

Visspel

Aantal spelers: 2-4
Leeftijd: v.a. 4 jaar
Speelduur: ca. 20 minuten

Doe de vissen via de gaten in de doos. Doe het deksel op de doos en beweeg deze voorzichtig enige malen heen en weer of op en neer, waardoor de vissen goed verspreid op de bodem van de doos - de visvijver - komen te liggen. Doe het deksel daarna weer van de doos af en zet de geopende doos midden op tafel. De hengelaars zijn intussen om de tafel gaan zitten, maar zó, dat ze niet in de vijver kunnen kijken.

De jongste speler mag beginnen. Hij neemt de hengel, laat de dobber (een magneetje) in één der gaten van de vijver zakken en haalt weer op. Als hij beet heeft, mag hij het aantal punten, dat op zijn gevangen vis staat aangegeven, voor zich (laten) opschrijven. Hij mag in totaal driemaal proberen, een vis te vangen, maar als hij een vis heeft gevangen is zijn beurt voorbij.

Op deze manier proberen alle hengelaars om de beurt hun geluk, net zo lang totdat alle vissen zijn gevangen. Dan worden de punten opgeteld en wie de meeste punten heeft gescoord, is de beste hengelaar.

De speler met het laagste aantal punten mag bij de volgende wedstrijd als eerste zijn hengel uitwerpen.

piel

Anzahl Spieler: 2-4
Alter: ab 4 Jahre
Spielzeit: etwa 20 Minuten

Die Fische werden durch die Löcher in die Schachtel getan. Deckel auf die Schachtel setzen, und diese einige Male vorsichtig hin und her bewegen, so daß die Fische über den Schachtelboden - den Fischteich - gut verteilt sind. Danach wird der Deckel wieder abgenommen und die geöffnete Schachtel mitten auf den Tisch gestellt. Die Angler setzen sich inzwischen um den Tisch herum, doch so, daß sie nicht in den Fischteich hineinschauen können.

Der jüngste Spieler darf anfangen. Er nimmt die Angel und läßt den Schwimmer (den Magnet) durch eines der Löcher sinken und zieht ihn wieder empor. Wenn ein Fisch "angebissen" hat, darf er die Anzahl Punkte, die auf dem Fisch angegeben sind, für sich aufschreiben (lassen). Er darf es dreimal probieren, einen Fisch zu fangen, doch wenn er einen gefangen hat, kommt der Nächste an die Reihe. Auf diese Weise versuchen alle Angler der Reihe nach ihr Glück, bis alle Fische gefangen sind. Dann werden die Punkte zusammengezählt. Wer die meisten Punkte erreicht hat, ist der beste Angler.

Der Spieler mit der niedrigsten Punktezahl darf beim nächsten Wettkampf als erster die Angel auswerfen.

Jeu de pêche

Nombre de joueurs: 2-4
Age: 4 ans et plus
Durée d'une partie: environ 20 minutes

Introduire les poissons par les trous dans la boîte. Mettre le couvercle sur la boîte et secouer doucement pour répandre les poissons sur le fond de la boîte: le vivier. Enlever le couvercle et poser la boîte ouverte au milieu de la table. Les pêcheurs à la ligne se placent autour de la table de façon à ne pas regarder dans le vivier.

Le plus jeune joueur commence. Il prend la ligne, laisse descendre le flotteur (un petit aimant) dans un des trous de l'étang et retire la ligne. S'il a pris un poisson, il gagne le nombre de points indiqués sur le poisson. Il peut essayer trois fois en tout, mais s'il a pris un poisson, c'est au tour du suivant.

Tous les pêcheurs tentent ainsi leur chance à tour de rôle jusqu'à ce que tous les poissons soient pris. On compte les points et celui qui a la meilleure cote est le meilleur pêcheur.

Le joueur qui a le plus petit nombre de points peut le premier jeter sa ligne à la prochaine partie.

Fishing game

Number of players: 2-4
Age: from 4 years
Playtime: approx. 20 minutes

Put the fish in the box, via the holes. Put the top on the box and move the box carefully to and fro, or up and down, causing the fish to be distributed evenly over the bottom of the box - the fish-pond. Next, remove the top and place the open box at the centre of the table. The anglers have meanwhile gathered round the table, but in such a way, that they cannot look inside the pond. The youngest player may begin. He takes the fishing-rod, lowers the float (a magnet) in one of the holes of the pond and pulls up again. If he has landed a fish, he may write down the score indicated on the fish he has caught (or have someone do this for him). He may make three attempts in all, but as soon as he has caught a fish, his turn is over.

This way, all anglers try their luck in turn, till all fish have been landed. Then all points are added up, and the player with the highest score is the best angler.

The player with the lowest score is the first to cast his fishing-rod at the next game.

Nr. 953

papita®