

goki



Das Angelspiel

The fishing game
La pêche à la ligne
El juego de la pesca
Het hengelspel
Fiskespil

Il gioco della pesca
O jogo da pesca
Wędkowanie
Игра «Поймай рыбку»
钓鱼游戏

Das Angelspiel

Inhalt:

Ein Teich
3 Angeln
1 gelber Stiefel
2 orangene Seepferdchen
3 lila Fische
4 rote Fische
3 gelbe Seesterne
2 grüne Haifische

Für 2-3 Mitspieler

Spielanleitung

Zuerst stellst Du den Teich so auf, dass Du eine geschlossene Form erhältst. Dort, wo die letzten Teile aneinanderstoßen, kannst Du den Teich mit den Bändern zusammenbinden, damit er nicht umfällt.

Jetzt schüttest Du alle Teichbewohner, die Haifische, die Fische, den Seestern und den alten Stiefel in den Teich hinein und schon geht's los.

Der erste Angler hält seine Angel, an der sich ein Magnet befindet, in den Teich hinein und versucht, etwas an den „Haken“ zu bekommen. Dabei darf er nicht in den Teich sehen - das wäre ja zu einfach.

Vorsichtig zieht der Spieler die Angel hoch - hat er eine Beute gefangen, legt er sie auf den Tisch und darf noch einmal sein Glück versuchen. Fällt seine Beute wieder zurück in den Teich, so ist der nächste Spieler an der Reihe.

So geht es reihum, bis der Teich leergefischt ist.

Am Ende des Spieles zählt jeder die Punkte, die den einzelnen Teilen zugeordnet sind, zusammen. Gewinner ist, wer die höchste Punktzahl hat.

Und so viele Punkte zählen die einzelnen Teile:

Der Stiefel: 1 Punkt
Ein roter Fisch: 2 Punkte
Ein lila Fisch: 3 Punkte
Ein Seestern: 4 Punkte
Ein Seepferdchen: 5 Punkte
Ein Haifisch: 6 Punkte

The fishing game

Contents:

One pond
3 fishing rods
1 yellow boot
2 orange seahorses
3 purple fishes
4 red fishes
3 yellow starfishes
2 green sharks

For 2 - 3 players

Instructions

Begin by building the pond. You can tie the last two pieces together so that the pond does not collapse. Then throw in all the pond-dwellers - the sharks, the fishes, the starfish and the old boot - and you are ready to play.

The first angler puts his rod, which has a magnet attached to it, into the pond and tries to catch something without looking into the pond. That would make it too easy. The player carefully lifts his rod and if he has caught something, he lays it on the table and has another go. If the catch falls back into the pond, it is the next player's turn. This continues until the pond is empty.

At the end of the game, each player calculates his score according to the points given to the individual pieces. The winner is the player with the highest score.

The points for the individual pieces are:

The boot: 1 point
One red fish: 2 points
One purple fish: 3 points
One starfish: 4 points
One seahorse: 5 points
One shark: 6 points

F La pêche à la ligne

Contenu:

Un étang
3 cannes à pêche
1 botte jaune
2 hippocampes orange
3 poissons mauves
4 poissons rouges
3 étoiles de mer jaunes
2 requins verts

Pour 2 à 3 joueurs

Règles du jeu

Pour commencer, tu prépares l'étang de manière à obtenir un espace fermé. Là où les derniers éléments se rejoignent, tu attaches l'étang avec les ficelles pour le maintenir debout. Tu places ensuite dans l'étang tous ses habitants : les requins, les poissons, les étoiles de mer ainsi que la vieille botte. Et voilà, le jeu peut commencer.

Le premier pêcheur laisse glisser sa ligne – à laquelle est accroché un aimant – dans l'étang et essaie d'attraper quelque chose. Il n'a pas en l'occurrence le droit de regarder dans l'étang, autrement ce serait trop facile. Le joueur relève ensuite sa ligne avec précaution. S'il a pêché quelque chose, il dépose sa prise sur la table et a le droit de tenter à nouveau sa chance. Si sa prise retombe dans l'étang, c'est au joueur suivant de jouer.

