

## Fish N' Count Race - RULES

English

**Includes:** Fabric Playing pond 42 x 49cm, Lilypad game board, 2 Counting boards, 2 Wooden fishing rods with 'magical' sticky pick-up pads., 36 counting ducks and crocodiles, Target ring, 4 Games marker stars, 2 playing tokens,

### Object of the game:

Each round be the first to reach the target number or getting the closest to it in 10 moves. Be the first to win 10 rounds, or the number of rounds agreed upon

### Set up:

1. Place the 'Lilypad' game board in the middle of the fabric pond and arrange the ducks face down in the pond around the board.
2. Each player takes one fishing rod, one score card, one score card marker and a selects a coloured counter
3. Place the counters on the 'start' space on the board
4. To begin the game, turn over one of the ducks. The player with the highest number starts the game and chooses the target number on the board by placing the red target piece on that number. Then alternate each round as to who starts and chooses the target.

### Rules:

1. Take it in turns to fish a duck from the pond. Pick yellow ducks for addition (+ numbers) or, if you have gone too far, fish the green ducks for subtraction (- numbers).
2. The ducks that have been fished should be placed face up on the score card
3. If you fish a hidden crocodile you must move your counter back to the start.
4. The round finishes when either one of the players manages to land on the target number, or each player has fished 10 ducks and then the nearest to the target wins.
5. After each round the winner moves the score marker star up one on the score card, then mix up the ducks and place them on the pond again ready for the next round.
6. The game finishes when the first player reaches 10 wins, or the agreed amount.

### Rules variation:

If both players agree, the game can be played without waiting for the other player to take their turn. It can be played as quick as you can fish, but you can still only fish a maximum of 10 ducks.

## Course de compter et pêche - Règles du jeu

Français

**Comprend :** Mare de jeu en tissu de 42 x 49 cm Plateau de jeu avec nénuphars 2 planches pour compter 2 cannes à pêche en bois dotées de coussinets de préhension adhésifs « magiques ». 36 canards et crocodiles à compter. Anneau-cible 4 étoiles-repères 2 pions

### But du jeu :

À chaque partie, atteins en premier le nombre cible ou rapproche-toi le plus de ce dernier en 10 coups. Gagne 10 parties en premier ou le nombre de parties convenus à l'avance.

### Mise en place :

1. Place le plateau principal du jeu au milieu de la mare bleue et place les canards face vers le bas dans la partie qui borde la mare.

2. Chaque joueur prend une canne à pêche, une carte de points, un marqueur de points et choisit un pion en couleur.
3. Placer les pions sur l'espace marqué « Départ » sur le plateau.
4. Pour commencer la partie, retourner l'un des canards. Le joueur ayant le nombre le plus élevé commence la partie et choisit le nombre cible sur le plateau en plaçant l'anneau cible rouge sur ce nombre. Ensuite, les joueurs prennent chacun leur tour à chaque partie pour commencer et choisir la cible.

### Règlement :

1. Prendre chacun son tour pour pêcher un canard dans la mare. Attrape des canards jaunes pour l'addition (chiffres avec le signe +) ou, si tu as avancé trop loin, attrape des canards bleus pour la soustraction (chiffres avec le signe -).
2. Les canards attrapés doivent être placés face vers le haut sur la carte de points.
3. Si tu attrapes un crocodile caché, tu devras remettre le pion au début.
4. La partie se termine soit quand l'un des joueurs réussit à atterrir sur le nombre cible, ou lorsque chaque joueur a attrapé 10 canards, le joueur le plus proche de la cible étant le vainqueur.
5. Après chaque partie, le vainqueur déplace le marqueur de points sur la carte de points, il mélange les canards et les place de nouveau sur la mare en vue de la prochaine partie.
6. Le jeu se termine lorsque le premier joueur remporte 10 victoires ou le nombre de victoires convenu.

