



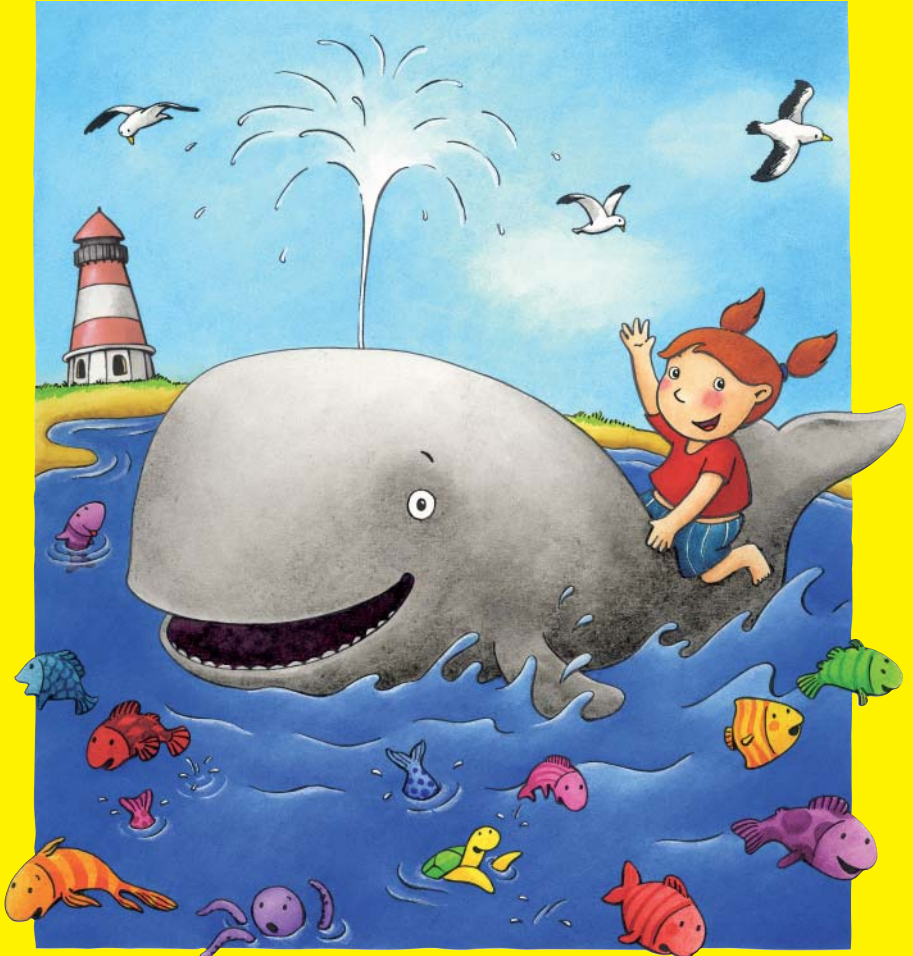
Spielanleitung • Instructions • Règle du jeu • Spelregels

4223



POLLY POTTWAL

Betty Blue Whale • Cachou le cachalot • Polly Potvis



Copyright **HABA**[®] - Spiele Bad Rodach 2005

Polly Pottwal

Ein fischfrisches Spiel für 2 - 4 Walfreunde
von 4 - 10 Jahren.

Spielidee: Robert F. Watson
Illustration: Stephanie Roehe
Spieldauer: ca. 10 Minuten



Polly Pottwal* und die kleine Paula sind die allerbesten Freunde. Am liebsten spielen sie mit ihren Fischfreunden im Meer fangen. Jetzt sind Paula und Polly mit Fangen an der Reihe. Aufgeregt flitzen die bunten Fische los. Kurz darauf rufen Paula und Polly: „1, 2, 3 – wir kommen!“. Und schon beginnt die lustige Fischfangerei.

Spielinhalt

- 1 Holzspielplan
- 1 Polly Pottwal
- 1 Paula (= Setzstift)
- 16 gepunktete Fische
- 16 gestreifte Fische
- 1 Fischwürfel
- 1 Sanduhr
- 1 Schnur
- 1 Spielanleitung

* *Info: Wale leben zwar wie Fische im Wasser, sind aber Säugetiere. Sie haben sich in ihrer Lebensweise ideal an die Verhältnisse im Wasser angepasst. Ausgewachsene Pottwale können übrigens bis zu 25 m lang und 70 Tonnen schwer werden. Übrigens: Delfine zählen ebenfalls zur Gattung der Wale.*

Spielziel

*die meisten Fische
fangen*

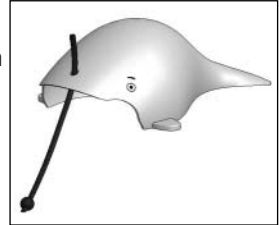
Wer fängt mit Polly die meisten Fische?

