

Let's Go Fishin'

123 in the
Sea!

Includes
20
Colorful Fish!



926629



CONTENTS

1 fishing rod
20 fish
Sticker sheet
Instructions

SET UP

Before playing the game for the first time, place the stickers on the designated spaces on the back of the fish, making sure the color of the sticker does not match the color of the fish.



Place all the fish sticker-side down in the play area. All players should choose a shape that will be "their" shape, and remember it for the rest of the game – star, triangle, square, or circle. Each player must choose a different shape.



Choose your Shape.

PLAYING THE GAME

The player who last went swimming goes first. On their turn, players take the fishing rod and spin the anchor on the side of the reel to see which number they're trying to find, and then goes fishin'! To catch a fish, the player extends their fishing line (turning the handle until the line drops) to connect the magnet with the metal pieces around the mouth of a fish. Once closed, the magnet will latch on, allowing the player to reel in the fish.

Once reeled in, if the number on the back of the fish matches the number the player spun on the rod, they get to keep the fish and they earn one point! If it does not match, they have to disconnect the fish and put it back on the play area sticker-side down.

OBJECT OF THE GAME

To be the player with the most points once a player has "caught" five fish!

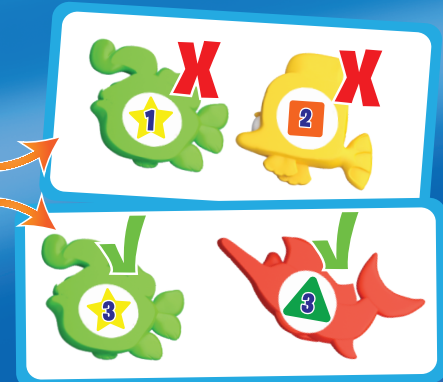
Bonus Points! If the player catches a fish that also matches their shape, they get a bonus point!

Players should keep all fish they have caught on the table in front of them to track their points.

Play continues clockwise until one player has "caught" five fish on the table in front of them.

Spin the spinner!

Try to reel up a 3!



END OF THE GAME

Once a player has "caught" five fish, the game is over and players add up their final score. Players should count one point for each fish they caught, plus one additional point for every fish that matches the shape they chose at the beginning of the game. The player with the most points is the winner!



CONTENU

1 canne à pêche
20 poissons
Une feuille d'autocollants
Règle du jeu

MISE EN PLACE

Avant de jouer pour la première fois, placez les autocollants sur les emplacements prévus à l'arrière des poissons, en veillant bien à ce que chaque poisson porte un autocollant qui soit d'une autre couleur que la sienne.



Placez les poissons au centre de la table, face cachée. Tous les joueurs choisissent une forme : ce sera « leur » forme jusqu'à la fin de la partie. Les différentes formes sont : étoile, triangle, carré, cercle. Chaque joueur doit choisir une forme différente.



Choisis ta forme

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Le joueur qui a été nagé le plus récemment commence la partie. Chacun à leur tour, les joueurs prennent la canne à pêche et font tourner l'ancre sur le côté du moulinet pour voir quel est le numéro qu'ils doivent trouver. Ensuite, ils attrapent un poisson ! Pour attraper un poisson, le joueur tourne la manivelle pour faire descendre la ligne jusqu'à ce que l'aimant s'accroche aux éléments en métal qui entourent la bouche d'un poisson. Lorsqu'un poisson est proche, l'aimant s'élancera de lui-même pour l'attraper. Le joueur fait alors tourner le moulinet dans l'autre sens pour faire remonter le poisson.

BUT DU JEU

Être le joueur qui a le plus de points une fois que l'un des joueurs a attrapé cinq poissons !

Tire le bout de la canne à pêche jusqu'à ce qu'elle atteigne sa longueur maximale. Tu es prêt à pêcher !

Une fois cela fait, si le numéro à l'arrière du poisson correspond au numéro indiqué au joueur sur la canne à pêche, il peut garder ce poisson pour gagner un point ! Si le numéro ne correspond pas, il doit relâcher le poisson : il le replace alors au centre de la table, face cachée.

