



1/06
©Habermaaß GmbH
August-Grosch-Straße 28-38
96476 Bad Rodach, Germany

www.haba.de

TL 65924

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 schwim-

men 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

4

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.

5

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.

6

- **Hängen zwei oder mehr Fische an deiner Angel?**
 - Hast du nur farblich passende Fische gefangen, ist das ein „Riesengang!“ 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.

7

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 geangeltten 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.

14

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 ! ».

15

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

16

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.

17

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

22

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.

23

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.

24

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.

25

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 gevestig.

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.