



Cocomelon™

(GB) GO FISH CARD GAME

Complete Instructions

(FR) JEU DE CARTES - À LA PÊCHE !

Règle du jeu

(NL) GO FISH KAARTSPEL

Volledige instructies

**(DE) „SCHNAPPE DEN FISCH!“
KARTENSPIEL**

Ausführliche Anleitung

(IT) PESCA LE CARTE!

Istruzioni complete

(ES) JUEGO FAMILIAS COCOMELON

Instrucciones completas

(PT) JOGO DO PEIXINHO

Instruções completas

(PL) GRA W KARTY GO FISH

Szczegółowa instrukcja





C
4

S
T
o
f

P
P
t
y
t
t
t



p
t
o
f
r
h
o
p
h

E
T



CoComelon™





CONTENTS

40 Game Cards

OBJECT OF THE GAME

To collect the most matching sets of four CoComelon game cards.

SET UP

The oldest player shuffles the cards and deals five cards to each player. Spread out the remaining cards, facedown, to form the CoComelon Go Fish pile.

PLAYING THE GAME

Players look at their cards. Any player who holds a set of all four of the same card must place those cards, faceup, on the table. The youngest player goes first, and then play proceeds to the left. On their turn, players choose one of the other players to ask for a card that matches a card they already have in their hand. For example, the player might ask, "Crystal, do you have any '5' cards?" If the player that was asked has one or more of the cards the other player asked for, they must give all of those cards to the asking player. If the player does not have any of those cards, they say, "Go Fish!" The player who asked for the cards, but received none, then picks one card from the Go Fish pile. If the player gets one or more of the cards they asked for (either from another player or from the Go Fish pile), they get another turn. Whenever a player holds a set of all four of the same card, they must place those cards, faceup, on the table. When a player runs out of cards, they pick a card from the Go Fish pile. The game ends when all the sets have been played and players have no cards left in their hands.

END OF THE GAME

The player who collected the most sets of four wins the game!





... — (FR) — ...

CONTENU

40 cartes de jeu

BUT DU JEU

Rassembler le plus grand nombre de séries de quatre cartes du jeu CoComelon.

MISE EN PLACE

Le joueur le plus âgé mélange les cartes et en distribue cinq à chaque joueur. Répartissez les cartes restantes, face cachée, pour former la pioche CoComelon, qu'on appelle aussi le lac.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Les joueurs regardent leurs cartes. Tout joueur qui détient un carré de quatre cartes identiques doit placer ces cartes, face visible, sur la table. Le plus jeune joueur commence, puis la partie se poursuit vers la gauche. Chacun leur tour, les joueurs choisissent un des autres joueurs pour demander une carte correspondant à l'une de celles qu'ils ont déjà en main. Par exemple, le joueur peut demander : « Lisa, as-tu des cartes avec un 5 ? ». Si la personne sollicitée possède une ou plusieurs des cartes demandées par l'autre joueur, elle doit donner toutes ces cartes au joueur qui les a demandées. Si le joueur n'a aucune de ces cartes, il dit : « **À la pêche !** » Le joueur qui a demandé les cartes, mais n'en a reçu aucune, prend alors une carte dans la pioche. Si le joueur obtient une ou plusieurs des cartes qu'il a demandées (soit d'un autre joueur, soit de la pioche), il peut rejouer. Lorsqu'un joueur détient un carré de quatre cartes identiques, il doit placer ces cartes, face visible, sur la table. Lorsqu'un joueur n'a plus de cartes, il en prend une dans la pioche. La partie se termine lorsque tous les carrés ont été joués et que les joueurs n'ont plus de cartes en main.

FIN DE LA PARTIE

Le joueur qui obtient le plus de carrés de 4 cartes remporte la partie !





INHOUD

40 speelkaarten

DOEL VAN HET SPEL

Verzamel de meeste kwartetten van CoComelon-speelkaarten.

