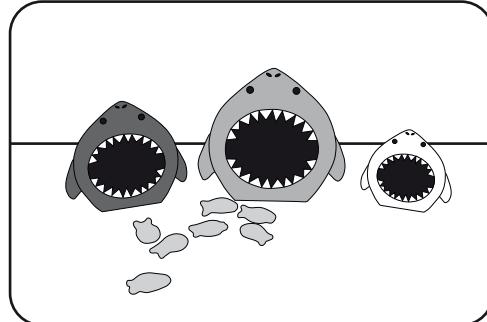




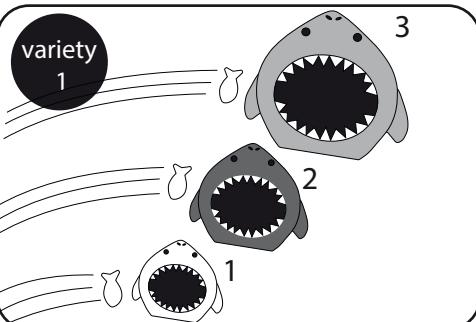
Shargets

GA 335

NL WAARSCHUWING! Niet geschikt voor kinderen beneden 3 jaar wegens kleine onderdelen die afgetrokken en ingeslikt kunnen worden. Gevaar voor wurgung vanwege lang koord!
EN WARNING! Not suitable for children under 36 months. Danger of choking due to small parts that may be swallowed. Strangulation hazard due to long cord.
DE ACHTUNG! Nicht für Kinder unter 3 Jahren wegen abreiss- und verschluckbare Kleinteile, Strangulationsgefahr durch lange Schnur!
FR ATTENTION! Ne convient pas pour des enfants de moins de 3 ans en raison de petites pièces qui peuvent être arrachées et avalées. Danger de strangulation à cause de longue corde
DK ADVARSEL! Ikke egnet til børn under 3 år på grund af mindre dele, som kan trækkes af og slugesm. Strangleringsfare som følge af en lang snor.
IT AVVERTENZA! Non adatto a bambini di età inferiore a 3 anni. Pericolo di soffocamento poiché piccole parti potrebbero essere ingerite. Pericolo di strangolamento a causa della corda lunga.
ES ADVERTENCIA! No apto para niños menores de 3 años, debido a piezas pequeñas que podrían tragarse e ingerir. Riesgo de estrangulación debido a una cuerda larga.
SV VARNING! Rekommenderas ej till barn under 3 år Kvävningrisk pga små delar. Stryppningsrisk pga lång lina.
FI VAROITUS! Ei soveltu alle 36 kuukauden ikäisille lapsille. Sisältää pieniä osia, jotka aiheuttavat tukehtumisvaaran niijässä. Kuristumisvaara pitkän narun vuoksi.
NO VARNING! Inte lämplig för barn under 36 månaders ålder. Innehåller smådelar som utgör en kvävningrisk vid förtäring. Fara för stryppning på grund av lång sladd.



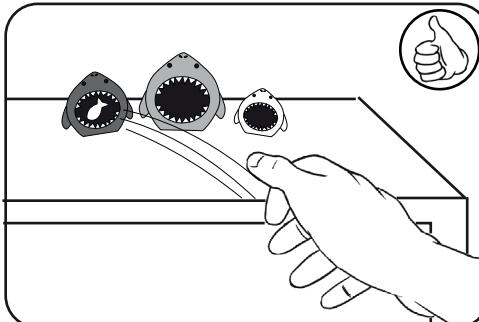
Fr : Les requins ont envie de poisson ! Il y a moyen d'inventer plusieurs variantes de jeu avec ces requins et poissons.
Es : ¡Los tiburones están hambrientos! Con estos tiburones y peces es posible inventar distintas variaciones del juego.
IT : Gli squali sono ghioffi di pesci! Con questi squali e pesci si possono ottenere diverse combinazioni di gioco.



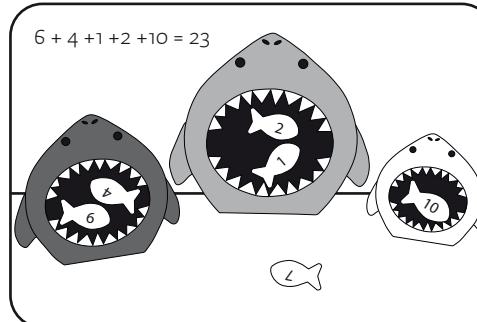
Fr : Placez les trois requins l'un derrière l'autre, du plus petit au plus grand. Lancez à tour de rôle un poisson. Essayez d'abord avec le requin devant. Quand vous réussissez, lancez un poisson vers le requin du milieu. Si vous réussissez, lancez un poisson vers le requin de derrière. Si vous ratez, il faut recommencer par le plus petit requin. Celui qui parvient à lancer en premier un poisson dans le requin de derrière a gagné. (rendez le jeu plus difficile en changeant l'ordre des requins de grand à petit).