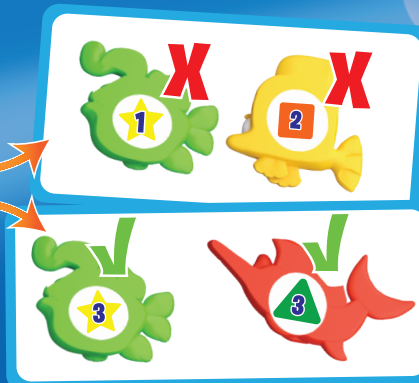
Points bonus ! Si le joueur attrape un poisson portant le bon numéro et dont la forme correspond à la sienne, il reçoit un point bonus !

Pour pouvoir facilement calculer les points obtenus, chaque joueur garde devant lui les poissons qu'il a attrapés.

La partie continue dans le sens des aiguilles d'une montre, jusqu'à ce qu'un joueur ait attrapé cinq poissons.

Fais tourner la roue!

Essaie d'attraper un 3!



FIN DE LA PARTIE

Une fois qu'un joueur a attrapé cinq poissons, la partie est terminée. On calcule alors le score des joueurs. Chaque joueur gagne un point pour chaque poisson attrapé, plus un point supplémentaire pour chaque poisson correspondant à la forme qu'il a choisie au début de la partie. Le joueur qui a le plus de points remporte la partie !



INHOUD

1 hengsel
20 vissen
Stickervel
Handleiding

VOORBEREIDING

Plak, als je het spel voor de eerste keer speelt, de stickers op de daarvoor bestemde plaatsen op de rug van de vissen en zorg ervoor dat de kleur van de sticker niet overeenkomt met de kleur van de vis.



Leg alle vissen met de stickers naar beneden op het speelveld. Alle spelers moeten een vorm kiezen die "hun" vorm zal zijn en die voor de rest van het spel onthouden - ster, driehoek, vierkant of cirkel. Elke speler moet een andere vorm kiezen.



Kies je vorm

TIJDENS HET SPEL

De speler die het laatst gezwommen heeft mag beginnen. Als ze aan de beurt zijn, pakken de spelers de hengsel en draaien aan het anker aan de zijkant van de haspel om te zien welk nummer ze moeten vinden en gaan dan vissen! Om een vis te vangen, verlengt de speler zijn vislijn (door aan de hendel te draaien tot de lijn zakt) om de magneet te verbinden met de metalen delen rond de bek van een vis. Eenmaal gesloten klikt de magneet vast, zodat de speler de vis kan binnenhengelen.

Als de vis is binnengehaald en het nummer op de rug van de vis overeenkomt met het nummer dat de speler op de hengsel draaide, mogen ze de vis houden en verdienen ze een punt! Als het niet overeenkomt, moeten ze de vis losmaken en weer op het speelveld leggen met de sticker naar beneden.

DOEL VAN HET SPEL

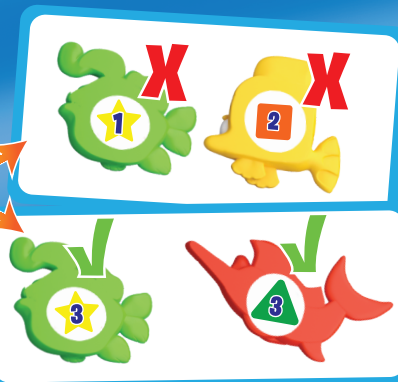
Om de speler met de meeste punten te zijn als een speler vijf vissen heeft "gevangen"!

Bonuspunten! Als een speler een vis vangt die ook bij hun vorm past, krijgen ze een bonuspunt! De spelers moeten alle vissen die ze gevangen hebben op de tafel voor zich houden om hun punten bij te houden.

Het spel gaat verder met de klok mee tot een speler vijf vissen op de tafel voor zich heeft "gevangen".

Draai aan de haspel!

Probeer een 3 binnen te halen!



