

Aquarium

RULES OF THE GAME

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 fishingrod, 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.

Aquarium

SPILLEREGLER

Spillet startes ved at fiskene (de prikkes let ud af kartonnen) puttes ned gennem hullerne i fiskedammen (æskan), derefter lægges låget på, og der rystes grundigt indtil fiskene ligger jævnt fordelt på bunden af kassen, og låget fjernes. Nu placeres fiskedammen på et bord, og spillerne tager plads ved bordet, dog således at de ikke kan se ned i fiskedammen.

Spillet begynder nu ved at den yngste spiller tager fiskestangen og sænker den ned i et af hullerne, hvorefter han trækker den op igen, hvis der er bid første gang, så er det den anden spillers tur, hvis der ikke var bid første gang, så har man to

yderlige forsøg, inden fiskestangen skifter ejer. Spillerne skiftes på denne måde indtil der ikke er flere fisk tilbage, tilsidst regnes pointene sammen (pointene er blevet skrevet op efterhånden som fiskene er blevet fanget). Den spiller, der fik flest point er den bedste fisker, og den der fik færrest point, starter det næste spil.

Aquarium

SPELREGLER

Tryck ut fiskarna ur pappersarken. Lägg därefter ned dem i spelkartongen. Sätt på locket och skaka kartongen så att fiskarna blandas väl. Placera därefter kartongen på bordet, så att ingen av medtävlarna kan se ner i fiskedammen.

Den yngsta av spelarna börjar, som nu med fiskespöt försöker få napp. Blir det napp i första försöket, är det nästa medtävlarens tur, om inte har man ytterligare två försök. När alla fiskarna är uppe, räknar man samman poängen som står på fiskarna. Den med flest poäng har vunnit.

NL Opgelet: Wegens de kleine onderdelen is dit spel niet geschikt voor kinderen jonger dan 3 jaar.

F Attention: En raison des petites pièces qu'il contient, ce jeu ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans.

D Vorsicht: Dieses Spiel enthält kleine Teile und ist deshalb ungeeignet für Kinder unter 3 Jahren.

GB Caution: This game contains small parts and is not suitable for children under 3 years.

S Varning: Detta spel innehåller smådelar och är ej lämpligt för barn under 3 år.

DK Advarsel: Dette spil er uegnet for børn under 3 år da det indeholder smådele.

914

© 1987 by Nederlandse Spellenfabriek bv, Amsterdam, under Berne and Universal Copyright Conventions.

Printed in the Netherlands. Imprimé aux Pays-Bas



Aquarium

SPELREGELS

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 zolang 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.

Aquarium

REGLES DU JEU

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.

Aquarium

SPIELREGELN

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 empör. 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.