VOORBEREIDING

De oudste speler schudt de kaarten en deelt vijf kaarten uit aan elke speler. Spreid de overblijvende kaarten met de rug naar boven in een waaijer uit over de tafel om een trekstapel te maken.

TIJDENS HET SPEL

De spelers bekijken hun kaarten. Elke speler die een kwartet heeft, moet die vier kaarten met de afbeeldingen naar boven op de tafel leggen. De jongste speler begint, en het spel gaat vervolgens tegen de klok in verder. De spelers vragen om de beurt een andere speler om een kaart die overeenkomt met de kaart die ze al in hun handen hebben. Een speler kan bijvoorbeeld vragen: "Iris, heb je kaarten met een '5'?" Als zij een of meer van die kaarten heeft, moet zij al deze kaarten aan de verzoekende speler overhandigen. Als zij geen van die kaarten heeft, zegt ze: **"Ga maar een kaart vissen!"** De speler die om de kaarten vroeg, maar er geen kreeg, moet daarop een kaart van de Go Fish-stapel pakken. Als de speler een of meer van de gevraagde kaarten bemachtigt (van een andere speler of van de trekstapel) mag die nog een keer spelen. Elke keer dat een speler een kwartet in handen heeft, moet die deze kaarten met de afbeelding naar boven op de tafel leggen. Als een speler geen kaarten meer overheeft, moet die een kaart van de Go Fish-tekstapel pakken. Het spel eindigt wanneer alle kwartetten zijn verzameld en de spelers geen kaarten meer in hun handen hebben.

EINDE VAN HET SPEL

De speler die de meeste kwartetten heeft verzameld is de winnaar!





INHALT

40 Spielkarten

ZIEL DES SPIELS

Sammele alle passenden Kartensets aus vier CoComelon-Spielkarten.

VORBEREITUNG

Der älteste Spieler mischt die Karten und teilt an jeden Mitspieler fünf Karten aus. Die übrigen Karten werden verdeckt als Nachziehstapel in die Tischmitte gelegt.

SPIELABLAUF

Die Spieler sehen sich ihre Karten an. Jeder Spieler, der ein Kartenset aus vier identischen Karten in der Hand hat, muss dieses Set offen auf den Tisch legen. Der jüngste Spieler beginnt, dann geht es im Uhrzeigersinn reihum. Ein Spieler wählt in seinem Zug einen anderen Spieler aus und fragt ihn nach einer Karte, von der er bereits eine in seiner Hand hat. So könnte er zum Beispiel fragen: „Noah, hast du eine 5?“ Wenn der gefragte Spieler eine oder mehr Karten hat, nach denen er gefragt wurde, muss er dem Spieler, der gefragt hat, alle diese Karten geben. Wenn der Spieler keine dieser Karten hat, sagt er **„Schnappe den Fisch!“**. Der Spieler, der um die Karten gebeten, aber keine erhalten hat, zieht dann die obere Karte vom „Schnappe den Fisch!“-Nachziehstapel. Falls er eine oder mehr Karten erhalten hat, nach denen er gefragt hat (entweder von einem anderen Spieler oder durch Ziehen vom Nachziehstapel), ist er noch mal dran. Wenn ein Spieler ein Set aus vier identischen Karten in der Hand hat, muss er diese Karten offen auf den Tisch legen. Wenn ein Spieler keine Karten mehr in der Hand hat, zieht er eine Karte vom Nachziehstapel. Das Spiel endet, wenn alle Kartensets ausgelegt sind und die Spieler keine Karten mehr in den Händen haben.

ENDE DES SPIELS

Der Spieler, der die meisten Kartensets aus vier passenden Karten gesammelt hat, gewinnt das Spiel!





... — (IT) — ...

CONTENUTO

40 carte da gioco

SCOPO DEL GIOCO

Formare il maggior numero di famiglie composto da 4 carte CoComelon.

