

A colorful illustration of a boat's hull in shades of orange and yellow. The boat is named 'Fisch mich' in blue letters on a white banner. A license plate on the right shows 'N°53'. Various nautical items are attached to the boat: a propeller, a yellow rope, and a silver anchor. Several fish are depicted: a small pink fish hanging from the top left, a pink and orange fish swimming in the middle, a yellow and orange striped fish at the bottom, and a large, round, green pufferfish on the right. The background is a light blue sea with white bubbles.

Fisch mich

N°53

ab 4

HABA®



Fisch mich!

Ein Geschicklichkeitsspiel für
2 - 6 Angler von 4 - 99 Jahren.

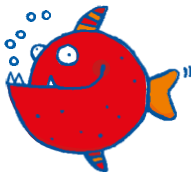


Illustration: Ulrike Fischer

Große und kleine Angler treffen sich am Dosenteich zum alljährlichen Wettangeln. Auch Fischer Fritz wirft seine Angel aus.

Plötzlich taucht ein grünes Fischstäbchen auf und ruft „Fisch mich!“ Fischer Fritz reibt sich verwundert die Augen.

Da! Ein zweites Fischstäbchen und auch ein roter Kugelfisch schwimmen auf ihn zu. Und alle rufen im Chor „Fisch mich, fisch mich!“

Doch leider darf Fischer Fritz in dieser Angelrunde nur gelbe Fische fangen. Deshalb muss er sehr vorsichtig sein: Wenn er zu nah an einen falschen Fisch herankommt, hängt er - schnapp - an seiner Angel!

Spielinhalt

- 1 Angel
- 18 Fische (in drei Farben und Größen)
- 1 Würfel
- 1 Dose
- 1 Spielanleitung

Spielziel

Wer angelt mit Geschick und Glück die meisten Fische?

Spielvorbereitung

Legt die 18 Fische in die Dose. Schüttelt die Dose und stellt sie in die Tischmitte. Haltet den Würfel, den Dosendeckel und die Angel bereit.

Spielablauf

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Wer hat zuletzt Fischstäbchen gegessen? Du darfst beginnen. Wenn ihr euch nicht einigen könnt, beginnt das jüngste Kind und würfelt.

Nimm die Angel in eine Hand und versuche einen Fisch der gewürfelten Farbe aus der Dose zu angeln. Dabei darfst du in die Dose hineinsehen.

- **Hast du einen farblich passenden Fisch gefangen?**
Prima! Du darfst den Fisch vor dich legen.
- **Hast du einen andersfarbigen Fisch an der Angel hängen?**
Schade! Lege den geangelten Fisch in die Dose zurück.
- **Hängt der Magnet an der Dose fest?**
Deine Angel hat sich im dichten Schilf verfangen! Dein Angelversuch ist zu Ende.

- **Hängen zwei oder mehr Fische an deiner Angel?**
 - Hast du nur farblich passende Fische gefangen, ist das ein „Riesenfang!“ Du darfst alle geangelten Fische vor dich legen.
 - Hängen ein oder mehrere Fische mit falscher Farbe an deiner Angel, musst du leider alle Fische zurück in die Dose legen.
- **Liegt kein Fisch der gewürfelten Farbe mehr in der Dose?**

Du darfst dir bevor du mit dem Angeln beginnst eine Farbe auswählen.

Anschließend ist das nächste Kind mit Würfeln an der Reihe.

Tipp:

Sind die passenden Fische in der Dose schlecht erreichbar, darfst du einmal vor dem Angeln die Dose schließen und schütteln. Anschließend stellst du sie wieder in die Tischmitte und öffnest sie. Jetzt darfst du mit dem Angeln beginnen.

Spielende:

Das Spiel ist zu Ende, wenn...

- ein Kind seinen sechsten Fisch fängt, oder
- der letzte Fisch aus der Dose geangelt wurde.

Alle legen ihre geangelten Fische in eine Reihe. Das Kind mit der längsten Fischreihe gewinnt. Haben mehrere Kinder gleich lange Fischreihen, gewinnen sie gemeinsam.

Fish for me!

A game of skill for 2 - 6 anglers ages 4 - 99.

Illustration: Ulrike Fischer



Big and small anglers meet at the tin pond for the yearly angling competition. Even Andrew Angler is wielding his fishing rod. Suddenly a green fish finger turns up and yells "Fish for me!"

Andrew Angler rubs his eyes. There! A second fish finger and a red pufferfish swims towards him chorusing "Catch me! Catch me!"

But unfortunately Andrew Angler may only catch yellow fish in this angling round. So he has to be careful: as if he gets close to a wrong fish ... snap! The fish will be clinging to his fishing rod!

Contents

- 1 fishing rod
- 18 fish (in three colors and sizes)
- 1 die
- 1 tin
- 1 set of game instructions

Aim of the game

Who, with some skill and a bit of luck, will catch the most fish?