Spielvorbereitung

*Holzspielplan in
Tischmitte*

Legt den Holzspielplan in die Tischmitte.

Bevor ihr mit dem Spiel beginnt, müsst ihr noch die Schnur von innen nach außen durch das Loch von Polly Pottwal fädeln.



*Polly auf Spielbrett,
Paula, Sanduhr und
alle Fische bereit-
halten*

Anschließend stellt ihr Polly in die Mitte des Spielbretts. Haltet Paula, die Sanduhr und alle Fische neben dem Spielplan bereit.

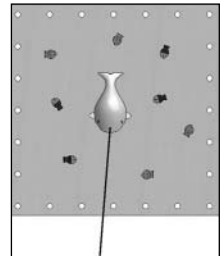
Der Fischwürfel wird erst in der Spielvariante „Die Farbenfische“ benötigt und kommt in die Schachtel zurück.

Spielablauf

Wer zuerst dreimal hintereinander „Polly und Paula in Aktion“ gerufen hat, beginnt das Spiel. Wenn ihr euch nicht einigen könnt, beginnt der jüngste Spieler. Du schlüpfst jetzt in die Rolle von Paula und ziehst Polly gleich über das Meer!

*acht Fische auf
Spielplan*

Beginnend beim Spieler links von Paula wird reihum jeweils ein Fisch auf die Meerfläche des Spielplans gelegt, bis acht Fische (vier gepunktete und vier gestreifte) darauf liegen. Die Fische dürfen dabei nicht übereinander liegen.



Achtung: Der Spieler, der in dieser Runde Paula spielt, darf keine Fische auf das Spielbrett legen.

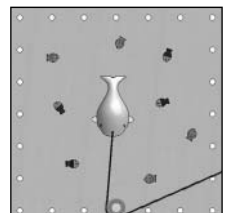
Auf zum großen Fischfang ...

*Startsignal rufen,
Sanduhr umdrehen*

Paula nimmt das Schnurende in die eine und den Setzstift in die andere Hand. Die Mitspieler rufen gemeinsam das Startsignal „Polly Pottwal“ und die Sanduhr wird umgedreht.

*mit Paula und Polly
möglichst viele
Fische fangen*

Paula versucht nun, möglichst viele Fische mit Polly zu fangen: Stecke den Setzstift in ein beliebiges Loch des Spielplans. Anschließend legst du die Schnur um den Setzstift. Ziehe am Schnurende und bewege Polly damit vorwärts.



Beachte dabei folgende Fischfang-Regeln:

- Du darfst Polly nicht direkt mit der Hand bewegen.
- Du darfst nur am Ende der Schnur ziehen, wenn sie um den Setzstift gewickelt ist.
- Du darfst den Setzstift beliebig oft umstecken und Polly somit in eine andere Richtung bewegen.
- Während des Spiels kannst du natürlich aufstehen und um den Spielplan laufen.
- Versuche möglichst alle Fische auf dem Spielplan mit Polly zu fangen. Wenn ein Fisch vom Spielplan herunterfällt, kann dieser nicht mehr eingesammelt werden.

Beile dich: Denn natürlich lassen deine Mitspieler die Sanduhr nicht aus den Augen.

Sanduhr abgelaufen
= Rundenende

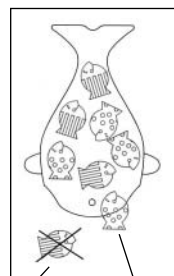
gefangene Fische
vor sich ablegen

nächster Spieler

Ist das letzte Sandkorn durch die Sanduhr gelaufen?

Wer es bemerkt, ruft laut: „Polly, stop!“ Paula muss sofort die Schnur zur Seite legen. Alle Fische, die Polly gefangen hat, darf Paula vor sich ablegen. Die restlichen Fische auf dem Spielplan kommen zurück zum Vorrat.

Anschließend übernimmt der im Uhrzeigersinn folgende Spieler die Rolle von Paula. Polly kommt in die Mitte des Spielbretts und die Mitspieler legen wieder acht Fische auf den Spielplan.



nicht gefangen gefangen

jeder Spieler einmal
Paula = Spielende,
höchster Fischturm =
Gewinner

Spielende

Das Spiel endet, wenn jeder Spieler einmal die Rolle von Paula übernommen hat. Jeder stapelt seine Fische* übereinander. Wer den höchsten Fischturm stapelt, gewinnt das Spiel. Bei Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.