Et ainsi de suite jusqu'à ce que l'étang soit vide.

A la fin du jeu, on fait le total des points attribués aux diverses pièces. Le gagnant est celui qui a le plus grand nombre de points.

Voici la valeur des différentes pièces:

La botte: 1 point
Un poisson rouge: 2 points
Un poisson mauve: 3 points
Une étoile de mer: 4 points
Un hippocampe: 5 points
Un requin: 6 points

El juego de la pesca

Contenido:

Un estanque
3 cañas de pescar
1 bota amarilla
2 caballitos de mar
3 ranas lilas
4 peces rojas
3 estrellas marinas amarillas
2 tiburones verdes

Para 2 a 3 jugadores

Instrucciones de juego

Primero tienes que colocar el estanque de tal manera que éste adquiera una forma cerrada. Luego tienes que sujetar la parte en donde se tocan los extremos por medio de cuerdas para que el estanque no se tumbe. Después arrojas todos los habitantes del estanque al „agua”: los tiburones, los peces, las estrellas de mar y la bota vieja. Ahora todo está listo para empezar a jugar.

El primer pescador mete el anzuelo de su caña de pescar dentro del estanque – en este caso un imán – y trata de pescar algo. No está permitido mirar dentro del estanque, ya que sería demasiado fácil. Ahora el primer jugador saca su caña de pescar cuidadosamente fuera del „agua”. Si ha pescado algo, tiene que colocar lo pescado sobre la mesa y puede probar su suerte una vez más. En caso de perder lo pescado al sacar la caña de pescar fuera del estanque, le toca al siguiente jugador. Así se continúa jugando hasta que el estanque quede vacío.

Al final del juego cada jugador cuenta los puntos de cada una de sus objetos pescados. Ganador es aquél que haya logrado el mayor puntaje.

Los puntos que vale cada una de las piezas de juego:

La bota: 1 punto
Una rana roja: 2 puntos
Un pez lila: 3 puntos
Una estrella marina: 4 puntos
Un caballito de mar: 5 puntos
Un tiburón: 6 puntos

Het hengelspel

Inhoud:

Een vijver
3 hengels
1 gele laars
2 oranje zeepaardjes
3 lila vissen
4 rode vissen
3 gele zeesterren
2 groene haaien

Voor 2-3 spelers

Spelregels

Eerst stel je de vijver zo op, dat je een gesloten vorm krijgt. Op de plaats waar de laatste delen samenkomen, kun je de vijver met de banden samenbinden, zodat hij niet omvalt.

Nu doe je alle vijverbewoners – de haaien, de vissen, de zeesterren en de oude laars – in de vijver. Het spel kan beginnen.

De eerste hengelaar houdt zijn hengel, waaraan zich een magneet bevindt, in de vijver en probeert iets aan de haak te slaan. Daarbij mag hij niet in de vijver kijken – dat zou te gemakkelijk zijn.

De speler haalt zijn hengel voorzichtig weer op – heeft hij iets gevangen, dan legt hij zijn buit op tafel en mag hij nogmaals zijn geluk beproeven. Valt zijn buit terug in de vijver, dan is de volgende speler aan de beurt.

Zo gaat het verder, tot de vijver helemaal is leeggevestig.

Aan het einde van het spel telt iedereen de punten op van de door hem gevangen figuren. De winnaar is wie de hoogste score heeft.

En dit zijn de punten die aan de verschillende figuren worden toegekend:

De laars: 1 punt
Een rode vis: 2 punten
Een lila vis: 3 punten
Een zeester: 4 punten
Een zeepaardje: 5 punten
Een haai: 6 punten

Fiskespil

Indhold:

1 dam
3 fiskestænger
1 gul støvle
2 orange søheste
3 lilla fisk
4 røde fisk
3 gule søstjerner
2 grønne hajer

For 2 – 3 spillere

Spilleregler

Start med at samle fiskedammen. I kan binde de to sidste stykker sammen, så dammen ikke vælter. Put derefter alle fiskene og den gamle støvle i dammen. Nu er I klar til at spille.

