

**Opća upozorenja:** Ne punitte posudu s igračkom vrućom/kipućom vodom. Provjerite temperaturu vode dok se igrate u kadi. Nikada ne dopustite djetetu da se igra u/s vodom bez nadzora. Redovito provjeravajte ima li na proizvodu oštećenja. Molimo čuvajte ove upute.

**SL** – Vzemite ribiško igro, razprite vedro in ga napolnite z vodo. Nato postavite igralno podlogo v sito; tukaj boste shranili vse ribe, ki ste jih ujeli. Nato postavite vse ribe v vedro in jih zavrtite, da nihče ne ve, katere ribe so najboljše. Na koncu vsak igralec zgrabi ribiško palico in čas je za ribolov! Najmlajši igralec gre prvi. Uporabite magnetno ribiško palico, da ulovite ribo, tako da se igralci izmenjujejo, dokler ni ujeta zadnja riba. Način igre 1 - za otroke, ki še ne znajo računati - Zmaga igralec, ki ujame ribo z zvezdico. Način igre 2 - za otroke, ki že znajo računati ali se želijo učiti - Ko so vse ribe ujete, seštejte vse točke in igralec z največ točkami zmaga. Vzemite ribiško palico, pripravite se in pojdite na ribolov!

**Splošna opozorila:** Posode za igrače ne polnite z vročo/vrelo vodo. Med igro v kadi preverite temperaturo vode. Nikoli ne dovolite, da se vaš otrok igra v/z vodo brez nadzora. Redno preverjajte, ali je izdelek poškodovan. Prosimo, shranite ta navodila.

**PL** – Weź swoją grę wędkarską, rozłóż wiadro i napełnij je wodą. Umieść matę do zabawy w durszlaku; tutaj możesz później umieścić swoją złowioną rybę. Teraz wkładasz wszystkie ryby do wiadra i obracasz nimi, aby nikt nie wiedział, które ryby są najlepsze. Następnie każdy gracz chwytą wędkę i rusza. Rozpoczyna najmłodszy

gracz. Pręt magnetyczny łowi się naprzemiennie, aż do złapania ostatniej ryby. Wariant 1 - dla dzieci, które jeszcze nie umieją liczyć - Gracz, który złapie rybę z gwiazdką, wygrywa grę. Wariant 2 - dla dzieci, które już umieją liczyć lub chcą nauczyć się liczyć - po złowieniu wszystkich ryb punkty sumują się. Gracz, który ma najwięcej punktów, wygrywa grę. Na haczyku, ruszaj!

**Ogólne ostrzeżenia:** Nie napełniaj naczynia zabawkowego gorącą/wrzącą wodą. Sprawdzaj temperaturę wody podczas zabawy w wannie. Nigdy nie pozwalaj dziecku bawić się wodą bez nadzoru. Regularnie sprawdzaj produkt pod kątem uszkodzeń. Prosimy o zachowanie tych instrukcji.

**HU** – Fogja meg horgászjátékát, bontsa ki a vödöröt, és töltsd meg vízzel. Ezután helyezze a játszószőnyeget a szitába; itt tárolhatja az összes kifogott halat. Ezután tegye az összes halat a vödörbe, és forgassa meg őket, hogy senki ne tudja, melyik hal a legjobb. Végül minden játékos megragad egy horgászbótot, és itt az ideje horgászni! A legfiatalabb játékos megy először. Használja a mágneses horgászbótot a hal megfogásához, váltva a játékosok között, amíg az utolsó halat ki nem fogják. 1. játékmód – azoknak a gyerekeknek, akik még nem tudnak számolni – Az a játékos nyer, aki elkapja a halat a csillaggal. 2. játékmód – azoknak a gyerekeknek, akik már tudnak számolni vagy szeretnének tanulni –

Amikor az összes halat kifogták, összeadják az összes pontot, és a legtöbb pontot szerző játékos nyer. Fogd a horgászbótot, készülsz fel, és menj horgászni!

**Általános figyelmeztetések:** Ne töltsd meg a játékedényt forró/forrásban lévő vízzel. A fürdőben való játék közben ellenőrizze a víz hőmérsékletét. Soha ne engedje, hogy gyermeke felügyelet nélkül játsszon a vízzel/vízzel. Rendszeresen ellenőrizze a terméket, hogy nem sérült-e. Kérjük, őrizze meg ezeket az utasításokat.