Preparation of the game

Put the 18 fish into the tin. Shake the tin and place it in the center of the table. Get the following materials ready: the die, the tin lid and the fishing rod.

How to play

Play in a clockwise direction. Who has most recently eaten fish fingers? You may start. If you cannot agree, the youngest player starts by rolling the die.

Take the fishing rod in one hand and try to fish one of the fish on the die out of the tin. While fishing you can look inside the tin.

- **Have you caught a fish of the right color?**
Well done! Place the fish in front of you.
- **Is a fish of a different color clinging to your rod?**
Pity! Put the fish back into the tin.
- **Does the magnet stick to the tin?**
Your fishing rod got tangled with the dense reed, so your turn at angling is over.

- **Are there two or more fish clinging to your fishing rod?**
 - If they are of the right color, then this has been the catch of the century. Place all the fish in front of you.
 - If you caught one or more fish of a wrong color, you have to return all the fish caught back to the tin.
- **There is no fish of the right color left inside the tin?**
You may choose another color before starting to fish.

Then it's the turn of the next player to roll the die.

Hint:

If it is difficult to reach the fish you want in the tin, you can close the tin and shake it once before angling. Then you put it back into the center of the table and open it before starting to fish.

End of the game

The game ends when

- a player has caught their sixth fish, or
- the last fish has been caught.

The players arrange their catch in a row. The player with the longest row of fish wins the game. If there are more players with the same length of the row, they win together.

Pêche miraculeuse !

Un jeu d'adresse pour 2 à 6 pêcheurs
de 4 à 99 ans.

Illustration : Ulrike Fischer



Petits et grands pêcheurs se retrouvent autour de l'étang pour l'annuel concours de pêche. Pierrot le pêcheur est aussi venu jeter sa canne à pêche à l'eau. Soudain, un carré de poisson vert apparaît et lui dit : « Pêche-moi ! ». Ebahi, Pierrot se frotte les yeux. Et voilà qu'un deuxième carré de poisson et une boulette de poisson rouge nagent vers lui. Et tous lui disent en chœur : « Pêche-moi ! ».

Mais malheureusement, pendant cette partie de pêche miraculeuse, Pierrot le pêcheur n'a le droit de prendre que des poissons jaunes. Il va lui falloir faire très attention : s'il arrive trop près d'un mauvais poisson, celui-ci s'accroche tout seul à la canne à pêche !

Contenu

- 1 canne à pêche
- 18 poissons (de trois couleurs et trois tailles différentes)
- 1 dé
- 1 boîte
- 1 règle du jeu

But du jeu

Avec de la chance et un peu d'adresse, quel joueur pêchera le plus de poissons ?

Préparatifs

Mettre les 18 poissons dans la boîte. Secouer la boîte et la poser au milieu de la table. Préparer le dé, le couvercle de la boîte et la canne à pêche.

Déroulement de la partie

Jouer à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Quel joueur a mangé du poisson en dernier? Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord, c'est le joueur le plus jeune qui commence en lançant le dé.

Prends la canne à pêche dans une main et essaye de pêcher dans la boîte le poisson de la couleur correspondant au point du dé. Tu as le droit de regarder dans la boîte.

- **Tu as pris un poisson de la bonne couleur ?**
Super ! Tu le poses devant toi.
- **Tu as un poisson d'une autre couleur au bout de la canne à pêche ?**
Dommage ! Remets le poisson dans la boîte.
- **L'aimant adhère à la boîte ?**
Ta canne à pêche s'est emmêlée dans les roseaux ! Ta tentative est terminée.

- **Il y a deux poissons ou plus accrochés à la canne ?**
 - Si tu as pris seulement des poissons de la bonne couleur, c'est une très belle prise ! Tu as le droit de prendre tous les poissons pêchés.
 - Si un ou plusieurs poissons de la mauvaise couleur sont accrochés à la canne à pêche, tu dois malheureusement les remettre tous dans la boîte.
- **Dans la boîte, il n'y a plus de poisson correspondant à la couleur du dé ?**

Avant de commencer à pêcher, tu as le droit de choisir une autre couleur.

Ensuite, c'est au tour du joueur suivant de lancer le dé et de manier la canne à pêche.

Conseil : Si les poissons ne sont pas faciles à attraper dans la boîte, tu as le droit de fermer la boîte et de la secouer avant de pêcher. Ensuite, tu remets la boîte au milieu de la table et tu l'ouvres. Tu continues alors à pêcher.

Fin de la partie

La partie est finie lorsqu'...

- un joueur a attrapé son sixième poisson, ou
- que le dernier poisson est pêché dans la boîte.

