

Tchibo GmbH D-22290 Hamburg · 15783AB3X3IX · 2018-12

- de

Produktinformation
- en

Product information
- fr

Fiche produit
- cs

Informace o výrobku

de

Wichtige Hinweise 

• Halten Sie Kinder von Verpackungsmaterial fern. Es besteht u.a. Erstickungsgefahr!

• Das Angelspiel ist für den Einsatz im Freien geeignet. Tauchen Sie die Teile jedoch nicht in Wasser. Verwahren Sie alle Teile trocken und vor Witterung geschützt.

• Die Angelschnur verfügt über ein Sicherheits-Klick-System, sodass auch für Kleinkinder keine Strangulationsgefahr besteht.

• Wischen Sie die Teile bei Bedarf mit einem weichen Tuch feucht ab.

Lieferumfang		
2 Angeln	1 Spielanleitung	
6 Fische	2 Rochen	2 Seepferdchen

Spielvorbereitung

Grenzen Sie auf dem Rasen, im Sandkasten etc. einen Bereich für das „Meer“ ab.
Legen Sie die Fische, Rochen und Seepferdchen in das Meer. Die farbige Seite muss oben liegen. Biegen Sie die Schlaufen nach oben, sodass beim Angeln der Haken greifen kann.
Jedes Meerestier hat eine andere Punktzahl auf der Rückseite aufgedruckt, so dass die Spieler diese beim Angeln nicht sehen können.

Spielverlauf

Empfohlen für Kinder von 3-6 Jahren.
Der jüngste Mitspieler beginnt mit einem Meerestier nach freier Wahl. Mit Geschick muss er versuchen, den Angelhaken durch die Öse zu fädeln, um das Tier aus dem Meer zu heben.
Danach ist sein Mitspieler dran. Es wird abwechselnd geangelt.
So geht es weiter, bis alle Teile geangelt wurden.
Nun werden die Punkte auf der Rückseite der Beute zusammengezählt. Wer die meisten Punkte hat, hat gewonnen.

Spielvariante
Beide Spieler spielen gleichzeitig, bis alle Tiere geangelt sind.
Nun werden die Punkte auf der Rückseite der Beute zusammengezählt. Wer die meisten Punkte hat, hat gewonnen.

www.tchibo.de/anleitungen

en

Important information 

• Keep children away from all packaging material. There is a risk of choking!

• The fishing game is suitable for outdoor use. However, do not immerse the parts in water. Keep all parts in a dry place and protect them from bad weather.

• The fishing line comes equipped with a safety-click feature so that it does not pose a risk of strangulation, even for small children.

• Wipe the parts off with a soft, dampened cloth if needed.

Delivery contents		
2 fishing rods	1 set of playing instructions	
6 fish	2 rays	2 seahorses

Preparation

Mark out a play area for the “sea” on a lawn, sandbox, etc.
Place the fish, rays and seahorses into the sea. The coloured side should face upwards. Bend the loops upwards so that the hook can catch them when the players are fishing.
Every sea creature has a different number of points printed on on the back of them so that the players cannot see them when fishing.

Game rules and instructions

Recommended for children aged 3-6 years.
The youngest player begins with a sea creature of their choice. The player needs to skillfully make the hook go through the loop to be able to lift the creature out of the water.
The next player then takes their turn. The players take turns to fish. They continue until all parts have been fished out.
The players then add up the number of points written on the back of their prey. The player with the most points wins.

Game variation
Both players fish at the same time until all the creatures have been caught.
The players then add up the number of points written on the back of their prey. The player with the most points wins.

www.tchibo.de/instructions
(Enter the product number in “Bedienungsanleitungen-suche” and click on “Suchen”.)

fr

Remarques importantes 

• Tenez les emballages hors de portée des enfants. Il y a notamment risque d'étouffement!

• Le jeu de cannes à pêche est conçu pour être utilisé à l'extérieur. Toutefois, ne plongez pas les pièces dans l'eau. Gardez les pièces au sec et à l'abri des intempéries.

• Le fil des cannes à pêche dispose d'un système de sécurité à clic permettant aux enfants en bas âge d'éviter tout risque de strangulation.

• Si nécessaire, essuyez tous les éléments avec un chiffon doux et humide.