**CZ** – Vezměte svou rybářskou hru, rozložte kbelík a naplňte jej vodou. Dále vložte hrací podložku do síta; zde budete ukládat všechny ulovené ryby. Poté vložte všechny ryby do kbelíku a kroužte jimi kolem, aby nikdo nevěděl, které ryby jsou ty nejlepší. Nakonec každý hráč popadne rybářský prut a je čas jít na ryby! Jako první jde nejmladší hráč. Použijte magnetický rybářský prut k chytání ryb, střídajte se mezi hráči, dokud není chycena poslední ryba. Herní režim 1 - pro děti, které ještě neumí počítat - Vyhrává hráč, který chytí rybu s hvězdičkou. Herní režim 2 - pro děti, které již umí počítat nebo se chtějí učit - Když jsou všechny ryby chyceny, sečtěte všechny body a vyhrává hráč s nejvyšším počtem bodů. Popadněte svůj rybářský prut, připravte se a jděte na ryby!

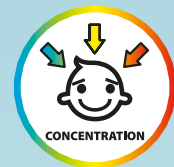
**Obecná upozornění:** Neplňte nádobu na hračky horkou/vařící vodou. Při hře ve vaně kontrolujte teplotu vody. Nikdy nenechte své dítě hrát si ve vodě/s vodou bez dozoru. Výrobek pravidelně kontrolujte, zda není poškozen. Uchovejte si prosím tyto pokyny.

**SK** – Vezmite si rybársku hru, rozložte vedro a naplňte ho vodou. Potom vložte hraciu podložku do síta; tu budete ukladať všetky ulovené ryby. Potom vložte všetky ryby do vedra a otočte ich tak, aby nikto nevedel, ktoré ryby sú tie najlepšie. Nakoniec každý hráč chytí rybársky prút a je čas ísť na ryby! Ako prvý ide najmladší hráč. Na chytanie rýb použite magnetický rybársky prút a striedajte sa medzi hráčmi, kým sa nechytí posledná ryba. Herný režim 1 - pre deti, ktoré ešte nevedia počítať - Vyhráva hráč, ktorý chytí rybu s hviezdičkou. Herný režim 2 - pre deti, ktoré už vedia počítať alebo sa chcú učiť - Keď sa chytia všetky ryby, spočítajte všetky body a vyhráva hráč s najvyšším počtom bodov. Vezmite si rybársky prút, pripravte sa a choďte na ryby!

**Všeobecné upozornenia:** Nádobu na hračky nenaplnajte horúcou/vriacou vodou. Počas hry vo vani kontrolujte teplotu vody. Nikdy nenechajte svoje dieťa hrať sa vo vode/s vodou bez dozoru. Pravidelne kontrolujte, či výrobok nie je poškodený. Uchovajte si tieto pokyny.

**RO** – Luați-vă jocul de pescuit, desfaceți găleata și umpleți-o cu apă. Apoi, puneți saltea de joacă în sită; aici veți depozita toți peștii pe care i-ați prins. Apoi, puneți toți peștii în găleată și învârtiți-i astfel încât nimeni să nu știe care pești sunt cei mai buni. În cele din urmă, fiecare jucător ia o undiță și este timpul să pescuiți! Cel mai tânăr jucător merge primul. Folosiți undița magnetică pentru a prinde peștele, luând pe rând între jucători până când ultimul pește este prins. Modul de joc 1 - pentru copiii care nu pot număra încă - Câștigă jucătorul care prinde peștele cu steaua. Modul de joc 2 - pentru copiii care deja pot număra sau doresc să învețe - Când toți peștii sunt prinși, adună toate punctele și câștigă jucătorul cu cele mai multe puncte. Ia-ți undița, pregătește-te și mergi la pește!  
**Avertismente generale:** Nu umpleți vasul de jucărie cu apă fierbinte/fierbintă. Verificați temperatura apei în timp ce vă jucați în baie. Nu lăsați niciodată copilul să se joace în/cu apă nesupravegheat. Verificați în mod regulat produsul pentru deteriorare. Vă rugăm să păstrați aceste instrucțiuni.

Play, explore & learn



FISHING  
GAME  
ANGELSPIEL

HOW TO PLAY  
SPIELANLEITUNG

2+

**DE** – Nehmt euer Angelspiel, faltet den Eimer auf und füllt ihn mit Wasser. Legt die Spielmatte in das Sieb; hier könnt ihr später eure geangelten Fische ablegen. Nun legt ihr alle Fische in den Eimer und wirbelt sie durcheinander, so dass keiner mehr weiß, welche Fische die Besten sind. Dann schnappt sich jeder Spieler eine Angel und los geht's. Der jüngste Spieler beginnt. Mit der magnetischen Angel wird so lange abwechselnd gefischt, bis der letzte Fisch geangelt wurde. Spielvariante 1 - für Kinder, die noch nicht zählen können - Der Spieler, welcher den Fisch mit dem Stern angelt, gewinnt das Spiel. Spielvariante 2 - für Kinder, die schon zählen können, oder es lernen möchten - Sind alle Fische geangelt, werden die Punkte zusammengezählt. Der Spieler, welcher die meisten Punkte hat, gewinnt das Spiel. An die Angel, fertig, los!