Tous les joueurs posent leurs poissons attrapés en une rangée. Le joueur qui aura la plus grande rangée de poissons gagne la partie. Si plusieurs joueurs ont une rangée de la même longueur, ils gagnent tous ensemble.

Vis mij!

Een behendigheidsspel voor
2 - 6 hengelaars van 4 - 99 jaar.

Illustraties: Ulrike Fischer

Grote en kleine hengelaars verzamelen zich bij de blikken vijver voor de jaarlijkse viswedstrijd. Ook Vincent de Visser gooit zijn hengel uit. Plotseling duikt een groene visstick op en roept: „vang mij!“ Vincent de Visser wrijft verbaasd zijn ogen uit. Daar! Een tweede visstick en ook een rode kogelvis zwemmen op hem af.



En allemaal roepen ze in koor: „vang mij, vang mij!“
Maar helaas mag Vincent de Visser in deze hengelronde alleen gele vissen vangen. Daarom moet hij goed oppassen. Als hij te dicht bij een verkeerde vis in de buurt komt, hangt die - klak - aan zijn haak!

Spelinhoud

- 1 hengel
- 18 vissen (in drie kleuren en groottes)
- 1 dobbelsteen
- 1 blik
spelregels

Doel van het spel

Wie hengelt met een beetje geluk behendig de meeste vissen op?

Spelvoorbereiding

Doe de 18 vissen in het blik. Schud het blik en zet het in het midden van de tafel. Leg de dobbelsteen, het deksel en de hengel klaar.

Spelverloop

Er wordt kloksgewijs om de beurt gespeeld. Wie heeft als laatste vissticks gegeten? Jij mag beginnen. Als jullie het niet eens kunnen worden, begint het jongste kind en gooit met de dobbelsteen.

Neem de hengel in een hand en probeer een vis in de gegooide kleur uit het blik te vissen. Hierbij mag je in het blik kijken.

- **Heb je een vis in dezelfde kleur gevangen?**

Prima! Je mag de vis voor je leggen.

- **Heb je een vis in een andere kleur aan de haak hangen?**

Helaas! Doe de gevangen vis in het blik terug.

- **Blijft de magneet aan het blik vastzitten?**

De hengel is in het dichte riet verward geraakt! Je visbeurt is voorbij.

Blijven er twee of meer vissen aan de hengel hangen?

- Heb je alleen vissen in de gegooide kleur gevangen, dan is dat een „reuze vangst!“ Je mag alle gevangen vissen voor je leggen.
- Hangen er één of meer vissen in een verkeerde kleur aan je hengel, dan moet je helaas alle vissen terug in het blik doen.
- Ligt er geen vis in de gegooide kleur meer in het blik? Voordat je begint te hengelen, mag je een kleur uitkiezen.

Daarna is het volgende kind met gooien aan de beurt.

Tip: Als de vissen in de gegooide kleur niet goed bereikbaar zijn, mag je voordat je begint te hengelen één keer het deksel op het blik doen en schudden. Daarna zet je het blik weer in het midden van de tafel en maakt het open. Nu mag je met hengelen beginnen.

Einde van het spel

Het spel is voorbij als ...

- een van de kinderen zijn zesde vis vangt, of
- de laatste vis uit het blik is gevist.

Iedereen legt zijn gevangen vissen op een rij. Het kind met de langste rij vissen wint. Als meerdere kinderen even lange rijen vissen hebben, winnen ze gezamenlijk.

¡Péscame!

Un juego de habilidad para
2-6 pescadores de caña de 4-99 años.

Ilustraciones: Ulrike Fischer

Pequeños y grandes, todos los pescadores se reúnen en el estanque metálico para la competición anual de pescadores de caña.

Incluso Andrés Cazapez ya tiene su caña de pescar.

De repente un pez verde gira por el agua y grita:

“¡Péscame!” Andrés Cazapez frota sus ojos.



¡Allí! Un segundo pez y otro rojo nadan hacia él y corean a la vez " ¡Cógeme!, ¡Cógeme!"

Desdichadamente Andrés Cazapez solamente puede coger un pez amarillo con su caña de pescar.

Contenido

- 1 caña de pescar
- 18 peces (en tres colores y tamaños)
- 1 dado
- 1 instrucciones del juego

Objetivo del juego

¿Quién será el que, con su habilidad y un poco de suerte, cogerá más peces?

Preparación del juego

Se meten los 18 peces dentro del bote metálico. Se agita bien el bote y se coloca en el centro de la mesa. Se preparan los siguientes materiales para el juego: el dado, el bote metálico y la caña de pescar.

Desarrollo del juego

Se juega en sentido a la agujas del reloj. Quien haya sido el último en comer pescado puede empezar. Si no llegáis a un acuerdo, que empiece el jugador más joven tirando el dado.

