

DAS LUSTIGE
ANGELSPIEL
MIT
DREH-TEICH UND
MUSIK!

FISCH ZIRKUS



SPIELANLEITUNG

Für 2 - 4 Spieler
3 - 6 Jahre

INHALT

1 elektronische
Spieleinheit,
8 Fische,
1 Brücke,
4 Angelruten,
4 Angelschnüre,
12 Karten,
1 Aufkleberblatt.



ZUSAMMENBAU

Sieh dir einmal das Bild auf der Packung an! Die Abbildung hilft dir dabei, deinen Fischteich richtig zusammenzubauen.

- I. Bitte einen Erwachsenen, die Schraube der Batterieeinheit an der Unterseite der Spieleinheit mit einem Kreuzschraubenzieher zu lösen, den Batteriedeckel zu entfernen und drei LR14 1,5V Alkaline-Batterien wie in Abb. 1 gezeigt einzulegen. Achet darauf, dass die "+" und "-" Polungszeichen übereinstimmen. Bitte ihn dann, den Batteriedeckel wieder festzuschrauben.

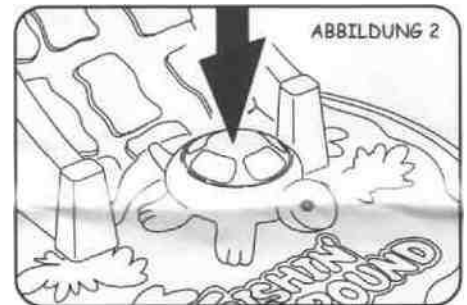
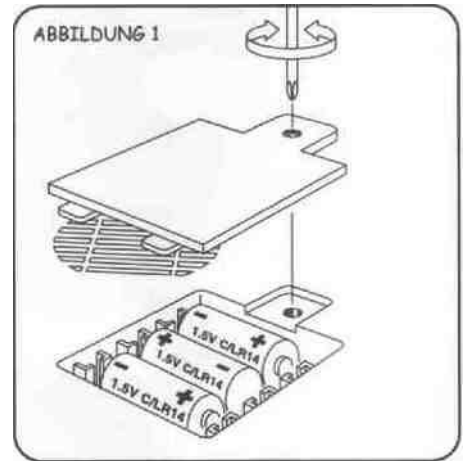
WICHTIG: BATTERIEHINWEIS

Bitte bewahren Sie diese Information zur späteren Verwendung auf.

Batterien dürfen nur von Erwachsenen ausgetauscht werden.

WARNHINWEIS:

- Wir bitten um genaue Beachtung der folgenden Anweisungen. Verwenden Sie nur die angegebenen Batteriearten und legen Sie diese gemäß den "+" und "-" Polungszeichen korrekt ein.
- Ungleiche Batterietypen (Standard- (Zinkkohle) und Alkaline-Batterien) sowie neue und gebrauchte Batterien dürfen nicht zusammen verwendet werden.
- Leere oder verbrauchte Batterien bitte nicht im Spielzeug belassen.
- Entfernen Sie die Batterien, wenn das Spielzeug längere Zeit nicht benutzt wird.
- Die Anschlussklemmen dürfen nicht kurzgeschlossen werden.
- Sollte das Produkt elektrische Störungen hervorrufen oder selbst durch solche beeinflusst werden, bewahren Sie es bitte außerhalb der Reichweite anderer elektrischer Geräte auf.
- AUFLADBARE BATTERIEN: Bitte diese Batterien nicht gleichzeitig mit anderen Batteriearten verwenden. Vor dem Aufladen sind die Batterien aus dem Spielzeug zu entfernen. Die Aufladung darf nur unter Aufsicht eines Erwachsenen erfolgen, ANDERE BATTERIEARTEN NICHT AUFLADEN

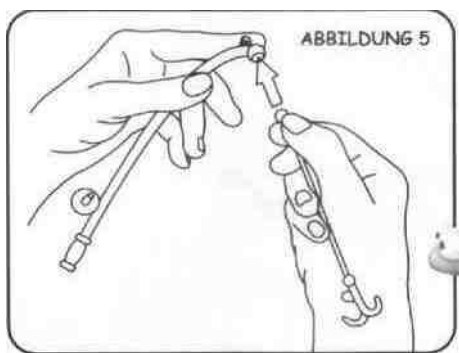
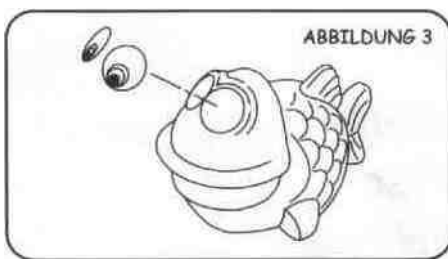


2. Lege die Spieleinheit so auf eine ebene Fläche, dass der Teich nach oben zeigt. Nun teste die Batterien: Drücke dazu auf die Schildkröte (siehe Abb. 2)! Denn dies ist der Ein/Aus-Schalter. Nun müsstest du eine Musik hören. Spielt die Musik nicht, sind wahrscheinlich deine Batterien zu schwach oder nicht richtig eingelegt worden. Nachdem du die Batterien überprüft hast, drückst du noch einmal auf die Schildkröte, um die Spieleinheit wieder auszuschalten.