**Allgemeine Warnhinweise:** Kein heißes/ kochendes Wasser in das Spielgefäß füllen. Prüfen Sie stets die Wassertemperatur beim Spielen in der Badewanne. Lassen Sie ihr Kind niemals unbeaufsichtigt im/ mit Wasser spielen. Produkt regelmäßig auf Beschädigungen prüfen. Bitte bewahren Sie diese Anleitung auf.

**EN** – Take your fishing game, unfold the bucket, and fill it with water. Next, place the playmat into the sieve; this is where you will store all the fish you've caught. Then, place all the fish in the bucket and swirl them around so that no one knows which fish are the best ones. Finally, each player grabs a fishing rod and it's time to go fish! The youngest player goes first. Use the magnetic fishing rod to catch the fish, taking turns between players until the last fish is caught. Game mode 1 - for children who cannot count yet - The player

who catches the fish with the star wins. Game mode 2 - for children who can already count or want to learn - When all the fish are caught, add up all of the points and the player with the most points wins. Grab your fishing rod, get ready, and go fish!

**General warnings:** Do not fill the toy with hot/boiling water. Check the water temperature while playing in the bath. Never let your child play in/with water without supervision. Check the product regularly for damages. Please keep these instructions.

**FR** – Prenez votre jeu de pêche, dépliez le seau et remplissez-le d'eau. Ensuite, placez le tapis de jeu dans le tamis ; c'est là que vous stockerez tous les poissons que vous avez pêchés. Ensuite, placez tous les poissons dans le seau et faites-les tourbillonner pour que personne ne sache quels poissons sont les meilleurs. Enfin, chaque joueur attrape une canne à pêche et il est temps d'aller pêcher ! Le plus jeune joue en premier. Utilisez la canne à pêche magnétique pour attraper le poisson, à tour de rôle entre les joueurs jusqu'à ce que le dernier poisson soit attrapé. Mode de jeu 1 - pour les enfants qui ne savent pas encore compter - Le joueur qui attrape le poisson avec l'étoile gagne. Mode de jeu 2 - pour les enfants qui savent déjà compter ou qui veulent apprendre - Lorsque tous les poissons sont pêchés, additionnez tous les points et le joueur avec le plus de points gagne. Prenez votre canne à pêche, préparez-vous et partez pêcher!

**Avvertissements généraux:** Ne remplissez pas le récipient du jouet avec de l'eau chaude/bouillante. Vérifiez la température de l'eau pendant que les enfants jouent dans le bain. Ne laissez jamais votre enfant jouer dans/avec de l'eau sans surveillance. Vérifiez régulièrement que le produit n'est pas endommagé. Veuillez conserver ces instructions.

**IT** – Prendi il gioco di pesca, apri il secchiello e riempilo d'acqua. Colloca il tappetino nel setaccio; qui puoi mettere dopo il pesce catturato. Metti tutti i pesci nel secchiello e mescolali in modo che nessuno sappia quali sono i migliori. Quindi ogni giocatore prende una canna da pesca e il gioco inizia! Il giocatore più giovane comincia per primo. Usa la canna da pesca magnetica per catturare il pesce, alternando i giocatori fino a quando non viene catturato l'ultimo pesce. Variante di gioco 1 - per bambini che non sanno ancora contare - Il giocatore che prende il pesce con la stella vince. Variante di gioco 2 - per bambini che sanno già contare o che vogliono imparare - Quando tutti i pesci sono stati presi, vengono sommati i punti di ogni pesce. Il giocatore con più punti vince. Prepara le tue canne, pronto, a pescare!

**Avvertenze generali:** Non riempire il contenitore del giocattolo con acqua calda/bollente. Controlla la temperatura dell'acqua mentre giochi nella vasca da bagno. Non lasciare mai che il tuo bambino giochi dentro/con l'acqua senza supervisione. Controllare regolarmente il prodotto per danni. Si prega di conservare queste istruzioni.

**ES** – Tome el juego de pesca, despliegue el cubo y llénelo con agua. Coloque el tapete en el colador; aquí podrá poner después los peces pescados. Ponga todos los peces en el cubo y mézclalos para que nadie sepa cuales son los mejores. Luego, cada jugador toma una caña de pescar y empieza el juego. Empieza el jugador más joven. Se hacen turnos para pescar con la caña de pescar magnética hasta que el

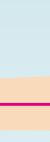
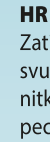
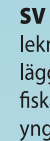
último pez haya sido capturado. Variante de juego 1 - para niños que aún no saben contar: el jugador que pesca el pez con la estrella gana el juego. Variante 2 - para niños que ya saben contar o quieren aprender a contar: una vez capturados todos los peces se suman los puntos. El jugador que tiene más puntos gana el juego. ¡Preparad las cañas, listos, a pescar!