EINDE VAN HET SPEL

Zodra een speler vijf vissen heeft "gevangen" is het spel afgelopen en tellen de spelers hun eindscore bij elkaar op. De spelers tellen een punt voor elke vis die ze vingen, plus een extra punt voor elke vis die bij de vorm past die ze bij het begin van het spel kozen. De speler met de meeste punten is de winnaar!



INHALT

1 Angelrute
20 Fische
Aufkleberbogen

VORBEREITUNG

Bevor das Spiel zum ersten Mal gespielt wird, klebt man die Aufkleber auf die dafür vorgesehenen Stellen auf der Rückseite der Fische. Aber Achtung: Die Farbe des Aufklebers darf nicht mit der Farbe des Fisches übereinstimmen.



Nun werden alle Fische mit der Aufkleberseite nach unten in den Spielbereich gelegt. Alle Spieler wählen eine Form als "ihre" Form aus und merken sich diese für den Rest des Spiels - Stern, Dreieck, Quadrat oder Kreis. Jeder Spieler muss eine andere Form wählen.



Die Form wählen

SPIELABLAUF

Der Spieler, der zuletzt schwimmen war, beginnt. Wenn ein Spieler an der Reihe ist, nimmt er die Angelrute und dreht den Anker an der Seite der Rolle, um zu sehen, welche Zahl er sucht und geht nun angeln! Um einen Fisch zu fangen, wirft der Spieler seine Angelschnur aus, indem er den Griff dreht, bis die Schnur abfällt. So kann sich der Magnet mit den Metallteilen um das Fischmaul verbinden. Sobald der Magnet einrastet, kann der Spieler die Angel mit dem Fisch einholen.

Wenn die Zahl auf dem Rücken des Fisches mit der Zahl übereinstimmt, die der Spieler an der Angel gedreht hat, darf er den Fisch behalten und bekommt einen Punkt! Stimmt die Zahl nicht überein, muss er den Fisch abnehmen und mit dem Aufkleber nach unten zurück auf die Spielfläche legen.

ZIEL DES SPIELS

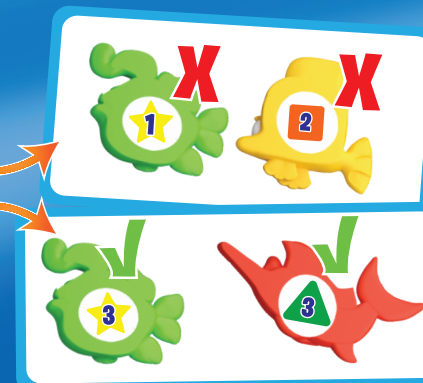
Ziel ist es, der Spieler mit den meisten Punkten zu sein, sobald ein Spieler fünf Fische "gefangen" hat!

Bonuspunkte: Wenn der Spieler einen Fisch fängt, der auch zu seiner Form passt, erhält er einen Bonuspunkt! Die Spieler sollten alle Fische, die sie gefangen haben, vor sich auf den Tisch legen, um ihre Punkte im Blick zu haben.

Das Spiel wird im Uhrzeigersinn fortgesetzt, bis ein Spieler fünf Fische auf dem Tisch vor sich "gefangen" hat.

Drehe den Anker!

Versuche, eine 3 einzuholen!



ENDE DES SPIELS

Sobald ein Spieler fünf Fische "gefangen" hat, ist das Spiel zu Ende und die Spieler addieren ihre Endpunkte. Die Spieler zählen einen Punkt für jeden Fisch, den sie gefangen haben. Zusätzlich bekommen sie einen Punkt für jeden Fisch, der die Form hat, die zu Beginn des Spiels gewählt wurde. Der Spieler mit den meisten Punkten ist der Gewinner!



CONTENUTO

1 canna da pesca
20 pesci
Foglio di adesivi
Istruzioni

PREPARAZIONE

Al primo utilizzo, posiziona gli adesivi negli spazi predisposti sul retro dei pesci, assicurandoti che il colore dell'adesivo non corrisponda al colore del pesce.