Contenu de la livraison		
2 cannes à pêche	1 règle du jeu	
6 poissons	2 raies	2 hippocampes

Préparation du jeu

Délimitez un espace dans l'herbe, le sable, etc. qui représente la «mer».
Posez les poissons, les raies et les hippocampes dans la mer, côté couleur orienté vers le haut. Remontez les boucles pour que le hameçon des cannes à pêche puisse bien s'y accrocher.
Chaque animal marin a un nombre différent de points, indiqué au dos, que les joueurs ne peuvent donc pas voir pendant le jeu.

Déroulement du jeu

Recommandé pour les enfants de 3-6 ans.
C'est le joueur le plus jeune qui commence en pêchant l'animal marin de son choix. Il doit faire preuve d'adresse et essayer de passer le hameçon dans la boucle pour sortir l'animal hors de la mer. C'est alors au joueur suivant d'essayer. Chacun pêche à tour de rôle. La partie se poursuit ainsi, jusqu'à ce que toutes les pièces soient pêchées.
Il faut ensuite comptabiliser les points figurant au dos de chaque prise. Le joueur qui réalise le meilleur score a gagné.

Variante de jeu
Les deux joueurs jouent en même temps jusqu'à ce qu'il n'y ait plus aucun animal dans la mer.
Il faut ensuite comptabiliser les points figurant au dos de chaque prise. Le joueur qui réalise le meilleur score a gagné.

www.fr.tchibo.ch/notices

cs

Důležité pokyny 

• Obalový materiál udržujte mimo dosah dětí. Mimo jiné hrozí i nebezpečí udušení!

• Hra chytání ryb je vhodná k používání ve venkovních prostorech. Jednotlivé díly však neponořujte do vody. Všechny díly uchovávejte v suchu a chráněné před vlivy počasí.

• Rybářská udice je vybavena bezpečnostním systémem na zaklapnutí, takže ani pro malé děti nehrozí nebezpečí uškrcení.

• Pokud bude třeba, otřete jednotlivé díly měkkým vlhkým hadříkem.

Rozsah dodávky		
2 rybářské udice	1 návod na hraní	
6 ryb	2 rejnoci	2 mořští koníčky

Příprava hry

Vyhraničte si na trávě, pískovišti apod. oblast, která bude představovat moře.
Položte do moře ryby, rejnoky a mořské koníčky. Musí ležet barevnou stranou nahoru. Ohněte poutka nahoru tak, aby se do nich mohl háček při chytání dobře zaháknout.
Každý mořský živočich má na zadní straně natiskn jiný počet bodů tak, aby je hráči při lovení nemohli vidět.

Průběh hry

Doporučeno pro děti od 3 do 6 let.
Nejmladší hráč začíná mořským živočichem podle své volby. Svou šikovností se musí pokusit zaháknout háček do poutka tak, aby živočicha vylovil z moře.
Potom je na řadě jeho spoluhráč. Hráči se při lovení střídají. Tak to jde dále, dokud nevyloví všechny díly.
Nyní se sečtou body na zadní straně úlovků. Kdo má nejvíc bodů, vyhrává.

Varianta hry
Oba dva hráči hrají současně, dokud nebudou vyloveni všichni živočichové.
Nyní se sečtou body na zadní straně úlovků. Kdo má nejvíc bodů, vyhrává.

www.tchibo.cz/navody

pl

Informacja o produkcie

sk

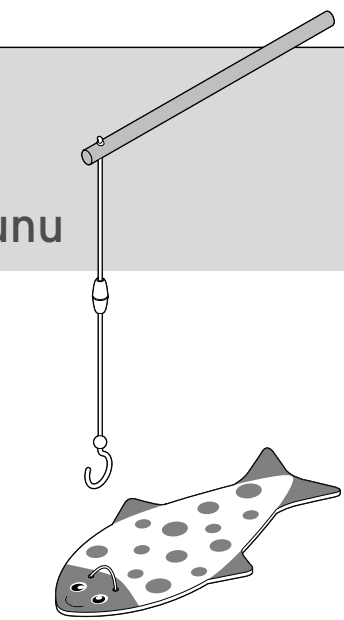
Informácia o výrobku

hu

Terméksmertető

tr

Ürün bilgisi



pl

Ważne wskazówki



- Dzieci nie mogą mieć dostępu do materiałów opakowaniowych. Istnieje m.in. niebezpieczeństwo uduszenia!
- Gra w wędkowanie powstała z myślą o używaniu na wolnym powietrzu. Nie wolno jednak zanurzać jej elementów w wodzie. Wszystkie elementy należy przechowywać w suchym miejscu, osłoniętym przed czynnikami atmosferycznymi.
- Sznurek wędki ma system złązek zabezpieczających, dzięki któremu z produktu mogą korzystać nawet małe dzieci bez ryzyka uduszenia.
- W razie potrzeby przetrzeć wszystkie elementy miękką, zwilżoną ściereczką.