Es : Coloca los tres tiburones uno detrás de otro empezando con el más pequeño. Por turnos, cada jugador lanza un pez. Empieza con el primer tiburón. Si lo consigues, lanza después al tiburón del medio. Si lo consigues, podrás lanzar al último tiburón, pero si fallas tendrás que volver a empezar con el tiburón pequeño. El primer jugador que mete un pez en el último tiburón, ganará. (Para que sea más difícil, se puede invertir el orden de los tiburones, de grande a pequeño).

IT : Disponete i tre squali l'uno dietro l'altro, dal più piccolo al più grande, e lanciate a turno un pesce, iniziando dallo squalo più vicino. Se riuscite a colpirlo potete passare a quello centrale, e se colpite pure quello potete continuare con quello più lontano. Se lo marcate dovrete ricominciare da quello più piccolo posto vicino a voi. Chi per primo riesce a far entrare un pesce nella bocca dello squalo più lontano vince (per rendere il gioco più avvincente si può cambiare l'ordine degli squali posizionando quello dalle dimensioni minori più lontano).



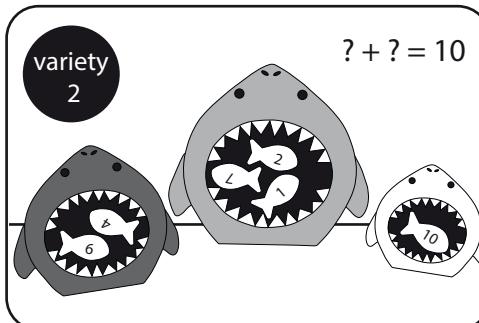
Fr : Jetez les 10 poissons à tour de rôle.
Es : Cada jugador, por turnos, lanza los 10 peces.
IT : Lanciare a turno tutti e dieci i pesciolini.



Fr : Combien de poissons parvez-vous à bien lancer ? Et combien de points pouvez-vous obtenir ?
Es : ¿Cuántos peces consigues meter? ¿Y cuántos puntos habrás ganado?
IT : Quanti pesci siete in grado di centrare? E quanti punti avete ottenuto?



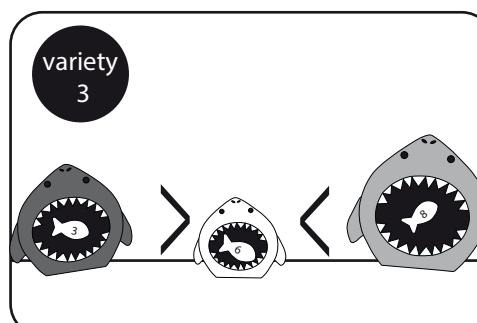
Fr : Celui qui marque le plus de points, gagne le jeu.
Es : El jugador con más puntos, ganará el juego.
IT : Vince chi ottiene il maggior numero di punti.



Fr : Essayez de nourrir chaque requin avec exactement 10 points de poisson. Par exemple : lancez le poisson sept et le poisson trois dans le requin bleu. Lancez le poisson dix dans le requin jaune.

Es : Intenta alimentar a cada tiburón con exactamente 10 puntos de peces. Por ejemplo: lanza al tiburón azul pez siete y pez tres. Lanza al tiburón amarillo pez diez.

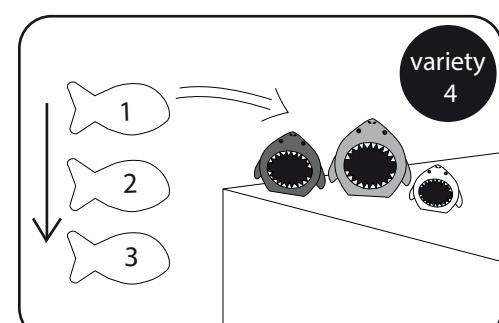
IT : Provate a lanciare i pesci nella bocca di ciascuno squalo e a ottenere 10 punti, lanciando ad esempio nella bocca dello squalo blu il pesce numero sette e quello numero tre, e lanciando nello squalo giallo il pesce numero dieci.