Sistema tutti i pesci con gli adesivi verso il basso nell'area di gioco. Tutti i giocatori devono scegliere quella che sarà la "loro" forma e ricordarla per il resto del gioco - stella, triangolo, quadrato o cerchio. Ogni giocatore deve scegliere una forma diversa.



Scegli la tua forma

COME GIOCARE

Il giocatore che ha nuotato per ultimo inizia per primo. Durante il proprio turno, i giocatori prendono la canna da pesca e fanno girare l'ancora sul lato del mulinello per vedere quale numero dovranno ottenere, e poi iniziano a pescare! Per catturare un pesce, il giocatore stende la sua lenza (girando la manovella) e la inserisce nella bocca del pesce cercando di far attaccare il magnete. Quando la bocca si chiude agganciando il magnete, il giocatore di turno potrà tirare su il pesce.

Una pescato un pesce, il giocatore controlla se il numero sul retro, corrisponde al numero ottenuto girando il mulinello, se sì, può tenere il pesce e guadagnare un punto! Se non corrisponde, deve staccare il pesce e rimetterlo nell'area di gioco, con l'adesivo rivolto verso il basso.

OBIETTIVO DEL GIOCO

Essere il giocatore con più punti dopo aver "pescato" cinque pesci!

Punti bonus! Se il giocatore prende un pesce che corrisponde anche alla sua forma, ottiene un punto bonus!

I giocatori devono tenere tutti i pesci che hanno catturato sul tavolo di fronte a loro per tenere il conto dei loro punti.

Il gioco continua in senso orario finché un giocatore non ha "catturato" cinque pesci sul tavolo di fronte a lui.



FINE DEL GIOCO

Una volta che un giocatore ha "catturato" cinque pesci, la partita finisce e i giocatori calcolano il loro punteggio finale. I giocatori devono conteggiare un punto per ogni pesce che hanno catturato, più un punto aggiuntivo per ogni pesce che corrisponde alla forma che hanno scelto all'inizio della partita. Il giocatore con più punti è il vincitore!



CONTENIDO

1 caña
20 peces
Hoja de pegatinas
Instrucciones

OBJETIVO DEL JUEGO

¡Ser el jugador con
más puntos cuando alguien
haya pescado 5 peces!

PREPARACIÓN

Colocad las pegatinas en su correspondiente lugar en la parte inferior de los peces, asegurándoos de que el color de la pegatina no coincida con el color del pez.



Poned todos los peces boca arriba (la pegatina quedará oculta) en el área de juego. Cada jugador tendrá que escoger una forma diferente: estrella, triángulo, cuadrado o círculo. Esta forma será la suya para toda la partida.



Escoged vuestra forma

Tirad de la punta de la caña hasta que se haya extendido por completo. ¡Ya estáis listos para pescar!

¿CÓMO SE JUEGA?

Empezará el jugador que haya ido a pescar más recientemente. En su turno, los jugadores cogerán la caña y harán girar el ancla del lado del carrete para ver qué número tendrán que intentar encontrar y ¡a pescar! Para pescar un pez, el jugador tendrá que dar más hilo haciendo girar el carrete, hasta que el imán del cebo atraiga un pez y queden pegados. Entonces, volverá a usar el carrete para recoger el hilo.

En cuanto el hilo se haya recogido, si el número que hay en la pegatina del pez coincide con el número que salió en la caña, ¡el jugador podrá quedarse el pez y ganará un punto! Si no coincide, tendrá que desenganchar el pez y volverlo a poner boca arriba en el área de juego, con la pegatina hacia abajo.

¡Puntos extra! Si el jugador pesca un pez que también coincide con su forma, ¡se llevará otro punto más! Los jugadores deben dejar delante suyo en la mesa, todos los peces que hayan pescado, para poder ir viendo cuántos puntos tienen.

La partida continúa en el sentido de las agujas del reloj hasta que un jugador haya pescado cinco peces.