sk

Dôležité upozornenia



- Zabráňte prístupu detí k obalovému materiálu. Okrem iného hrozí nebezpečenstvo udusenía!
- Hra lov na udicu je vhodná na použitie v exteriéri. Jednotlivé diely však neponárajte do vody. Všetky diely používajte suché a chránené pred poveternostnými vplyvmi.
- Šnúra udice disponuje bezpečnostným zaklapovacím systémom, takže ani malým deťom nehrozí nebezpečenstvo uškrtenia.
- V prípade potreby utrite diely navlhčenou mäkkou handričkou.

hu

Fontos tudnivalók



- Ne engedje, hogy a csomagolóanyag gyermekek kezébe kerüljön. Többek között fulladásveszély áll fenn!
- A horgászjáték kültéren való használatra alkalmas. Ennek ellenére ne merítse vízbe a részeit. Az összes tartozékot szárazon, az időjárás viszontagságaitól védve tárolja.
- A horgászszinór egy biztonsági pattanó rendszerrel van ellátva, így kisgyermekek számára sem áll fenn a megfojtás veszélye.
- Szükség esetén nedves ruhával törölje le a részeket.

tr

Önemli bilgiler



- Çocukları ambalaj malzemesinden uzak tutun. Aksi takdirde boğulma tehlikesi vardır!
- Olta oyunu açık havada kullanım için uygundur. Ancak parçaları suya daldırmayın. Bütün parçaları kuru ve hava koşullarına karşı korumalı şekilde muhafaza edin.
- Olta ipinde bir güvenlik klik sistemi bulunur, bu sayede küçük çocuklar için de boyuna dolanma sonucu boğulma tehlikesi söz konusu olmaz.
- Gerektiğinde parçaları yumuşak ve nemli bir bezle silin.

Ambalaj içeriği

2 olta	1 oyun talimatı	
6 balık	2 tırpana balığı	2 deniz atı

Zakres dostawy		
2 wędki	1 opis zasad gry	
6 ryb	2 płaszczy	2 koniki morskie

Przygotowanie do gry

Na trawniku, w piaskownicy itp. wydzielić obszar, który będzie „morzem”.

Umieścić ryby, płaszczy oraz koniki morskie w „morzu”. Kolorowa strona musi być skierowana do góry. Wygiąć pętelki do góry, tak aby podczas łowienia haczyk wędki mógł się zahaczyć. Każde zwierzę morskie ma na odwrocie nadrukowaną inną liczbę punktów, której gracze nie widzą podczas wędkowania.

Przebieg gry

Gra zalecana dla dzieci w wieku 3-6 lat.

Rozpoczyna najmłodszy gracz, łowiąc dowolnie wybrane zwierzę morskie. Musi się on wykazać nie lada zręcznością, aby zaczepić haczyk wędki o pętelkę wybranego zwierzęcia morskiego, a następnie wyciągnąć go z morza.

Potem kolej na drugiego gracza. Łowienie odbywa się na przemian do momentu, aż wszystkie zwierzęta morskie zostaną wyłowione. Teraz należy policzyć i zsumować punkty umieszczone z tyłu każdej zdobyczy. Ten, kto uzyskał największą ilość punktów, wygrywa grę.

Wariant gry

Obaj gracze łowią jednocześnie do momentu, aż wszystkie zwierzęta morskie zostaną wyłowione z morza. Teraz należy policzyć i zsumować punkty umieszczone z tyłu każdej zdobyczy. Ten, kto uzyskał największą ilość punktów, wygrywa grę.

Príprava hry

Na trávniku, pieskovisku a pod. vyznačte hranice „mora”. Do mora vložte ryby, raje aorské koníky. Musia byť otočené farebnou stranou nahor. Slučky ohnite smerom nahor, aby ich pri hre mohol zachytiť háčik.

