の届きやすいところに用意しておきます。

ゲーム進行

みんなの中でお魚を食べるのが1番大好きなプレイヤーから始めます。釣りざおを手元に取り、サイコロを振りましょう。

どんなサイコロの目が出ましたか？

- ・ 色がでたら
釣りざおを手元、魚釣りの運試し。
サイコロと同じ色の生き物を釣り上げることができるかな？
- ・ お目当ての生き物が餌に食いつきましたか？
うまく行ってよかったね。釣り上げた獲物からおもちゃのプレゼントをもらえます。
その動物に小さく描かれたおもちゃのパズルパーツをボードにはめ込みます。

釣った獲物に描かれたおもちゃをもうボードにはめて持っている場合は、プレゼントはありません。次のプレイヤーと順番を代わります。

- ・ ねらった獲物と違うものを釣り上げてしまったら？
残念でした、ごほうびのおもちゃはもらえません。でもがっかりしないでね、どんな釣り名人だっていつも目当ての魚を取れるとは限りません。

- キラキラ光る魚が出たら？
きれいな魚が笑顔で誘っています。
釣りざおを手に取り、キラキラ光る魚をねらって釣りの運を試みましょう。



- キラキラさかなが食いつきましたか？
キラキラさかながプレイヤーの願いごとをかなえてくれます、好きなおもちゃのパズルパーツを1つ選んでボードにはめ込みましょう。
- キラキラさかなを逃してしまったら？
おやっ？違う獲物がとれてしまいましたね？残念ながらごほうびのおもちゃはもらえません。

これらの操作が終わったら、釣り上げた獲物は顔の面を上にしてまた海に戻します。時計回りに順番を交代して、次のプレイヤーに釣りざおとサイコロを渡します。

ゲーム終了

プレイヤーの1人がボードの5か所をパズルパーツのおもちゃで埋めて完成させた時点でゲーム終了。このプレイヤーの勝ちです。

応用

基本ルールを次のように変えると、所要時間を短くできます。

サイコロの目の色のおもちゃのパズルパーツがもうボードに埋まっている場合、その色の獲物を釣ることに成功すれば、自分の好きなおもちゃを自由に選んでボードにはめることにします。

1人遊びのルール

以下の4点を除き、基本ルールに従って遊びます。

- ボードは1枚だけ、そしてそのパズルパーツ5つを使います。
- サイコロの目の通りに釣り上げることでできた獲物は手元に並べていきます。
- もう釣り上げた獲物のサイコロの目がまた出た場合と、目当ての獲物以外のものを釣ってしまった場合には、パズルパーツを1つ選んでボードにはめなければなりません。
- 6つの生き物を全部釣り上げた時点でボードがまだ全部埋まっていなければプレイヤーの勝ちです。ボードが全部埋まったのに、まだ海に獲物がある場合はプレイヤーの負け、海の動物たちの勝ちとします。

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 all-
hand 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.

Halte 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 Meeres-
bewohner 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.



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.



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.

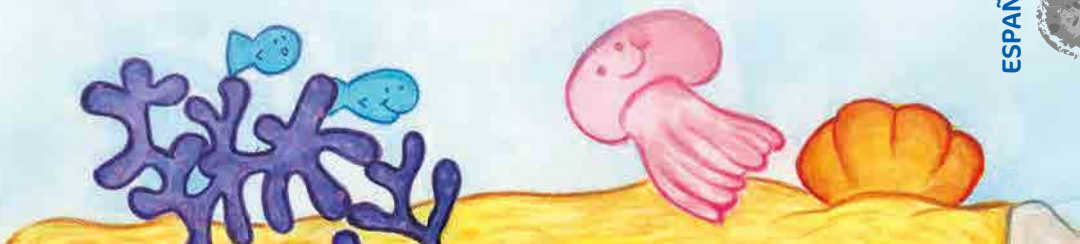
¡Jueguen también ustedes! Hablen con su hijo sobre la vida en el mar y sobre los diferentes y coloridos animales marinos. ¡De esta manera estimularán el lenguaje, el oído y la creatividad de su hijo!

¡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.



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.

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.

亲爱的孩子和家长,

经过一轮的乐趣, 你会突然发现, 缺少了这个HABA游戏的部件, 无处可寻。没问题! 在www.haba.de/Ersatzteile, 你可以找出这部件仍然可发货。

親愛なる子どもたちへ、そしてご両親へ

楽しく遊んだあと突然ゲームのパーツがなくなってどこにも見当たらないということはありませんか?ご安心ください!以下のリンクwww.haba.de/Ersatzteileからご希望のパーツについて入手可能かお問い合わせいただけます。



Inventive Playthings for Inquisitive Minds

追求创意;激发好奇

好奇心に富んだ子供達にニューアイディアを提供する

Erfinder für Kinder • Créateur pour enfants joueurs

Inventor para los niños



Infant Toys


婴儿玩具


幼児のおもちゃ


Baby & Kleinkind


Jouets premier âge


Bebé y niño pequeño


 **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.

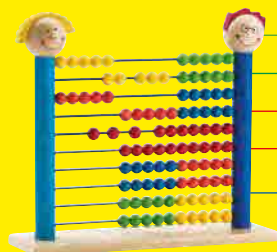
 孩子们通过玩耍了解世界。HABA使得他们很容易由游戏和玩具唤起好奇心，富有想象力的家具，愉快的饰品，珠宝，礼品和更多。HABA鼓励我们身材矮小的探索者的大思路。

 子供達は遊びながら世界を理解します。HABAは好奇心をくすぐるおもちゃやゲーム、ファンタジーに溢れた家具、楽しいアクセサリやギフトによって子供達の成長をサポートしています。HABAは小さな探検家の素晴らしいアイデアを応援しています。

 **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.

 **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!

 **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.



Gifts

礼品

ギフト

Geschenke

Cadeaux

Regalos



Children's jewelry

儿童首饰

子供のジュエリー

Kinderschmuck

Bijoux d'enfants

Joyería infantil



Children's room

儿童房间

子供部屋

Kinderzimmer

Chambre d'enfant

Habitación infantil

HABA[®]

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