* *Info: Fische sind ein großer Bestandteil der Nahrung von Walen. Wenn Pottwale auf der Suche nach Nahrung bis zu 3.000 m tief tauchen, halten sie die ganze Zeit die Luft an. Pottwale können bis zu zwei Stunden lang tauchen. Sofort wenn sie wieder auftauchen, atmen sie frische Luft ein. Die Luft erhitzt sich dabei im Körper der Wale sehr stark. Wenn sie ausatmen und die warme Luft draußen auf die kalte Luft trifft, kann eine Dampfsäule von bis zu 4,50 m Höhe entstehen.*

Spielvariante: Die Farbfische

*Regeln des
Grundspiels*

Die Spielvorbereitungen und der Spielablauf entsprechen, mit folgenden Änderungen, dem des Grundspiels:

*acht Fische auf
Spielplan*

Die Mitspieler verteilen wieder acht Fische (vier gepunktete und vier gestreifte) beliebig auf der Meerfläche des Spielplans.

Wichtig: Legt die Fische dieses Mal mit der gepunkteten und gestreiften Seite sichtbar auf den Spielplan.

*würfeln,
Sanduhr umdrehen*

Wer von euch hat schon einmal einen Wal gesehen? Du darfst beginnen, schlüpfst in die Rolle von Paula und würfelst mit dem Fischwürfel. Der Würfel zeigt dir an, welche Fische du einfangen darfst. Nachdem du das erste Mal gewürfelt hast, drehen die Mitspieler die Sanduhr um.

Was ist auf dem Würfel zu sehen?

*Farbe = nur Fische
der Farbe einfangen*

- **Ein gelber, grüner, roter oder blauer Fisch?**
Du darfst nur Fische fangen, die die gewürfelte Farbe haben.

*Muster = nur Fische
mit dem Muster
einfangen*

- **Ein gepunkteter oder gestreifter Fisch?**
Du darfst nur Fische fangen, die das gewürfelte Muster haben.

Achtung: Du darfst beliebig oft neu würfeln und somit eine neue Fischfarbe oder ein neues Fischmuster bestimmen. Es ist erlaubt, mehrmals hintereinander neu zu würfeln, ohne dabei einen Fisch einzusammeln. Wenn du aber einen falschen Fisch fängst, rufen die Mitspieler: „Polly, stop!“, und dein Zug endet sofort.

*Sanduhr abgelaufen
= Rundenende*

Ist das letzte Sandkorn durch die Sanduhr gelaufen?

Wer es bemerkt, ruft laut: „Polly, stop!“ Paula muss sofort die Schnur zur Seite legen. Alle Fische, die Polly gefangen hat, darf Paula vor sich ablegen. Die restlichen Fische auf dem Spielplan kommen zurück zum Vorrat. Anschließend übernimmt der im Uhrzeigersinn folgende Spieler die Rolle von Paula.

nächster Spieler

Spielende

*jeder Spieler einmal
Paula = Spielende*

Das Spiel endet, wenn jeder Spieler einmal als Paula an der Reihe war. Jeder stapelt seine gefangenen Fische zu einem Fischturm übereinander. Wer den höchsten Fischturm stapelt, gewinnt das Spiel. Bei Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.

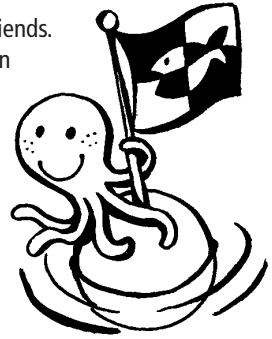
*höchster Fischturm =
Gewinner*

Betty Blue Whale

A frisky fresh game collection
for 2 - 4 friends of whales ages 4 - 10.

Author: Robert F. Watson
Illustrations: Stephanie Roehe
Length of the game: each game approx. 10 minutes

Little Paula and Betty Blue Whale* are best friends. They really like to play with their fish friends in the sea. It's the turn of Paula and the little whale to catch fish. All excited, the colorful fish zip off. Shortly after Paula and Betty shout: "1, 2, 3 – we are coming!" and off they go on the fun fish catching expedition.



Contents

- 1 wooden game board
- 1 Betty Blue whale (with cord)
- 1 Paula (peg)
- 16 dotted fish
- 16 striped fish
- 1 fish die
- 1 hour-glass
- 1 cord
- 1 set of game instructions

* *Info: Whales live in water, just like fish do, but they are mammals. They have adapted perfectly to the conditions under water. Grown up blue whales can even reach a length of 80 feet (25m) and a weight of 120 tons. By the way, did you know that dolphins also belong to the whale species?*

Aim of the Game

catch most fish

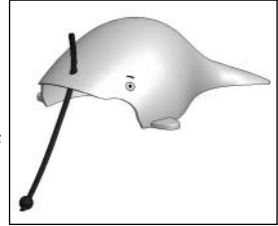
Who will catch the most fish with Betty?

Preparation of the game

*wooden game board
in center of table*

Put the wooden game board in the center of the table.

Before starting to play you have to pass the cord through the hole in Betty Blue Whale, from the inside to the outside.