**Advertencias generales:** No llene el recipiente con agua caliente o hirviendo. Comprueba la temperatura del agua mientras juegas en la bañera. Nunca deje que su hijo juegue en/con agua sin supervisión. Revise el producto periódicamente para detectar daños. Guarde estas instrucciones.

**PT** – Pegue o jogo de pesca, desdobre o balde e encha-o de água. Coloque o tapete no coador; depois pode colocar aqui os peixes pescados. Agora coloque todos os peixes no balde e misture-os para que ninguém saiba quais são os melhores. Em seguida, cada jogador pega uma cana de pescar. O jogador mais jovem começa a jogar. Os jogadores jogam alternadamente até que o último peixe seja capturado. Variante 1 - para crianças que ainda não sabem contar - O jogador que pescar o peixe com a estrela vence o jogo. Variante 2 - para crianças que já sabem contar ou querem aprender a contar - depois de todos os peixes serem pescados, somam-se os pontos. O jogador que tiver mais pontos ganha o jogo. Pegue a sua cana de pesca, pronto e comece a pescar!

**Avisos gerais:** Não encha o recipiente com água quente/a ferver. Verifique a temperatura da água enquanto joga no banho. Nunca deixe seu filho brincar na/com água sem supervisão. Verifique o produto regularmente quanto a danos. Por favor, guarde estas instruções.

**NL** – Pak je visspel, vouw de emmer open en vul hem met water. Plaats de speelmat in het vergiet; hier kun je later je geviste vis kwijt. Nu doe je alle vissen in de emmer en draai je ze rond zodat niemand weet welke vissen de beste zijn. Dan pakt elke speler een hengel en daar gaan ze. De jongste speler begint. De magneetstaaf wordt afwisselend gevist totdat de laatste vis is gevangen. Variant 1 - voor kinderen die nog niet kunnen tellen - De speler die met de ster de vis vangt, wint het spel. Variant 2 - voor kinderen die al kunnen tellen of willen leren tellen - als alle vissen zijn gevangen, worden de punten bij elkaar opgeteld. De speler die de meeste punten heeft, wint het spel. Aan de haak, set, go!  
**Algemene waarschuwingen:** Vul het speelgoedvat niet met heet/kokend water. Controleer de watertemperatuur tijdens het spelen in het bad. Laat uw kind nooit zonder toezicht in/met water spelen. Controleer het product regelmatig op beschadigingen. Bewaar deze instructies.



**SV** – Ta ditt fiskespel, vik ut hinken och fyll den med vatten. Lägg lekmatan i durkslaget; här kan du senare lägga din fiskade fisk. Nu lägger du alla fiskar i hinken och snurrar runt dem så att ingen vet vilka fiskar som är bäst. Sedan tar varje spelare ett metospö och går iväg. Den yngsta spelaren startar. Magnetspöet fiskas växelvis tills sista fisken är fångad. Variant 1 - för barn som inte kan räkna ännu - Spelaren som fångar fisken med stjärnan vinner spelet. Variant 2 - för barn som redan kan räkna eller vill lära sig att räkna - när alla fiskar har fångats läggs poängen ihop. Den spelare som har flest poäng vinner spelet. På kroken, sätt, gå!

**Allmänna varningar:** Fyll inte leksakskärllet med varmt/kokande vatten. Kontrollera vattentemperaturen medan du leker i badet. Låt aldrig ditt barn leka i/med vatten utan tillsyn. Kontrollera produkten regelbundet för skador. Behåll dessa instruktioner.

**HR** – Uzmite svoju igru za pecanje, otvorite kantu i napunite je vodom. Zatim stavite podlogu za igru u sito; ovo je mjesto gdje ćete pohraniti svu ribu koju ste ulovili. Zatim stavite sve ribe u kantu i vrtite ih tako da nitko ne zna koja je riba najbolja. Na kraju, svaki igrač zgrabi štap za pecanje i vrijeme je za pecanje! Najmlađi igrač ide prvi. Upotrijebite magnetski štap za pecanje da uhvatite ribu, izmjenjujući se između igrača dok se ne ulovi posljednja riba. Način igre 1 - za djecu koja još ne znaju brojati - Pobjeđuje igrač koji uhvati ribu sa zvjezdicom. Način igre 2 - za djecu koja već znaju brojati ili žele učiti - Kada su sve ribe ulovljene, zbrojite sve bodove i igrač s najviše bodova pobjeđuje. Uzmite štap za pecanje, pripremite se i krenite u ribolov!



ÖFFNEN  
OPEN



EIMER ZUSAMMENFALTEN  
FOLD BUCKET



EIMER AUFFALTEN  
UNFOLD BUCKET



„CLICK“

DECKEL AUFSETZEN  
PUT THE LID ON



MTS Sportartikel Vertriebs GmbH,  
Hans-Urmiller-Ring 11, D-82515 Wolfratshausen

www.schildkröt-sport.com