FIN DE LA PARTIDA

En cuanto un jugador haya pescado cinco peces, acabará la partida y los jugadores tendrán que sumar sus puntos. Tendrán que contar un punto por cada pez que hayan pescado, más un punto adicional por cada pez que coincida con la forma que escogieron al principio del juego. ¡Ganará el jugador con más puntos!



CONTEÚDO

1 cana de pesca
20 peixes
Folha de adesivos
Instruções

OBJETIVO DO JOGO

Ser o jogador com mais pontos
uma vez que um jogador tenha
“apanhado” cinco peixes!

PREPARAÇÃO DO JOGO

Antes de jogar o jogo pela primeira vez, coloque os adesivos nos espaços designados na parte de trás do peixe, certificando-se de que a cor do adesivo não corresponda à cor do peixe.



Coloque todos os peixes com o lado adesivo para baixo na área de jogo. Todos os jogadores devem escolher uma forma que será a “sua” forma e lembrá-la pelo resto do jogo – estrela, triângulo, quadrado ou círculo. Cada jogador deve escolher uma forma diferente.



Escolha a sua Forma

Puxe a ponta da cana de pesca até que esteja totalmente estendida.
Prepare-se para pescar!

COMO JOGAR

O jogador que foi nadar por último, vai primeiro. Na sua vez, os jogadores pegam na cana de pesca e giram a âncora na lateral do carretel para ver qual número estão a tentar encontrar e depois vão pescar! Para pegar um peixe, o jogador estende a sua linha de pesca (girando a manivela até que a linha caia) para conectar o íman com as peças de metal ao redor da boca de um peixe. Uma vez fechado, o íman agarrará, permitindo que o jogador puxe o peixe.

Uma vez enrolado, se o número na parte de trás do peixe corresponder ao número que o jogador girou na cana, fica com o peixe e ganha um ponto! Se não corresponder, deve desconectar o peixe e colocá-lo de volta na área de jogo com o lado do adesivo para baixo.

Pontos bônus! Se o jogador pegar um peixe que também corresponda à sua forma, ganha um ponto de bônus! Os jogadores devem manter todos os peixes que pegaram na mesa à sua frente para acompanhar os seus pontos.

O jogo continua no sentido dos ponteiros do relógio até que um jogador “apanhe” cinco peixes na mesa à sua frente.



FIM DO JOGO

Assim que um jogador “apanhar” cinco peixes, o jogo termina e os jogadores somam a sua pontuação final. Os jogadores devem contar um ponto para cada peixe que apanharam, mais um ponto adicional para cada peixe que corresponda à forma que escolheram no início do jogo. O jogador com mais pontos é o vencedor!

ZAWARTOŚĆ

1 wędka
20 rybek
Arkusz z naklejkami
Instrukcja

PRZYGOTOWANIE

Przed zagranie w grę po raz pierwszy należy umieścić naklejki w wyznaczonych miejscach z tyłu każdej rybki, mając na uwadze, żeby kolor naklejki był inny niż kolor rybki.



Umieść wszystkie rybki w obszarze gry naklejkami do dołu. Każdy gracz musi wybrać „swoją” kształt i zapamiętać go do końca gry. Może to być gwiazdka, trójkąt, kwadrat lub koło. Każdy gracz musi wybrać inny kształt.



Pociągnij za koniec wędki, aż będzie w pełni rozłożona. Przygotuj się na połów!

Wybierz swój kształt

ROZGRYWKA

Grę rozpoczyna gracz, który jako ostatni poszedł pływać. Podczas swojego ruchu gracze biorą wędkę i kręcą kotwicą przy kołowrotku, aby zobaczyć, jaki numer muszę znaleźć, a następnie rozpoczynają połów! Aby złapać rybkę, gracz kręci kołowrotkiem, aż linka z magnesem spadnie, a następnie musi dotknąć magnesem metalowej części w okolicach ust rybki i wciągnąć rybkę do góry.

Po wciągnięciu rybki, jeśli jej numer zgadza się z numerem wylosowanym przez gracza na początku, gracz może zachować rybkę i otrzymuje 1 punkt! Jeśli numer się nie zgadza, rybkę należy położyć z powrotem w obszarze gry naklejką do dołu.

