



**(D) Angelspiel  
Spielanleitung**

**(I) Gioco pescatore  
Le istruzioni dei giochi**

**(F) Jeu de pêche  
Règle du jeu**

# (D) Spielanleitung

**Zahl der Spieler:** 1 bis 4  
**Inhalt:** 10 Kunststoff-Fische,  
4 Kunststoff-Angeln in vier verschiedenen Farben mit Magneten,  
Spielanleitung

Das magnetische Angelspiel ist ein lustiges Spiel, egal ob man allein oder zu mehreren Personen spielt.

## **Spielvorbereitung:**

Zuerst wird das Aquarium aus Pappe in das Schachtelunterteil gestellt. Dann werden die Kunststoff-Fische in das Aquarium gelegt. Falls die Schnüre noch nicht oder nicht fest genug an die Angeln gebunden sind, sollten sie festgebunden werden. Nun beginnt das Spiel.

## **Spielverlauf:**

Jeder „Angler“, der an der Reihe ist, hat drei Versuche:

Er darf also dreimal hintereinander seine Angel ins Aquarium hängen und ein paar Sekunden angeln. (Die Zeit kann unterschiedlich lang vereinbart werden.)

Ziel ist es, dass ein Fisch am Magneten seiner Angel hängen bleibt.

Dabei darf er **nicht** in das Aquarium blicken!

Wenn die Zeit um ist, muss der „Angler“ seine Angel vorsichtig aus dem Aquarium heben.

Wenn an seiner Angel ein Fisch hängt und er es schafft, diesen Fisch mit seiner Angel aus dem Aquarium zu bringen (ohne ihn mit der Hand anzufassen!), darf er ihn behalten.

Wenn kein Fisch an der Angel hängt, oder wenn der Fisch während des Heraushebens herunterfällt, bekommt der Spieler natürlich keinen Fisch.

Wenn alle drei Versuche absolviert sind, kommt der nächste Angler dran.

## **Spielende:**

Es wird so lange geangelt, bis alle Fische im Besitz der Spieler sind.

Wer die meisten Fische geangelt hat, ist der Gewinner.

# (I) Le istruzioni del gioco

<b>Numero di giocatori:</b>	1 – 4
<b>Contenuto:</b>	10 pesciolini in materiale plastico, 4 canne da pesca in materiale plastico in quattro colori diversi con calamita le istruzioni del gioco

Il gioco della pesca magnetico è un passatempo divertente, che si può giocare da soli o in compagnia.

## **Preparazione del gioco:**

Per prima cosa occorre inserire l'acquario di cartone nella parte inferiore della scatola. Quindi si inseriscono i pesciolini nell'acquario. Qualora le lenze non siano ben legate alle canne, occorre assicurarle meglio affinché non si sciolgano. Ora comincia il gioco.

## **Svolgimento del gioco:**

Ogni „pescatore“ ha la possibilità di effettuare a turno tre tentativi:

può avvicinare per tre volte la sua lenza all'acquario e pescare per qualche secondo. (Il tempo può essere concordato individualmente.)

Scopo del gioco è far rimanere attaccati i pesciolini alla calamita della propria canna.

A tal proposito non è però consentito guardare l'acquario!

Quando il suo turno è finito, il pescatore deve sollevare nuovamente la canna dall'acquario.

Se alla sua canna è rimasto appeso un pesce e il pescatore riesce a portarlo con la canna fuori dell'acquario (senza afferrarlo con la mano!), può tenerlo.

Se non è riuscito a pescare alcun pesciolino, o se il pesce cade mentre egli tenta di rimuoverlo dall'acquario, il giocatore non ha vinto chiaramente alcun pesce.

Dopo aver effettuato tutti i tentativi a sua disposizione, tocca al secondo giocatore.

## **Fine del gioco:**

Si pesca fintanto che tutti i pesci sono stati estratti dall'acquario.

Chi ha pescato più pesci, ha vinto.

# (F) Règle du jeu

**Nombre de joueurs:** 1 – 4  
**Contenu:** 10 poissons en plastique,  
 4 cannes à pêche en plastique de quatre couleurs  
 différentes dotées d'aimants  
 règle de jeu

La pêche à la ligne magnétique est un jeu amusant, peu importe si on joue seul ou à plusieurs personnes.

## Préparations du jeu:

Les joueurs doivent tout d'abord poser l'aquarium en carton dans la partie inférieure de la boîte. Les poissons en plastique sont ensuite placés dans l'aquarium. Si les fils ne sont pas liés ou alors pas suffisamment aux cannes à pêche, ils doivent être bien fixés. Le jeu peut à présent commencer.

## Déroulement du jeu:

Chaque « pêcheur », dont c'est le tour de jouer, a trois tentatives:

Il a donc le droit de suspendre sa ligne dans l'aquarium et de pêcher pendant quelques secondes. (Les joueurs peuvent avant de commencer le jeu fixer une durée.)

L'objectif du jeu est de conserver un poisson sur l'aimant de la canne.

Le joueur n'a pas le droit de regarder dans l'aquarium!

Une fois le temps écoulé. Le « pêcheur » doit retirer lentement sa canne de l'aquarium.

Si un pêcheur voit qu'un poisson pend au bout de sa ligne et réussit à le sortir de l'aquarium (sans le toucher avec la main!), il a le droit de garder le poisson.

Si aucun poisson n'est au bout de la ligne ou si le poisson retombe dans l'aquarium au moment où le joueur veut le sortir, le joueur n'obtient aucun poisson.

Au bout des trois tentatives, c'est au tour du pêcheur suivant.

## Fin du jeu:

Le jeu continue jusqu'à ce que tous les poissons aient été pêchés.

Le joueur, qui a pêché le plus de poissons, a gagné.



Farb- und Ausstattungs-  
 änderungen vorbehalten.  
 Adresse bitte aufbewahren!



Con riserva di modifiche  
 di materiali e colori.  
 Conservate l'indirizzo!



Modifications des matériaux et  
 des couleurs sous réserve.  
 Veuillez conserver l'adresse!

## Unsere Anschrift

NORIS SPIELE  
 Georg Reulein GmbH & Co.KG  
 Werkstraße 1  
 D-90763 Fürth · Germany