*Betty on game board,
Paula, Paula,
hourglass,
keep ready all fish*

Then place Betty Blue Whale in the middle of the game board. Get the peg (Paula), the hour-glass and all the fish ready.

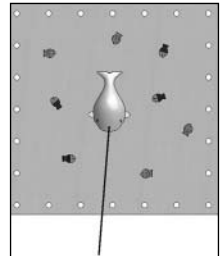
The fish die will be needed for the variation "Color fish" and it is kept in the box since it is not needed for this game.

How to play

Whoever shouts three times in a row "Betty and Paula in action" first, starts the game. If you cannot agree, the youngest player starts and slips into the role of Paula, pulling Betty across the sea!

eight fish on game board

Starting with the player to the left of "Paula", the players one by one place a fish on the sea surface of the game board until there are eight fish (four dotted and four striped ones). They may not be on top of one another.



Watch out! The player who is "Paula" in this round, may not put any fish on the game board.

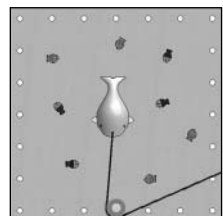
*starting signal and
turn over hourglass*

Off you go on the grand fish catching!

Paula takes the end of the cord in one hand, the peg in the other hand. Together the other players give the starting signal "Betty Blue Whale" and the hourglass is turned upside-down.

*try to catch as many
fish as possible with
Paula and Betty*

Paula now tries to catch as many fish as possible with Betty. Stick the peg in any hole of the game board. Then place the cord around the peg and pull the end of the cord so that Betty moves forward.



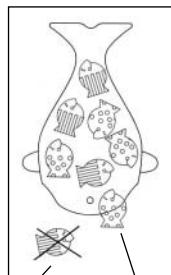
Follow the following fish catching rules:

- You may not move Betty with your hand
- You may only pull at the end of the cord when it is wound around the peg.
- You may change the place of the peg as many times as you want, thus pulling Betty in different directions
- Of course you can stand up and move around the table while playing
- Help Betty catch as many fish as possible on the game board. A fish that drops off the board cannot be returned to the game board.

Hurry up – as the other players will be keeping an eye on the hourglass.

The last grain has passed through the hourglass?

Whoever notices it, shouts loudly "Stop, Betty!" Paula immediately has to put aside the cord, and can put in front of her all the fish Betty has caught. The remaining ones on the game board are returned to the provisions.



not caught

caught

Then it's the turn of the next player, in a clockwise direction, to take on the role of Paula. Betty is placed back into the center of the game board and the other players again put eight fish on the game board.

End of the Game

The game ends when all the players have each had the opportunity to play "Paula" once. Everybody puts their fish* in a pile. Whoever has the highest pile, wins the game. In the event of a draw there are various winners.

* *Info: Fish are an important part of the diet of whales. In their search for food Blue Whales can dive up to 350 feet (105 m) deep, they hold their breath during the entire dive. They can dive for up to one hour. Once they come up, they breathe fresh air. The exhaled air heats up so much in the body that a steam column of a height of up to 40-50 feet (12-15 m) can emerge when it clashes with the colder outside temperature. Blue whales emit very loud sounds that can travel for many miles underwater. They are probably the loudest animals alive..... louder than a jet engine.*

hourglass run through = end of round, put in front of oneself caught fish

next player

each player once role of Paula = end of game, highest tower of fish = winner

Variation: The color fish

*rules as in basic
game*

The preparation and procedure of the game are as in the basic game, except for the following changes:

*eight fish on game
board*

The players again distribute eight fish (four dotted and four striped ones) at random on the surface of the sea.

Important: This time the fish have to be placed with their dotted and striped side face up on the game board.

*roll die,
turn round hourglass*

Whoever has seen a whale most recently begins the game and slips in to the role of Paula, rolling the fish die.

The die shows what fish you can catch. After rolling the die the other players turn over the hourglass.

What appears on the die?

*color = catch only
fish of color*

- **A yellow, green, red or blue fish?**

You may catch only fish of these colors.

*pattern = catch only
fish of pattern*

- **A dotted or a striped fish?**

You may catch only fish with the pattern shown.

Watch out! You may roll the die as many times you want, thus determining a new color or a new pattern. It is permitted to roll the die various times in a row without collecting fish. If, however, you catch a wrong fish the other players immediately shout: "Stop, Betty!" and your turn is over.

*hourglass run
through =
end of round*

The last grain has passed through the hourglass?

Whoever notices it, shouts loudly: "Stop, Betty!" Paula immediately has to put aside the cord, and can put in front of her all the fish Betty has caught. The remaining ones on the game board are returned to the provisions. Then it's the turn of the player in a clockwise direction to slip into the role of Betty.

next player

End of the Game

*each player once role
of Paula = end of
game, highest pile
of fish = winner*

The game ends when each player has had their turn. The players pile up the fish caught. Whoever has the highest pile, wins the game. In the event of a draw there are several winners.