CEL GRY

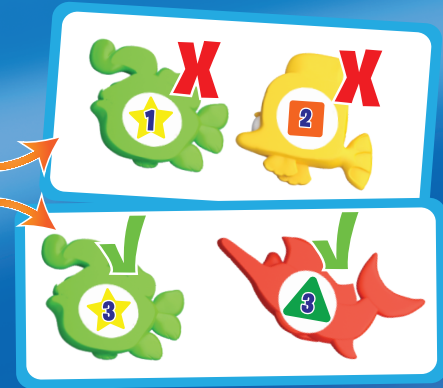
Zdobycie jak największej liczby punktów po złowieniu 5 rybek!

Bonusowe punkty! Jeśli gracz złapie rybkę, która będzie pasowała do jego kształtu, otrzymuje on dodatkowy punkt!

Gracze trzymają wszystkie złapane przez siebie rybki na stole przed sobą, aby monitorować swoje punkty.

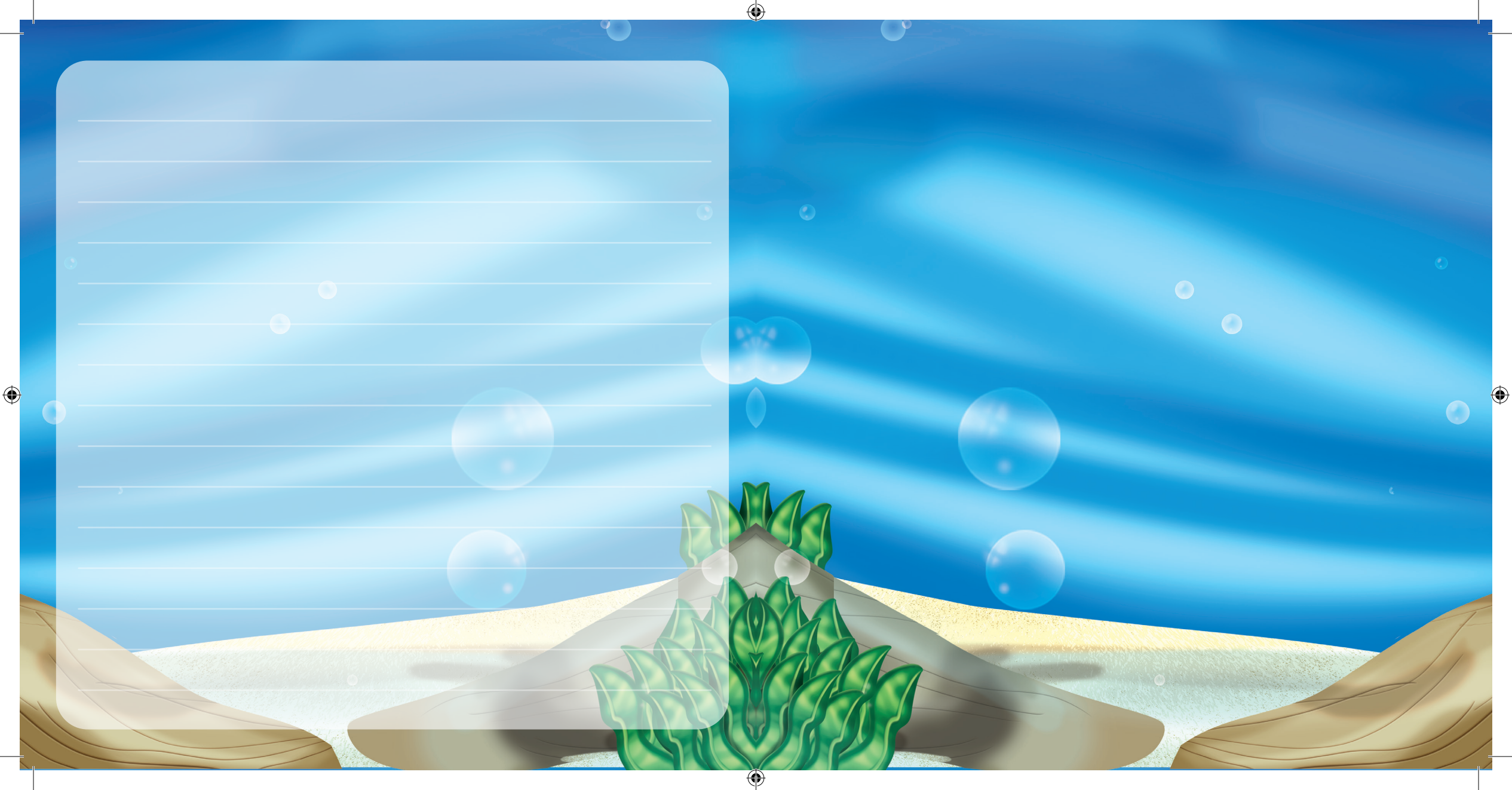
Gra toczy się zgodnie z ruchem wskazówek zegara do momentu, aż któryś z graczy złowi 5 rybek.