Coge la caña de pescar en una mano e intenta pescar uno de los peces del color del dado fuera del bote. Mientras pescas, puedes mirar dentro del bote metálico.

- **¿Has capturado un pez del color correcto?**
¡Bien hecho! Pon el pez enfrente tuyo.
- **¿Es de distinto color el pez agarrado a tu caña?**
¡Lástima! Devuelve el pez dentro del bote metálico.
- **¿Se ha enganchado el imán al bote metálico?**
Tu caña de pescar se ha liado con una densa red, así que tu turno de pescar ha terminado.

- **¿Hay dos o más peces agarrados en tu caña de pescar?**
 - Si son del color correcto, felicidades! Ha sido la pesca del siglo. Pon todos los peces frente a ti.
 - Si has capturado uno o más peces del color equivocado, tienes que devolver todos los peces al bote metálico.
 - **¿No queda ningún pez del color del bote en el dado?**
Puedes escoger otro color antes de empezar la pesca.
- Entonces es el turno del siguiente jugador, que tira el dado.

Consejos:

Si es muy difícil alcanzar el pez que tú quieres en el bote, puedes cerrar el bote y agitarlo una vez antes de pescar. Después la devuelves al centro de la mesa y la abres antes de empezar la pesca.

Fin del juego:

El juego termina cuando

- Un jugador ha pescado su sexto pez, o
- El último pez ha sido pescado.

Los jugadores colocan su pesca en una línea. El jugador con la línea más larga ganará el juego. Si hay más jugadores con la misma largada, quedan empatados.

Pesca me!

Un gioco di abilità per 2-6 pescatori dai 4 ai 99 anni.

Illustrazione: Ulrike Fischer

Pescatori grandi e piccini si danno appuntamento al laghetto-barattolo per l'annuale gara di pesca.

Anche il pescatore Fritz getta la sua lenza.

Improvvisamente, dall'acqua sbuca un pesciolino verde che comincia a gridare: "Pesca me!". Il pescatore Fritz non crede ai suoi occhi, quand ecco nuotare verso di lui un secondo pesciolino e un pesce palla rosso che in coro gridano "Pesca me, pesca me".



Purtroppo però, in questo giro, il pescatore Fritz può pescare solo pesci gialli. Il pescatore Fritz deve perciò stare molto attento, se si avvicina troppo al pesce sbagliato, questo si attacca da solo alla sua canna!

Contenuto

- 1 canna da pesca
- 18 pesci (in 3 diversi colori e dimensioni)
- 1 dado
- 1 barattolo
- 1 istruzioni di gioco

Obiettivo del gioco

Chi riuscirà, con un pizzico di fortuna, a pescare più pesci?

Preparazione del gioco

Disporre i 18 pesci nel barattolo. Agitare il barattolo e sistemarlo al centro del tavolo. Preparare il dado, il coperchio del barattolo e la canna da pesca.

Come si gioca

Si gioca in senso orario. Chi è stato l'ultimo a mangiare dei bastoncini di pesce? Devi cominciare tu! Se non riuscite a mettervi d'accordo, comincia il giocatore più piccolo che tira il dado. Con la canna da pesca cerca di pescare dal barattolo un pesce del colore corrispondente a quello indicato sul dado. Puoi guardare nel barattolo.

- **Hai pescato un pesce del colore giusto?**
Fantastico! Puoi sistemare il pesce davanti a te.
- **Hai pescato un pesce di un colore diverso?**
Peccato! Riponi il pesce nel barattolo.
- **La calamita si è attaccata al barattolo?**
La tua canna da pesca si è impigliata nel denso canneto.
Il tuo giro termina qui.
- **Ci sono due o più pesci attaccati alla tua canna?**
→ Se hai pescato solo pesci del colore giusto, questo è un colpo grosso! Sistema tutti i pesci davanti a te.

→ Se uno o più pesci sono del colore errato, devi riporre tutti i pesci nel barattolo.

- **Nel barattolo non ci sono più pesci del colore corrispondente a quello del dado?**
Prima di lanciare la canna puoi scegliere un colore.

Tocca ora al giocatore successivo che tira il dado.

Suggerimento:

Se il pesce che vuoi pescare è difficile da raggiungere, puoi chiudere il barattolo e agitarlo prima di gettare la lenza. Riposiziona poi il barattolo al centro del tavolo e aprilo. Ora puoi lanciare la lenza.

Fine del gioco:

Il gioco termina quando:

- Un giocatore ha pescato tutti e sei i pesci, oppure
- Viene pescato l'ultimo pesce rimasto nel barattolo.

I giocatori allineano i loro pesci. Vince il giocatore con la fila di pesci più lunga. In caso di parità, si hanno più vincitori.



©Habermaab GmbH
August-Grosch-Straße 28-38
96476 Bad Rodach, Germany

www.haba.de

TL 65924