Cachou le cachalot

Un jeu pour 2 à 4 amis des cachalots et des baleines,
de 4 à 10 ans.

Idée : Robert F. Watson
Illustration : Stephanie Roehe
Durée d'une partie : env. 10 minutes



Le cachalot* Cachou et la petite Paula sont inséparables. Avec leurs amis les poissons, ils aiment bien se faire la course et s'attraper. C'est au tour de Paula et de Cachou d'attraper des poissons. La partie va commencer et ces derniers « prennent le large » en nageant dans tous les sens. Paula et Cachou donnent alors le signal : « 1, 2, 3 on y va ! ». Et l'amusante course aux poissons commence.

Contenu

- 1 plateau de jeu en bois
- 1 cachalot Cachou
- 1 Paula (= poteau « d'arrimage »)
- 16 poissons avec des points
- 16 poissons avec des rayures
- 1 dé
- 1 sablier
- 1 cordon
- 1 règle du jeu

* *Info: les baleines et les cachalots vivent dans l'eau comme les poissons, mais ce sont des mammifères. Ils se sont parfaitement acclimatés aux conditions de vie marine. Les cachalots peuvent mesurer jusqu'à 25 m de long et peser 70 tonnes. Comme les baleines et les cachalots, les dauphins appartiennent aussi à la famille des cétacés.*

attraper le plus possible de poissons

plateau de jeu au milieu de la table

mettre Cachou sur le plateau de jeu, préparer le sablier et tous les poissons

mettre huit poissons sur le plateau de jeu

donner le signal de départ, retourner le sablier

attraper le plus possible de poissons avec Cachou et Paula

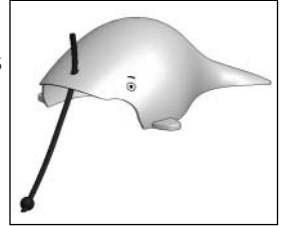
But du jeu

Qui attrapera le plus de poissons à l'aide de Cachou ?

Préparatifs

Poser le plateau de jeu au milieu de la table.

Avant de commencer à jouer, enfiler le cordon en le faisant passer, de l'intérieur vers l'extérieur, dans le trou percé dans Cachou. Ensuite, mettre Cachou au milieu du plateau de jeu. Poser Paula, le sablier et tous les poissons à côté du plateau de jeu.

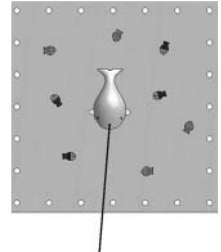


Le dé servira seulement pour le jeu « Les poissons en couleurs » et il est remis dans la boîte.

Déroulement de la partie

Celui qui dira en premier trois fois de suite « Cachalot Cachou, Cachou cachalot » sans se tromper commence la partie. Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord, c'est le joueur le plus jeune qui commence. C'est lui qui joue le rôle de Paula et qui va emmener Cachou en pleine mer !

En commençant par le joueur assis à gauche de Paula, chaque joueur pose à tour de rôle un poisson sur la surface du plateau de jeu représentant la mer, jusqu'à ce qu'il y en ait huit de posés (quatre avec des points et quatre avec des rayures). Les poissons ne doivent pas être posés les uns sur les autres.

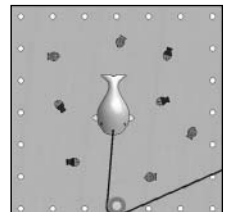


Attention : le joueur qui est Paula pendant ce tour n'a pas le droit de poser de poissons sur le plateau de jeu

Et c'est parti pour la pêche marine ...

Paula prend l'extrémité du cordon dans une main et le poteau d'arrimage dans l'autre. Les autres joueurs donnent ensemble le signal de départ « Cachalot Cachou » et le sablier est retourné.

Paula essaye alors d'attraper le plus de poissons possible avec Cachou : enfonce le poteau dans n'importe quel trou du plateau de jeu. Passe le cordon autour du poteau. Tire à l'extrémité du cordon pour faire avancer Cachou.



Tu devras suivre les règles ci-dessous pour attraper les poissons :

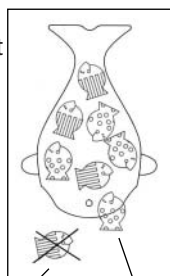
- Tu n'as pas le droit de déplacer Cachou en le poussant avec la main.
- Tu ne tireras sur le cordon lorsqu'il sera enroulé autour du poteau d'arrimage.
- Tu as le droit de mettre le poteau dans d'autres trous pour pouvoir tirer Cachou dans une autre direction.
- Pendant le jeu, tu as le droit de te mettre debout et de tourner autour du plateau de jeu.
- Avec Cachou, essaye d'attraper si possible tous les poissons qui se trouvent sur le plateau de jeu. Si un poisson sort du plateau de jeu, on n'a plus le droit de l'attraper.