Zakręć kołowrotkiem!
Spróbuj wyciągnąć 3!



KONIEC GRY

Gdy gracz złowi 5 rybek, gra kończy się, a gracze dodają swoje punkty. Każda złapana rybka jest warta 1 punkt, a dodatkowo można przyznać sobie po 1 punkcie za każdą rybkę, która pasuje do wybranego na początku gry kształtu. Wygrywa gracz z największą liczbą punktów!



© 2022 Goliath, Vijzelpad 80, 8051 KR Hattem, the Netherlands.
Vivid Toy Group Ltd, GU3 1LS, UK

- GB Keep this information for future reference. Made in China.
- FR Informations à conserver. Fabriqué en Chine.
- NL Informatie bewaren ter referentie. Made in China.
- DE Aufzubewahrende Informationen. Hergestellt in China.
- IT Informazioni da conservare. Fabbricato in Cina.
- ES Guarde esta información para futuras referencias. Fabricado en China.
- PT Informações a guardar. Fabricado em China.
- PL Informacje, które należy zachować. Wyprodukowano w Chinach

- GB Warning. Not suitable for children under 36 months. Long cord. Strangulation hazard.
- FR Attention. Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois. Longue corde. Danger de strangulation.
- NL Waarschuwing. Niet geschikt voor kinderen jonger dan 36 maanden. Lang koord. Verwurgingsgevaar.
- DE Achtung. Nicht für Kinder unter 36 Monaten geeignet. Lange Schnur. Strangulationsgefahr.
- IT Attenzione. Non adatto a bambini di età inferiore a 36 mesi. Corde lunghe. Rischio di strangolamento.
- ES Advertencia. No conviene para niños menores de 36 meses. Cuerda larga. Peligro de estrangulamiento.
- PT Atenção. Contra-indicado para crianças com menos de 36 meses. Corda comprida. Risco de estrangulamento.
- PL Ostrzeżenie. Nieodpowiednie dla dzieci w wieku poniżej 36 miesięcy. Długa linka. Niebezpieczeństwo uduszenia.
- DK Advarsel. Ikke egnet til børn under 36 måneder. Lang snor/Lang kæde. Stranguleringsfare.
- NO Advarsel. Ikke egnet for barn under 36 måneder. Lang snor/lang kjede. Kvelningsfare.
- SE Varning. Inte lämplig för barn under 36 månader. Långt snöre/lång kedja. Risk för strypning.
- FI Varoitus. Ei sovelly alle 36 kuukauden ikäisille lapsille. Pitkä naru tai pitkä ketju. Kuristumisvaara.

928629-0-10_V06_0422



Visit our website:

www.goliathgames.com



FR

NOTICE
D'INSTRUCTIONS



FR

Cet appareil
se recycle

À DÉPOSER
EN MAGASIN



À DÉPOSER
EN DÉCHÈTERIE



OU

Points de collecte sur www.quefairedemesdechets.fr