PREPARAZIONE

Il giocatore più grande fra i partecipanti mischia le carte e ne distribuisce cinque a ciascuno. Il resto delle carte viene sparso a faccia in giù al centro del tavolo.

SVOLGIMENTO

Ogni partecipante osserva le proprie carte. Chiunque possieda un set di quattro carte dello stesso tipo dovrà posizionarle a faccia scoperta sul tavolo. Il giocatore o la giocatrice più giovane inizia la partita, che procede poi verso sinistra. Al proprio turno, ciascuno chiede a un altro partecipante una carta che si abbinì a una di quelle che ha già in mano. Ad esempio, una giocatrice potrebbe chiedere: "Marco, hai una carta numero 5?" Se Marco ha una o più carte del tipo richiesto, dovrà consegnarle tutte alla giocatrice. Se invece Marco non ne ha nessuna, dirà: "**Pesca!**" La giocatrice che ha richiesto le carte ma non ne ha ricevuta nessuna dovrà allora pescare una carta fra quelle al centro del tavolo. Se la giocatrice riceve una o più carte richieste (da uno degli altri giocatori o pescando dal tavolo) potrà giocare un altro turno. Quando si compone una famiglia, composta da 4 carte dello stesso tipo, si dovrà posizionare le carte a faccia scoperta sul tavolo. Se un giocatore o una giocatrice esaurisce le carte in mano, dovrà pescarne un'altra dal centro del tavolo. Il gioco termina quando tutte le famiglie sono state collezionate i partecipanti non hanno più carte in mano.

FINE DEL GIOCO

Il giocatore o la giocatrice che ha composto più famiglie vince la partita!





CONTENIDO

40 cartas de juego

OBJETIVO DEL JUEGO

Conseguir el mayor número de familias de cuatro cartas CoComelon.

PREPARACIÓN

El jugador más mayor baraja las cartas y reparte cinco a cada jugador. Luego, coloca las que sobran en un montón, boca abajo, en el centro.

¿CÓMO SE JUEGA?

Los jugadores miran sus cartas. El jugador que tenga una familia con cuatro cartas iguales las tiene que colocar boca arriba sobre la mesa. El jugador más joven empieza y se juega por turnos hacia la izquierda. Por turno, los jugadores eligen a un contrincante para pedirle una carta que coincida con una de las cartas que tengan en su mano. Por ejemplo, el jugador puede preguntar algo así como: «María, ¿tienes el 5?». Si el jugador al que se le pregunte tiene una o más cartas de las que pidió el otro jugador, tiene que entregar todas esas cartas que pida el jugador. Si el jugador no tiene una de esas cartas, dice: **“Te toca pescar”**. Si el jugador que pide las cartas no recibe ninguna, coge una carta del montón. Si el jugador consigue una o más cartas de las que pidió (ya sea del otro jugador o del montón), tiene otro turno. Cada vez que un jugador tenga una familia con cuatro cartas iguales, las tiene que colocar boca arriba sobre la mesa. Cuando un jugador se quede sin cartas, coge una carta del montón. La partida termina cuando se hayan hecho todas las familias, y los jugadores no tengan ninguna carta en las manos.

FIN DE LA PARTIDA

Gana la partida el jugador que consiga el mayor número de familias de cuatro.





CONTEÚDO

Quarenta cartas de jogo

OBJETIVO DO JOGO

Recolher o maior número de conjuntos de quatro cartas CoComelon.

PREPARAÇÃO DO JOGO

O jogador mais velho baralha as cartas e dá cinco a cada jogador. As cartas que sobraem são espalhadas, viradas para baixo, para formarem a pilha do Peixinho CoComelon.