Dépêche-toi, car les autres joueurs ont le regard posé sur le sablier.

*sable passé =
fin du tour,
mettre les poissons
attrapés
devant soi*

Le dernier grain de sable vient de tomber dans le sablier ?

Celui qui s'en aperçoit, dit tout haut : « Stop, Cachou ! ». Paula pose alors le cordon tout de suite. Paula met devant lui/elle tous les poissons que Cachou a attrapé. Les poissons qui restent sur le plateau de jeu sont remis dans la réserve.



joueur suivant

Le joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre est alors Paula. Cachou est posé au milieu du plateau de jeu et les autres joueurs posent à nouveau huit poissons sur le plateau de jeu.

ne pas attrapé attrapé

Fin de la partie

La partie se termine dès que chaque joueur a été une fois Paula. Chaque joueur empile ses poissons *. Celui qui aura la plus grande pile de poissons gagne la partie. En cas d'ex æquo, il y a plusieurs gagnants.

* *Info: les baleines et les cachalots se nourrissent principalement de poissons. Quand ils plongent jusqu' à 3 000 m de profondeur à la recherche de nourriture, ils retiennent leur respiration pendant très longtemps. Les cachalots peuvent rester sous l'eau jusqu'à trois heures. Quand ils remontent à la surface, ils aspirent tout de suite de l'air frais. L'air aspiré se réchauffe alors dans leur corps et quand ils l'expirent et que l'air chaud arrive au contact de l'air froid, il se produit une colonne de vapeur pouvant atteindre jusqu'à 4,5 m de haut.*

*chaque joueur 1x
Paula = fin de la
partie, la plus grande
pile de poissons =
gagnant*

Variante : Les poissons en couleurs

règles du jeu de base

Les préparatifs et le déroulement du jeu sont identiques au jeu précédent, avec cependant la différence ci-dessous :

mettre huit poissons sur le plateau de jeu

Les autres joueurs répartissent ici aussi huit poissons (quatre avec des points et quatre avec des rayures) sur la surface du plateau de jeu représentant la mer.

lancer le dé, retourner le sablier

Lequel d'entre vous a déjà vu une baleine en vrai ? Tu commences, tu as le rôle de Paula et tu lances le dé.

Le dé indique quels poissons tu as le droit d'attraper. Une fois que tu as lancé le dé, les autres joueurs retournent le sablier.

Sur quel poisson est tombé le dé ?

couleur = attraper seulement les poissons de cette couleur, dessin = attraper seulement les poissons de ce dessin

- **Un poisson jaune, vert, rouge ou bleu ?**
Tu ne devras attraper que les poissons de la couleur correspondante.
- **Un poisson avec des points ou des rayures ?**
Tu ne devras attraper que les poissons au dessin correspondant.

Attention : tu as le droit de relancer le dé autant de fois que tu veux afin d'obtenir une autre couleur ou un autre dessin. Tu peux aussi lancer le dé plusieurs fois de suite sans récupérer de poissons. Mais si tu attrapes un mauvais poisson, les autres joueurs disent tout haut : « Stop, Cachou ! » et ton tour s'arrête là.

sable passé = fin du tour

Le dernier grain de sable vient de tomber dans le sablier ?

Celui qui s'en aperçoit, dit tout haut : « Stop, Cachou ! ». Paula pose alors le cordon tout de suite. Paula met devant lui/elle tous les poissons que Cachou a attrapé. Les poissons qui restent sur le plateau de jeu sont remis dans la réserve. Le joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre est alors Paula.

joueur suivant

Fin de la partie

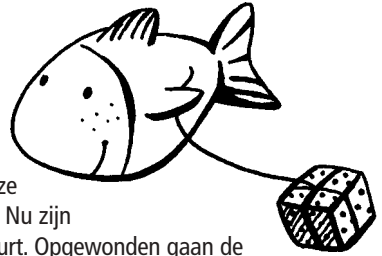
chaque joueur 1x Paula = fin de la partie, la plus grande pile de poissons = gagnant

La partie se termine dès que chaque joueur a été Paula une fois. Chaque joueur empile ses poissons. Celui qui aura la plus grande pile de poissons gagne la partie. En cas d'ex æquo, il y a plusieurs gagnants.

Polly Potvis

Een vers visspel voor 2 - 4 walvisvrienden
van 4 - 10 jaar.