### Variation du règlement :

Si les deux joueurs sont d'accord, ils peuvent jouer chacun sans attendre le tour de l'autre. Il est possible de jouer aussi vite que l'on peut attraper des canards, mais il n'est pas possible de pêcher plus de 10 canards.

## Corsa "Pesca e Conta" - Regole del gioco

Italiano

**Include:** Laghetto di stoffa 42 x 49 cm, Tabellone con foglie di ninfee, 2 cartelle segnapunti, 2 canne da pesca di legno con cuscinetti "magici" adesivi, 36 anatre e coccodrilli, Anello bersaglio, 4 stelle segnapunti, 2 pedine di gioco, Istruzioni.

### Scopo del gioco

Essere i primi, ad ogni giro, a raggiungere il numero-obiettivo o ad avvicinarsi di più in 10 mosse. Essere i primi a vincere 10 giri, o il numero di giri stabilito.

### Preparazione:

1. Sistemare il tabellone principale al centro del laghetto azzurro e disporre le anatre a faccia in giù nel laghetto, tutto intorno al tabellone.
2. Ogni giocatore prende una canna da pesca, una cartella segnapunti, una stella segnapunti e sceglie una pedina colorata.
3. Disporre le pedine al "via" sul tabellone.
4. Per cominciare a giocare, capovolgere una delle anatre. Il giocatore con il numero più alto dà inizio al gioco e sceglie il numero-obiettivo sul tabellone mettendo il bersaglio rosso su quel numero. In seguito alternare ad ogni giro chi comincia e sceglie l'obiettivo da raggiungere.

### Regolamento:

1. A turno, pescare un'anatra dal laghetto. Prendere le anatre gialle per aggiungere ( numeri + ) o, se si è andati troppo avanti, pescare le anatre verdi per sottrarre ( numeri - ).
2. Le anatre che sono state pescate vanno disposte a faccia in su sulla cartella segnapunti.

3. Se si pesca un cocodrillo, si deve ripartire dal “via”.
4. Il giro finisce quando uno dei giocatori riesce a raggiungere il numero-obiettivo oppure, se ogni giocatore ha pescato 10 anatre, vince il giocatore più vicino al bersaglio.
5. Dopo ogni giro il vincitore sposta la stella segnapunti sulla cartella, mischia le anatre e le rimette nel laghetto, pronte per il giro successivo.
6. Il gioco finisce quando il primo giocatore vince 10 volte, o il numero stabilito.

### **Variante del regolamento:**

Se entrambi i giocatori sono d'accordo, si può giocare contemporaneamente, senza aspettare che sia il proprio turno. Si può pescare il più velocemente possibile, ma si possono comunque pescare al massimo 10 anatre.

## **Carrera para pescar y contar - Reglas para el juego**

**Español**

**Incluye:** Estanque de juego hecho de tela de 42 x 49cm, Tablero de juego en forma de lirio flotante, 2 tableros para contar, 2 cañas de pescar de madera con , almohadillas “mágicas” adhesivas. , 36 patos para contar y cocodrilos, Aro para la meta, 4 estrellas marcadoras para el juego, 2 fichas de juego, Hoja de instrucciones

### **Objetivo del juego:**

Sé el primero en cada ronda en alcanzar la cifra de la meta o la más próxima en tan solo 10 movimientos. Sé el primero en ganar 10 rondas o el número de rondas acordado.

### **Preparación:**

1. Coloca el tablero principal de juego en el centro del estanque azul y sitúa los patos boca abajo dentro del lago distribuidos por todo el tablero.
2. Cada jugador cogerá una caña de pescar, una tarjeta de clasificación y un marcador para la tarjeta de clasificación y seleccionará un contador de un color.
3. Coloca los contadores en el espacio llamado “Inicio” en el tablero.
4. Para comenzar el juego, da la vuelta a uno de los peces. El jugador que obtenga el número más alto comenzará el juego y marcará en el tablero con la pieza roja de la meta la cifra a la que haya que llegar. En cada ronda se alternará la persona que comienza el juego y elige la cifra de la meta.