Každýorský živočích má na svojej rubovej strane inú číselnú hodnotu, avšak hráči ju pri lovení nemôžu vidieť.

Priebeh hry

Odporúčané pre deti vo veku 3 - 6 rokov.

Najmladší hráč začínaorským živočíchom podľa vlastnej voľby. Svojou šikovnosťou musí navliecť rybársky háčik do slučky, aby mohol vytiahnuť živočícha z mora.

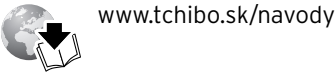
Nasleduje ďalší hráč. Hráči sa pri lovení striedajú.

Hra pokračuje, kým hráči nevylovia všetky živočíchy.

Na záver sa spočítajú všetky body na rubovej strane živočíchov. Hráč s najväčším počtom bodov vyhráva.

Variant hry

Obaja hráči lovia súčasne, až kým nevylovia všetky živočíchy. Následne sa spočítajú bodové hodnoty na zadnej strane úlovku. Kto získal najviac bodov, je víťaz.



www.tchibo.sk/navody

A játék előkészítése

Határoljon el egy területet a fűvön, a homokozóban stb. Ez lesz a „tenger”.

Helyezze be a halakat, a rájákat és a csikóhalakat a tengerbe. A színes oldaluk legyen felül. Hajlítsa fel a hurkokat, hogy azokba horgászás közben be lehessen akasztani a horgokat.

Minden tengeri állat hátoldalán egy másik pontszám található, így a játékosok ezeket nem láthatják horgászás közben.

A játék menete

3-6 éves kor közötti gyermekeknek ajánlott.

A legfiatalabb játékos elkezd egy szabaddon választott tengeri állatot kihorgászni. Meg kell próbálnia ügyesen átfűzni a horgot a lyukon, hogy ki tudja emelni az állatot a tengerből.

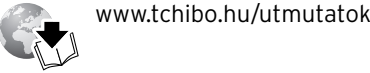
Ezután a következő játékos a soros. Felváltva kell horgászni. Ez így folytatódik, míg minden darabot ki nem fogtak.

Most össze kell számolni a kifogott zsákmány hátoldalán található pontszámokat. Az nyert, aki a legtöbb pontot gyűjtötte össze.

Játékváltozat

Mindkét játékos egyszerre horgászik, amíg ki nem fogták az összes halat.

Most össze kell számolni a kifogott zsákmány hátoldalán található pontszámokat. Az nyert, aki a legtöbb pontot gyűjtötte össze.



www.tchibo.hu/utmutatok

Oyun hazırlığı

Çimende, kumluk alanda vs. „Deniz” için bir alan sınırlayın.

Balıkları, tırpana balıklarını ve deniz atlarını denize bırakın. Renkli taraf üstte olmalıdır. Balıkları avlarken kancanın yakalaya-bilmesi için halkaları yukarıya doğru bükün.

Denizdeki her hayvanın, arka tarafında belirtilmiş farklı puanı olur, böylece oyuncular bunları avlarken göremezler.

Oyun akışı

3-6 yaş çocuklar için uygundur.

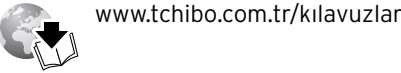
En küçük oyuncu isteğe göre bir hayvanla başlar. Bu kişi becerisini kullanarak olta kancasını halkadan geçirmeye çalışmalıdır, bu sayede hayvanı denizden çıkarabilir.

Sonra sıra oyun arkadaşına geçer. Sıraıyla balık avlanır. Tüm parçalar bitinceye kadar bu böyle devam eder.

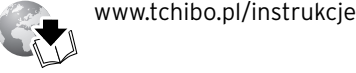
Ondan sonra ganimetlerin arkasında bulunan rakamlar toplanır. En çok puana sahip oyuncu oyunu kazanır.

Oyun şekilleri

Her iki oyuncu aynı anda, bütün hayvanlar avlanıncaya kadar oynar. Ondan sonra ganimetlerin arkasında bulunan rakamlar toplanır. En çok puana sahip oyuncu oyunu kazanır.



www.tchibo.com.tr/kılavuzlar



www.tchibo.pl/instrukcje