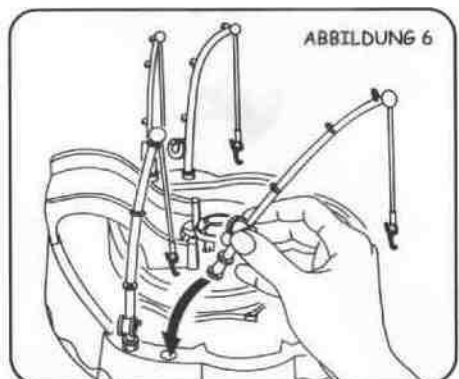
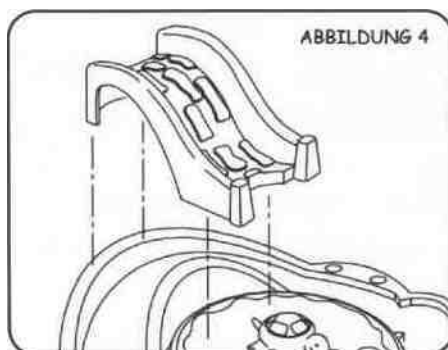


3. Klebe die Augen-Sticker auf die Fische.

5. Befestige vorsichtig jeweils eine Angelschnur an den vier Angelruten.



4. Befestige die Brücke an dem Teich.



6. Stecke alle vier Angelruten in den Teich.

SPIEL MIT 2 SPIELERN

KARTEN FISCHEN!

Ziel des Spiels: Der erste Spieler zu sein, der die Fische fängt, die auf drei Fischkarten abgebildet sind.

Vorbereitung

1. Mische die Karten gut durch, und lege den Kartenstoß umgedreht auf den Tisch. Achte darauf, dass jeder Spieler den Kartenstoß erreichen kann.
2. Jetzt sucht sich jeder Spieler eine Angelrute aus und nimmt sie in die Hand.

Und los geht's!

1. Drücke den Schildkröten-Knopf, und die Musik erklingt!
2. Setze alle Fische hintereinander in den Teich. Achte darauf, dass zwischen den Fischen etwas Abstand ist und dass alle Fische in dieselbe Richtung schwimmen (sieh dir dazu einmal die Abbildung 7 an).
3. Drehe die erste Karte des Kartenstoßes um und lege sie aufgedeckt neben den Stoß, so dass beide Spieler sie sehen können.

Fang den Fisch!

1. Auf "Achtung... Fische... LOS!" versuchen beide Spieler gleichzeitig, die Fische zu angeln, die auf der Karte abgebildet sind (siehe Abbildungen 8 und 9). Denke daran, dass die Farbe und die Anzahl der Fische, die du fängst, genau mit der Karte übereinstimmen müssen.
2. Hast du es geschafft, als erster Spieler alle Fische zu angeln, die auf der Karte abgebildet sind? Dann machst du folgendes:
 - Drücke den Schildkröten-Knopf, um das Spiel zu beenden
 - Lege die gewonnene Karte vor dich auf den Tisch
3. Nun ist die erste Spielrunde vorbei. Setz wieder alle Fische zurück in den Teich, und spielt noch eine Runde.
4. Spielt so lange weiter, bis ein Spieler drei Karten gewonnen hat.

Gewonnen

Der erste Spieler, der drei Karten "erangelt" hat, gewinnt das Spiel!

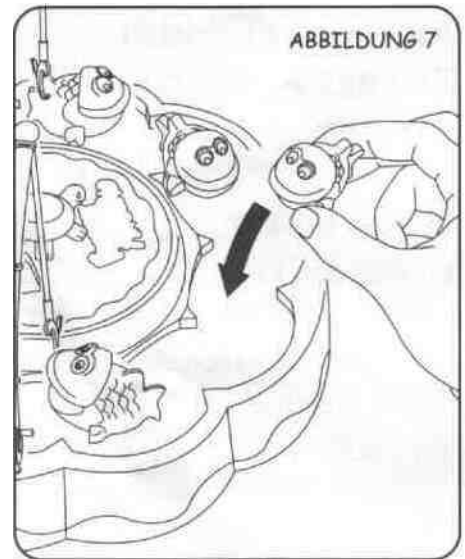


ABBILDUNG 8
Versuche, als erster Spieler einen gelben und einen roten Fisch zu angeln.