Spelidee: Robert F. Watson
Illustraties: Stephanie Roehe
Speelduur: ca. 10 minuten



Polly Potvis* en kleine Paula zijn allerbeste vriendjes. Het liefst spelen ze met hun vrienden krijgertje in de zee. Nu zijn Paula en Polly met vangen aan de beurt. Opgewonden gaan de vrolijk gekleurde vissen ervandoor. Even later roepen Paula en Polly: „1, 2, 3 – wij komen!” En daar gaat de vrolijke vissenjacht van start.

Spelinhoud

- 1 houten speelbord
- 1 Polly Potvis
- 1 Paula (= speelpen)
- 16 gespikkelde vissen
- 16 gestreepte vissen
- 1 visdobbelsteen
- 1 zandloper
- 1 touwtje
- spelregels

* *Info: Walvissen leven weliswaar net als vissen in het water, maar zijn toch zoogdieren. Ze hebben hun leefwijze uitstekend aan de omstandigheden in het water aangepast. Volwassen potvissen kunnen overigens wel tot 25 m lang en 70 ton zwaar worden. Overigens: dolfijnen worden eveneens tot de klasse der walvissen gerekend.*

*de meeste
vissen vangen*

*houten speelbord in
het midden van de
tafel*

*Polly op het
speelbord, Paula,
zandloper en
alle vissen klaar
houden*

*acht vissen op het
speelbord*

*startsein geven,
zandloper omkeren*

*met Paula en Polly
zo veel mogelijk
vissen vangen*

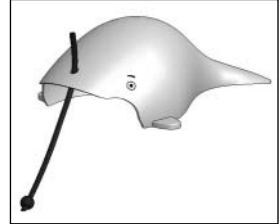
Doel van het spel

Wie vangt met Polly de meeste vissen?

Spelvoorbereiding

Leg het houten speelbord in het midden van de tafel.

Voordat het spel begint, moet eerst het touw van binnen naar buiten door de opening in Polly Potvis worden geregen.



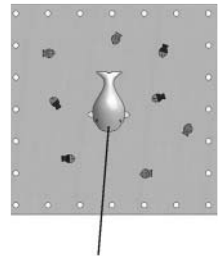
Vervolgens wordt Polly in het midden van het speelbord neergezet. Houd Paula, de zandloper en alle vissen naast het speelbord klaar.

De visdobbelsesteen wordt pas gebruikt bij de spelvariant „de kleurenvissen” en gaat terug in de doos.

Spelverloop

Wie als eerste drie keer achter elkaar „Polly en Paula in actie” heeft geroepen, mag met het spel beginnen. Als jullie het niet eens kunnen worden, begint de jongste speler. Hij kruipt nu in de rol van Paula en trekt Polly zo dadelijk over de zee!

Beginnend bij de speler links van Paula, wordt er om beurten steeds een vis op het watervlak van het speelbord gelegd, tot er acht vissen (vier gespikkelde en vier gestreepte) liggen. De vissen mogen niet op elkaar liggen.

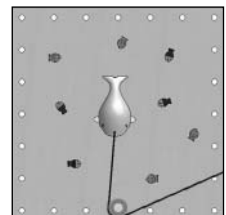


Opgelet: de speler die in deze ronde Paula speelt, mag geen vissen op het speelbord leggen.

Nu begint de grote visvangst ...

Paula pakt het uiteinde van het touw in de ene en de speelpen in de andere hand. De medespelers geven met z'n allen het startsein „Polly Potvis” waarna de zandloper wordt omgedraaid.

Paula probeert nu om met Polly zo veel mogelijk vissen te vangen: steek de speelpen in een willekeurig gat van het speelbord. Vervolgens leg je het touw om de speelpen. Trek aan het uiteinde van het touw zodat Polly hierdoor vooruit wordt bewogen.



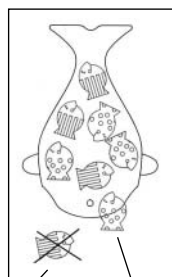
Hierbij moet op de volgende visvangstregels worden gelet:

- Je mag Polly niet direct met je hand bewegen.
- Je mag alleen aan het uiteinde van het touw trekken als dat om de speelpen is geslagen.
- Je mag de speelpen zo vaak je maar wilt in een ander gat steken om Polly zo in een andere richting te laten bewegen.
- Tijdens het spel mag je natuurlijk opstaan en rondom het speelbord lopen.
- Probeer om met Polly zo veel mogelijk vissen van het speelbord te vangen. Als er een vis van het speelbord afvalt, kan deze niet meer worden ingezameld.

Je moet wel opschieten want uiteraard verliezen je medespelers de zandloper niet uit het oog.

Is de laatste zandkorrel door de zandloper gelopen?

Wie het gezien heeft, roept luid: „Polly, stop!“ Paula moet onmiddellijk het touw opzij leggen. Alle vissen die Polly heeft gevangen, mag Paula voor zich neerleggen. De vissen die nog op het speelbord liggen, gaan terug bij de voorraad.



niet gefangen gevangen

Vervolgens neemt kloksgewijs de volgende speler de rol van Paula op zich. Polly komt weer in het midden van het speelbord en de medespelers leggen opnieuw acht vissen op het speelbord.