### **Reglas:**

1. Hay que turnarse para pescar un pato del estanque. Elige los patos amarillos para sumar (números +) y si has sobrepasado la cifra de la meta elige los patos verdes para restar (números -).
2. Los patos que se hayan pescado deben colocarse boca arriba en la tarjeta de clasificación.
3. Si pescas un cocodrilo escondido el contador debe regresar a la casilla de inicio.
4. La ronda acaba cuando uno de los jugadores consigue llegar a la cifra de la meta o si cada jugador ya ha pescado 10 patos; en ese caso ganará el que esté más próximo a la cifra de la meta.
5. Después de cada ronda, el ganador moverá el marcador de clasificaciones de la tarjeta de clasificaciones, mezclará los patos y los colocará de nuevo en el estanque en preparación para la siguiente ronda.
6. El juego se acaba cuando un primer jugador consigue ganar 10 veces o la cantidad que se haya acordado.

### **Variaciones de las reglas:**

Si ambos jugadores están de acuerdo, el juego se puede jugar sin esperar a que el otro jugador acabe su turno. Se puede jugar tan rápido como se pueda pescar pero aun así solo se pueden

pescar un máximo de 10 patos.

## Rennen „Fishcen und Zählen“ - Spielregeln

Deutsch

**Umfasst:** Stoffspielteich 42 x 49cm, Seerosenblatt-Spielbrett, 2 Zählbretter, 2 Fischangeln aus Holz mit „magischen“, haftenden Einsammelpads, 36 Zählenten und Krokodile, Zielring, 4 Spielmarkiersterne, 2 Spielmarken, Anweisungsblatt

### Ziel des Spiels:

In jeder Runde der Erste sein, der die Zielnummer erreicht oder ihr mit 10 Schritten am nächsten kommt. Der Erste sein, der 10 Runden gewinnt oder die Rundenzahl, die vereinbart wurde.

### Aufstellung:

1. Das Hauptspielbrett in die Mitte des blauen Teichs setzen und die Enten mit dem Gesicht nach unten um das Brett herum platzieren.
2. Jeder Spieler nimmt eine Angelrute, einen Punktekartenmarkierer und wählt einen farbigen Zähler.
3. Die Zähler auf die „Start“-Fläche am Brett setzen.
4. Um das Spiel zu beginnen, einen der Fische herumdrehen. Der Spieler mit der höchsten Nummer fängt das Spiel an und wählt die Zielnummer auf dem Brett, indem er das rote Zielstück auf diese Nummer setzt. Dann bei jeder Runde abwechselnd starten und das Ziel wählen.

### Regeln:

1. Abwechselnd eine Ente aus dem Teich fischen. Gelbe Enten für Addition (+ Nummern) oder, wenn Du zu weit gegangen bist, die grünen Enten für Subtraktion (- Nummern) wählen.
2. Die Enten, die gefischt worden sind, müssen mit dem Gesicht nach oben auf die Punktekarte gelegt werden.
3. Wenn du ein verstecktes Krokodil gefischt hast, muss du deinen Zähler zurück zum Start bewegen.
4. Die Runde endet, wenn entweder einer der Spieler es schafft, eine Zielnummer zu landen, oder jeder Spieler 10 Enten gefischt hat. Der dem Ziel am nächsten ist, gewinnt.
5. Nach jeder Runde bewegt der Gewinner die Punktemarkierer auf der Punktekarte. Die Enten mischen und wieder auf den Teich setzen, so dass die nächste Runde anfangen kann.
6. Das Spiel ist zu Ende, wenn der erste Spieler 10 Spiele oder die vereinbarte Zahl gewonnen hat.

### Regelabwandlungen:

Wenn beide Spieler einverstanden sind, kann das Spiel gespielt werden, ohne darauf zu warten, dass der andere Spieler an die Reihe kommt. Es kann so schnell gespielt werden, wie du fischen kannst, doch du kannst immer nur ein Maximum von 10 Enten fischen.