Den første spiller putter sin line med magnet ned i dammen og prøver at fange noget. Husk I må ikke kigge ellers bliver det for nemt. Spilleren skal forsigtigt løfte sin stang og hvis han har fanget noget, lægges det på bordet og han må prøve igen. Hvis der ikke er nogen fangst går turen videre til næste spiller.

Sådan fortsættes der indtil dammen er tom.

Til slut tæller hver spiller sine point sammen og den der har flest point er vinderen.

Pointene udregnes som følgende:

Støvlen: 1 point
En røde fisk: 2 point
En lilla fisk: 3 point
En søstjerne: 4 point
En søhest: 5 point
En haj: 6 point

① Il gioco della pesca

Contenuto:

un laghetto
3 canne da pesca
1 stivale giallo
2 cavallucci marini arancioni
3 pesci lilla
4 pesci rossi
3 stelle di mare gialle
2 pescecani verdi

Per 2-3 giocatori

Istruzioni

Inizia a costruire il laghetto in modo che risulti stabile; poi metti all'interno tutti i suoi abitanti: i pesci, le stelle marine, gli squali e il vecchio stivale.

Ora sei pronto ad iniziare il gioco.

Il primo pescatore mette la sua canna da pesca (che ha un magnete attaccato) nel laghetto e cerca di pescare qualcosa senza guardare, altrimenti sarebbe troppo semplice!

Il giocatore ritira la sua canna da pesca e se ha pescato qualcosa lo dispone accanto a se sul tavolo e ha diritto ad un altro lancio. Se non pesca niente è il turno dell'avversario.

Si continua fino a che il laghetto non è vuoto.

Alla fine del gioco ogni giocatore calcola il suo punteggio in base alla tabella sotto; il vincitore è colui che ha il punteggio più alto.

I punti sono:

Lo stivale: 1 punto
Un pesce rosso: 2 punti
Un pesce lilla: 3 punti
Una stella di mare: 4 punti
Un cavalluccio marino: 5 punti
Un pescecane: 6 punti

Ⓟ O jogo da pesca

Conteúdo:

Um lago
3 canas de pesca
1 bota amarela
2 cavalos-marinhos cor-de-laranja
3 peixes lilases
4 peixes vermelhos
3 estrelas-do-mar amarelas
2 tubarões verdes

Para 2-3 jogadores

Instruções do jogo

Em primeiro lugar, coloca o lago de modo a obteres uma forma fechada. No local onde as últimas peças tocam uma na outra, podes unir o lago com as fitas, para que este não caia.

Agora, lança todos os habitantes do lado, os tubarões, os peixes, as estrelas do mar e a bota velha, para dentro do lago e começa o jogo.

O primeiro pescador segura a sua cana de pesca, na qual se encontra um íman, sobre o lago e tenta apanhar algo no seu „anzol”. Nessa altura, ele não pode ver o que está dentro do lago - isso seria demasiado fácil.

Com cuidado, o jogador ergue a sua cana de pesca – se ele conseguiu apanhar a sua presa, coloca-a sobre a mesa e pode tentar a sua sorte mais uma vez. Se o pescado voltar a cair no lago, é a vez do próximo jogador.

O jogo prossegue assim, até o lago ficar vazio.

No final do jogo, cada um conta os pontos que são atribuídos a cada uma das peças. O vencedor é aquele que tem a pontuação mais alta.

E cada uma das peças conta os seguintes pontos:

A bota: 1 ponto
Um peixe vermelho: 2 pontos
Um peixe lilás: 3 pontos
Uma estrela-do-mar: 4 pontos
Um cavalo-marinho: 5 pontos
Um tubarão: 6 pontos

The fishing game / Wędkowanie

Zawartość pudełka:

1 staw
3 wędk
1 żółty but
2 pomarańczowe koniki morskie
3 fioletowe rybki
4 czerwone rybki
3 żółte rozgwiazdy
2 zielone rekiny

Gra dla 2–3 graczy

Instrukcja

Zacznijcie od zbudowania stawu. Możecie związać dwa ostatnie elementy, żeby staw się nie rozpadł. Następnie wrzucie do środka wszystkich mieszkańców stawu – rekiny, rybki, rozgwiazdę i stary but – jesteście gotowi do gry.