Einde van het spel

Het spel is afgelopen wanneer iedere speler een keer de rol van Paula op zich heeft genomen. Iedereen stapelt zijn vissen* op elkaar. Diegene die de hoogste vissentoren kan bouwen, heeft het spel gewonnen. Bij gelijkspel zijn er meerdere winnaars.

* *Info: Vis vormt een belangrijk voedselbestanddeel voor walvissen. Als potvissen op zoek naar voedsel tot wel 3.000 m diep duiken, houden ze de hele tijd hun adem in. Potvissen kunnen wel tot twee uur onder water blijven. Zodra ze weer boven water komen, ademen ze verse lucht in. De lucht wordt hierbij in het lichaam van een walvis heel erg warm. Als ze uitademen en de warme lucht met de koude buitenlucht in aanraking komt, kan er een stoomstraal van wel 4,50 m hoogte ontstaan.*

*zandloper
leeggelopen =
ronde voorbij*

*gevangen vissen
voor zich neerleggen*

volgende speler

*iedere speler een
keer Paula = einde
v/h spel,
hoogste vissentoren
= winnaar*

Spelvariant: de kleurenvissen

regels v/h basisspel

De spelvoorbereidingen en het spelverloop zijn, afgezien van de volgende wijzigingen, gelijk aan het basisspel.

*acht vissen op het
speelbord*

De medespelers verdelen opnieuw acht vissen (vier gespikkelde en vier gestreepte) naar wens over het watervlak van het speelbord.

*gooien,
zandloper omdraaien*

Belangrijk: leg de vissen deze keer met de gespikkelde en gestreepte zijde zichtbaar op het speelbord.

Wie van jullie heeft wel 'ns een keer een walvis gezien? Jij mag beginnen. Je kruipt in de rol van Paula en gooit met de visdobbelsesteen. De dobbelsesteen geeft aan welke vissen er gevangen moeten worden. Nadat je de eerste keer met de dobbelsesteen hebt gegooid, draaien de medespelers de zandloper om.

*kleur = alleen vissen
van die kleur vangen*

Wat is er op de dobbelsesteen te zien?

- **Een gele, groene, rode of blauwe vis?**
Je mag alleen vissen van de gegooide kleur vangen.
- **Een gespikkelde of gestreepte vis?**
Je mag alleen vissen vangen die het gegooide patroon hebben.

*patroon = alleen
vissen met dit
patroon
vangen*

Opgelet: je mag net zo vaak als je wilt de dobbelsesteen opnieuw gooien en zodoende een nieuwe kleur vissen of een nieuw vissenpatroon bepalen. Er mag verschillende keren achter elkaar worden gegooid zonder dat er eerst een vis moet worden gevangen. Als je echter een verkeerde vis vangt, roepen de medespelers: „Polly, stop!”, en is je beurt onmiddellijk afgelopen.

*zandloper
leeggelopen =
ronde voorbij*

Is de laatste zandkorrel door de zandloper gelopen?

Wie het gezien heeft, roept luid: „Polly, stop!” Paula moet onmiddellijk het touw opzijleggen. Alle vissen die Polly heeft gevangen, mag Paula voor zich neerleggen. De vissen die nog op het speelbord liggen, gaan terug bij de voorraad. Vervolgens neemt kloksgewijs de volgende speler de rol van Paula op zich.

volgende speler

Einde van het spel

*iedere speler een
keer Paula = einde
v/h spel,
hoogste vissentoren
= winnaar*

Het spel is afgelopen als iedere speler een keer als Paula aan de beurt is geweest. Iedereen stapelt zijn gevangen vissen op een vissentoren. Wie de hoogste vissentoren kan bouwen, heeft het spel gewonnen. Bij gelijkspel zijn er meerdere winnaars.

Erfinder für Kinder

Inventive Playthings for Inquisitive Minds

Créateur pour enfants joueurs

Uitvinders voor kinderen



Baby & Kleinkind

Infant Toys

Jouets premier âge

Baby & kleuter



Geschenke

Gifts

Cadeaux

Geschenken



Kinderschmuck

Children's jewelry

Bijoux d'enfants

Kindersieraden




Kinderzimmer


Children's room


Chambre d'enfant


Kinderkamers



 **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.

 **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.

 **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!

 **Kinderen begrijpen de wereld spelenderwijs.** HABA begeleidt hen hierbij met spellen en speelgoed dat nieuwsgierig maakt, fantasievolle meubels, knusse accessoires, sieraden, geschenken en nog veel meer. Want kleine ontdekkers hebben grote ideeën nodig.

HABA[®]

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