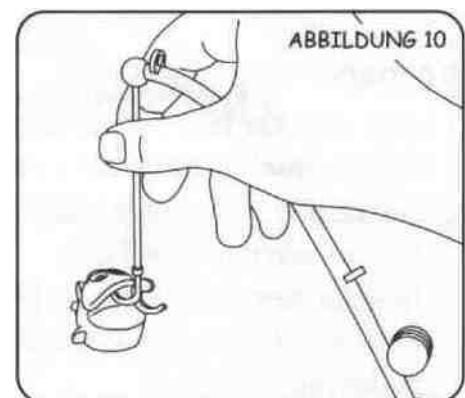
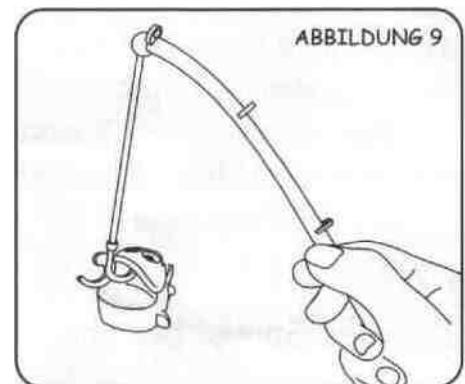


ABBILDUNG 10
Hinweis: Jüngere Spieler dürfen ihre Angelschnur sogar mit einer Hand festhalten.

SPIEL MIT 3 ODER 4 SPIELERN

VIELE FISCHE FISCHEN

Ziel des Spiels: Die meisten Fische zu angeln!

Vorbereitung

1. Lege den Kartenstoß zur Seite, denn für dieses Spiel braucht ihr ihn nicht.
2. Setze alle Fische wie zuvor beschrieben in den Teich.
3. Drücke den Schildkröten-Knopf, um die Fische in dem Teich schwimmen zu lassen.

Fang den Fisch!

1. Auf "Achtung... Fische... LOS!" versuchen alle Spieler gleichzeitig, so viele Fische wie möglich aus dem Teich zu angeln.
2. Sobald alle Fische gefangen wurden, drückst du wieder auf den Schildkröten-Knopf, um das Spiel zu stoppen.

Gewonnen!

Der Spieler, der die meisten Fische geangelt hat, gewinnt das Spiel!

Ist es unentschieden, setzen die Spieler mit der gleichen Fischanzahl alle Fische wieder zurück in den Teich und spielen noch einmal. Der Spieler, der dann als erstes einen Fisch herausgeangelt hat, gewinnt!

FARBEN FISCHEN

Ziel des Spiels: Der Spieler zu sein, der als erster zwei Fische in der Farbe seiner eigenen Angelrute aus dem Teich angelt.

Vorbereitung

1. Lege den Kartenstoß zur Seite, denn für dieses Spiel braucht ihr ihn nicht.
2. Setze alle Fische wie zuvor beschrieben in den Teich.
3. Drücke den Schildkröten-Knopf, um die Fische auf dem Teich schwimmen zu lassen.

Fang den Fisch!

Auf "Achtung... Fische... LOS!" versuchen alle Spieler gleichzeitig, zwei Fische in der Farbe ihrer eigenen Angelrute aus dem Teich zu angeln (hast du einen Fisch in einer anderen Farbe geangelt, setzt du ihn schnell wieder zurück in den Teich).

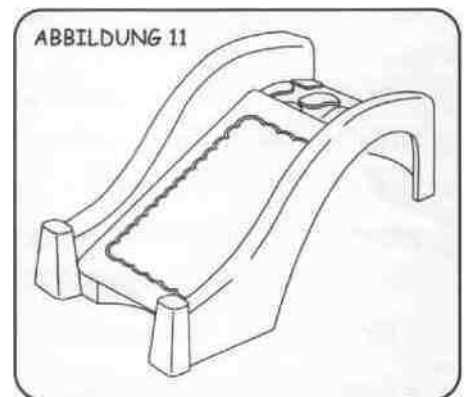
Gewonnen!

Der Spieler gewinnt, der als erster beide Fische in der Farbe seiner Angelrute aus dem Teich gefischt hat.

Bei einem Unentschieden setzen die gleich schnellen Spieler alle Fische wieder zurück in den Teich und spielen noch einmal. Der Spieler, der dann als erster einen Fisch in der Farbe seiner eigenen Angelrute herausgeangelt hat, gewinnt!

AUFBEWAHRUNG

- Wenn du die Karten nicht benötigst, kannst du sie wie in Abb. 11 gezeigt auf der Brücke aufbewahren.
- Achte darauf, dass du zuerst die Brücke entfernst, bevor du die Spieleinheit wieder zurück in die Packung steckst.



© 1999 Hasbro International Inc.
Alle Rechte vorbehalten.
Vertrieb in Deutschland durch
Hasbro Deutschland GmbH,
Overweg 29, D-59494 Soest.

Tel. 02921 965343. Vertrieb in Österreich durch
Hasbro Österreich GmbH, Davidgasse 92-94,
A - 1100 Wien. Tel. 0049 2921 965343.

Vertrieb in der Schweiz durch Hasbro Schweiz AG,
Alte Bremgartenstrasse 2, CH-8965 Berikon.
Tel. 056 648 70 99.

MB
SPIELE