Pierwszy wędkarz wkłada do stawu wędkę, która ma na końcu magnes, i próbuje coś złowić, nie zaglądając do środka. To byłoby zbyt łatwe. Gracz ostrożnie unosi wędkę, a jeśli coś złowił, kładzie swoją zdobycz na stole i może spróbować jeszcze raz. Jeśli zdobycz spada do stawu, do gry przystępuje kolejny gracz.

Gra trwa do czasu, gdy staw jest pusty.

Po zakończeniu gry każdy z graczy oblicza swój wynik, sumując punkty za każdą zdobycz (zgodnie z poniższą punktacją). Wygrywa gracz, który zdobył najwięcej punktów.

Punktacja:

But: 1 punkt
Czerwona rybka: 2 punkty
Fioletowa rybka: 3 punkty
Rozgwiazda: 4 punkty
Konik morski: 5 punkty
Rekin: 6 punkty

Игра «Поймай рыбку»

В игровой набор входят:

- пруд
- 3 рыбки
- 1 желтый сапог
- 2 оранжевых морских конька
- 3 фиолетовые рыбки
- 4 красные рыбки
- 3 желтые морские звезды
- 2 зеленые акулы

Игра для 2-3 игроков

Инструкция

Сначала размести пруд так, чтобы он приобрел закрытую форму. Там, где примыкают последние части, пруд можно скрепить лентой, чтобы он не развалился.

Теперь запусти в него всех жителей пруда – акулы, желтые и красные рыбки, морские звезды и старый сапог – игра начинается.

Первый рыбак опускает в пруд удочку, на которой есть магнит, и пытается поймать что-то на «крючок». При этом ему нельзя смотреть в пруд – это будет слишком просто.

Игрок осторожно вытягивает удочку – если он поймал добычу, то ставит ее на стол и может еще раз попытать счастья. Если его добыча падает обратно в пруд, ход переходит к следующему игроку.

Так игра идет по кругу, пока пруд не опустеет.

В конце игры каждый игрок подсчитывает общее число очков, которые имеют отдельные элементы. Выигрывает тот, кто набрал наибольшее число очков.

Отдельные элементы приносят такое количество очков:

Сапог:

- 1 очко
- красная рыба: 2 очка
- Фиолетовая рыбка: 3 очка
- Морская звезда: 4 очка
- Морской конек: 5 очков
- Акула: 6 очков

(CN) 钓鱼游戏

内容:

- 一个鱼塘
- 3 根钓鱼竿
- 1 只黄色的雨靴
- 2 只橙色海马
- 3 条紫色的鱼
- 4 条红色的鱼
- 3 枚黄色的海星
- 2 条绿色的鲨鱼

适合 2-3 个玩家

游戏指南

首先，将鱼塘摆放好，使它形成一个封闭的空间。在首尾相连的地方用绳子将其绑在一起，保证鱼塘不会倒。

现在，将所有属于鱼塘的动物们包括鲨鱼、鱼、海星以及这只旧雨靴倒进鱼塘中，游戏开始啦！

第一个“渔夫”握住他的钓鱼竿丢向鱼塘中，钓鱼竿末端有一块吸铁石，他要想办法用这个“吸铁石鱼钩”钓上鱼。同时，他不准向鱼塘里看，否则游戏就太容易了。

现在，玩家提起鱼竿。如果成功地钓到了猎物，他可以把战利品摆在桌上，然后再尝试一次。如果他的战利品又不幸掉回进鱼塘，则轮到下一位玩家。

游戏一直按照这样的顺序进行，直到鱼塘空了为止。

游戏结束时，每个玩家根据不同战利品的分数计算自己的总分。总分最高的玩家获胜。

每个战利品分别拥有以下分数:

- 雨靴: 1 分
- 1 条红色的鱼: 2 分
- 1 条紫色的鱼: 3 分
- 1 枚海星: 4 分
- 1 只海马: 5 分
- 1 只鲨鱼: 6 分

