

Angelspiel

Fishing game



Aufbau- und Spielanleitung

Assembly & user manual

DE: Bitten lesen Sie vor Gebrauch sorgfältig die Bedienungsanleitung.

EN: Please read instruction manual carefully before use.



myToys

Spielanleitung

Anzahl der Spieler: 1 - 4

Altersempfehlung: 2 bis 4 Jahre

Spieldauer: ca. 10 min

Inhalt

- + 1 Ozean aus Hartpappe
- + 11 verschiedenfarbige Holzmeerestiere
- + 2 Holzangelruten
- + 1 Farbwürfel

Ziel des Spiels: Versuchen, so viele farbige Fische wie möglich mit der magnetischen Angel aus dem "Ozean" zu ziehen.

Dieses Spiel fördert: Feinmotorik, Konzentration, Farben lernen und erste Regeln verstehen

Spielaufbau

1. Legt den Schachtelboden = Ozean auf einen ebenen Untergrund in die Spielmitte.
2. Platziert zu Beginn alle Meerestierchen mit dem Gesicht nach oben auf den Grund des Ozeans.
3. Der jüngste Spieler darf anfangen.
4. Nehmt die Angelruten und den Farbwürfel in die Hand und lasst das Spiel beginnen!

Spielvarianten:

Erste Spielvariante (für Kleinkinder und Anfänger)

1. Jeder Spieler erhält eine Angelrute.
2. Der Spieler, der an der Reihe ist, würfelt mit dem Farbwürfel.
3. Das farblich passende Meerestierchen der gewürfelten Farbe, muss dann aus dem Ozean gefischt werden.
4. Wurde dabei versehentlich der falsche Fang gemacht, muss dieser wieder in den Ozean gelegt werden und der nächste Spieler ist an der Reihe.
5. Wer am Ende die meisten Meerestierchen geangelt hat, gewinnt.

Zweite Spielvariante (für größere Kinder und fortgeschrittene Spieler)

1. Jeder Spieler erhält eine Angelrute.
2. Der Spieler, der an der Reihe ist, würfelt mit dem Farbwürfel.
3. Das farblich passende Meerestierchen der gewürfelten Farbe, muss dann aus dem Ozean gefischt werden. Dabei darf allerdings nicht in den Ozean geschaut werden.
4. Wurde dabei versehentlich der falsche Fang gemacht, muss dieser wieder in den Ozean gelegt werden und der nächste Spieler ist an der Reihe.
5. Hierbei geht es dieses Mal nicht um die Menge der geangeltten Meerestierchen, sondern um die Anzahl der Sternchen, die sich auf der Rückseite der Meerestierchen befinden.
6. Wer am Ende die meisten Sternchen geangelt hat, gewinnt.

Dritte Spielvariante (ein Spieler, für das Farben lernen)

1. Der Spieler erhält eine Angelrute und würfelt mit dem Farbwürfel.
2. Das farblich passende Meerestierchen der gewürfelten Farbe, muss dann aus dem Ozean gefischt werden. Hierbei werden die ersten Farben gelernt, die Konzentration gefördert und die Feinmotorik geschult.

Vierte Spielvariante (ein Spieler, freies Angeln)

Der Spieler angelt nach Lust und Laune ein Meerestierchen nach dem anderen aus dem Ozean und übt dabei seine Konzentration und Feinmotorik.

Der Gewinner:

Der Spieler, der am Ende die meisten Meerestierchen geangelt hat, gewinnt!



Instructions

Players: 1 - 4

Age: 2 – 4 years

Duration: ca. 10 min

Content

- + 1 hardboard ocean
- + 11 different coloured wooden sea animals
- + 2 wooden fishing rods
- + 1 colour dice

Aim of the game: Try to pull as many coloured fish as possible from the "ocean" with the magnetic fishing rod.

This game trains: Fine motor skills, concentration, learning colours and understanding first rules

Game structure

1. Place the bottom of the box = ocean on a flat surface in the middle of the game.
2. Place all sea creatures face up on the bottom of the ocean at the beginning.
3. The youngest player begins.
4. Take the fishing routes and the colour dice in your hands and let the game begin!

Game variations:

First game variation (for toddlers and beginners)

1. Each player receives a fishing rod.
2. The player whose turn it is, rolls the colour dice.
3. The matching sea creature, with the same colour on the dice, must then be fished out of the ocean.
4. If the wrong catch was accidentally made, it must be put back into the ocean and the next player's turn.
5. The player who has fished the most sea creatures at the end wins.

Second game variant (for older children and advanced players)

1. Each player receives a fishing rod
2. The player whose turn it is, rolls the colour dice.
3. The matching sea creature, with the same colour on the dice, must then be fished out of the ocean. However, you may not look into the ocean
4. If the wrong catch was accidentally made, it must be put back into the ocean and the next player's turn is up.
5. This time it's not about the amount of sea creatures caught, but the number of stars on the back of the sea creatures.
6. The player who has caught the most stars at the end wins.

Third game variant (one player to learn colors)

1. The player receives a fishing rod and rolls the colour dice.
 2. The matching sea creature, with the same colour on the dice, must then be fished out of the ocean.
- The first colours are learned, concentration is required, and fine motor skills are trained.

Fourth game variant (one player, free fishing)

The player fishes one sea creature after the other from the ocean at will, practising concentration and fine motor skills.

The winner:

The player who at the end has fished the most sea creatures wins!



Warnhinweise / Warnings!

DE: Achtung! Prüfen Sie den Zustand des Artikels, bevor Ihr Kind damit spielt. Im Fall von Beschädigungen entfernen Sie den Artikel oder die betroffenen Komponenten aus der Reichweite Ihres Kindes. Reinigen Sie Verschmutzungen mit einem leicht feuchten Tuch. Bewahren Sie die Verpackung für Kommunikationszwecke auf. Entfernen Sie alle Verpackungselemente, bevor Kinder damit spielen.

EN: Warning! Check the condition of the item before your child plays with it. In case of any damage, remove the item or the affected components from your child's reach. Clean article with a damp cloth. Keep the packaging for any possible future correspondence. All clips, binders, rubber bands, plastic bags and other packaging material are not part of the toy. Remove them before giving the toy to your child.

Hergestellt für/Manufactured for:
myToys.de GmbH
Potsdamer Straße 192
10783 Berlin
Germany

Artikelnummer: 15029463
Chargen-Nr.: HW2015029463