COMO JOGAR

Os jogadores olham para as suas cartas. Todos os jogadores que tiverem um conjunto de quatro cartas iguais devem colocá-las viradas para cima na mesa. Começa o jogador mais jovem e a vez passa para a esquerda. No seu turno, os jogadores escolhem outro jogador a quem pedir uma carta igual a uma que já tenham na mão. Um jogador pode, por exemplo, perguntar: "Leticia, tens algum 5?" Se o jogador tiver uma ou mais das cartas pedidas, têm de as dar ao jogador que as pediu. Se, por outro lado, não tiver nenhuma dessas cartas, diz:

"Vai pescar!" O jogador que pediu as cartas e não recebeu nenhuma deve depois pegar numa carta da pilha do Peixinho. Se o jogador receber uma ou mais cartas que pediu (quer seja de outro jogador ou da pilha do Peixinho), ganha outro turno. Sempre que um jogador tiver um conjunto de quatro cartas iguais, deve colocá-las viradas para cima na mesa. Quando um jogador ficar sem cartas, escolhe uma carta da pilha do Peixinho. O jogo acaba quando todos os conjuntos forem jogados e os jogadores já não tiverem cartas na mão.

FIM DO JOGO

Ganha o jogador que tiver apanhado mais conjuntos de quatro cartas!





...— (PL) —...

ZAWARTOŚĆ

40 kart do gry

CEL GRY

Zadaniem graczy jest zebranie jak największej liczby zestawów czterech identycznych kart CoComelon.

PRZYGOTOWANIE

Najstarszy gracz tasuje karty i rozdaje uczestnikom po pięć kart. Pozostałe karty odwrócone do dołu są rozkładane na polu gry i tworzą stos Go Fish.

ROZGRYWKA

Gracze sprawdzają swoje karty. Jeśli gracz ma cztery identyczne karty, musi je położyć odkryte na stole. Pierwszą kolejkę zaczyna najmłodszy gracz, a następną osoba po jego lewej stronie. W trakcie swojej kolejki gracz pyta inną osobę o kartę pasującą do tych, które ma w ręce. Na przykład może powiedzieć: „Krzysiek, czy masz kartkę z piątką?” Jeśli zapytana osoba ma taką kartę, musi ją oddać graczowi. Jeśli zapytana osoba nie ma takiej karty, mówi „Go Fish!”. Gracz, który zadał pytanie, ale nie zdobył karty, dobiera jedną ze stosu Go Fish. Jeśli gracz otrzyma jedną lub więcej przydatnych kart (od innej osoby lub ze stosu Go Fish), uzyskuje dodatkową kolejkę. Gdy gracz zbierze cztery identyczne karty, musi je położyć odkryte na stole. Jeśli nie ma już w ręce żadnych kart, dobiera jedną ze stosu Go Fish. Gra kończy się momencie, gdy wszystkie karty zostaną rozegrane, a gracze nie mają już żadnych w rękach.

KONIEC GRY

Wygrywa osoba, która zbierze najwięcej zestawów czterech kart!





CoComelon™

CoComelon™ & © 2022 Moonbug Entertainment. All Rights Reserved.

© 2022 Goliath, Vijzelpad 80, 8051 KR Hattem, the Netherlands.

Vivid Toy Group Ltd, GU3 1LS, UK

- Ⓒ Colors and content may vary.
- Ⓕ Les couleurs et les détails peuvent varier.
- Ⓖ Kleuren en inhoud kunnen afwijken.
- Ⓓ Farb- und Inhaltsänderungen vorbehalten.
- Ⓘ I colori ed i particolari possono variare.
- Ⓔ Los colores y detalles pueden variar.
- Ⓗ Cores e detalhes podem variar.
- Ⓟ Kolory i szczegóły mogą się różnić.
- Ⓓ Farver og indhold kan variere.
- Ⓝ Farger og innhold kan variere.
- Ⓔ Färger och innehåll kan variera.
- Ⓕ Värät ja sisältö saattavat vaihdella.

Made in China.

926857.0-10_V02_2205



FR

NOTICE
D'INSTRUCTIONS



Goliath®