Fr : Placez les requins l'un à côté de l'autre au hasard. 1 joueur lance un poisson du chiffre 2 à 9 dans la bouche du requin du milieu. L'autre joueur doit maintenant essayer de lancer un chiffre moins élevé dans le requin de gauche et un chiffre plus élevé dans le requin de droite. S'il réussit, ce joueur gagne ce nombre de points. S'il ne réussit pas, le premier joueur gagne le nombre de points du requin du milieu.

Es : Coloca los tiburones uno al lado del otro de forma aleatoria. El primer jugador lanza un pez con el número 2 a 9 a la boca del tiburón del medio. Ahora, el otro jugador debe intentar meter un número más bajo en el tiburón de la izquierda y un número más alto en el tiburón de la derecha. Si lo consigue, el jugador ganará ese número de puntos. De lo contrario, el primer jugador gana el número de puntos que consiguió meter en el tiburón del medio.

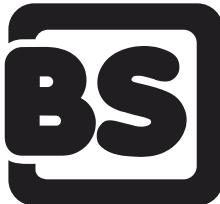
IT : Mettere gli squali vicini tra loro in ordine sparso. Un giocatore lancia 1 pesce con un numero che va dall'uno al nove nella bocca dello squalo posto al centro, mentre l'altro giocatore deve provare a lanciare un numero più basso nella bocca dello squalo a sinistra e un numero più alto nello squalo di destra. Chi ci riesce guadagna quello stesso numero di punti. Se invece nessuno ci riesce, quello che ha lanciato per primo ottiene i punti dello squalo centrale.



Fr : Apprenez à compter. Déposez les poissons avec les chiffres visibles sur une table ou sur terre. Les joueurs lancent à tour de rôle 10 poissons. Les poissons sont lancés dans l'ordre des chiffres. Comptez le nombre de poissons bien lancés après chaque jeu.

Es : Practicar con números. Coloca los peces con los números visibles en la mesa o en el suelo. Por turnos, los jugadores lanzan 10 peces. Los peces se lanzan en el orden de los números. Despues de que cada jugador haya tirado los peces, cuenta el número de peces que ha conseguido meter.

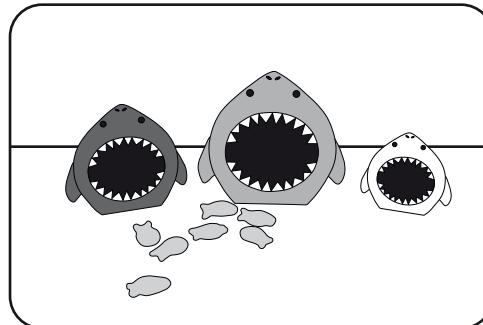
IT : esercitarsi a contare. Posizionare i pesciolini con i numeri bene in vista sul tavolo o sul pavimento. I giocatori devono quindi lanciare a turno 10 pesci. I pesci devono essere lanciati in ordine numerico. Contate, dopo che tutti i giocatori hanno lanciato, il numero di pesciolini che hanno fatto centro.



Shargets

GA335

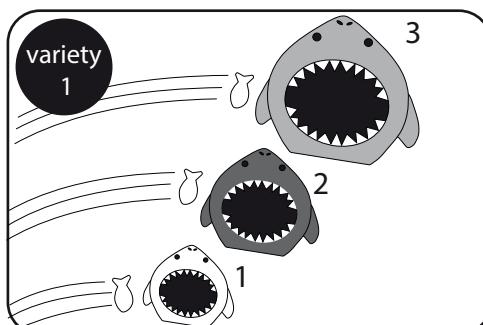
NL WAARSCHUWING! Niet geschikt voor kinderen beneden 3 jaar wegens kleine onderdelen die afgetrokken en ingeslikt kunnen worden. Gevaar voor wurgung vanwege lang koord!
EN WARNING! Not suitable for children under 36 months. Danger of choking due to small parts that may be swallowed. Strangulation hazard due to long cord.
DE ACHTUNG! Nicht für Kinder unter 3 Jahren wegen abreiss- und verschluckbare Kleinteile, Strangulationsgefahr durch lange Schnur!
FR ATTENTION! Ne convient pas pour des enfants de moins de 3 ans en raison de petites pièces qui peuvent être arrachées et avalées. Danger de la strangulation à cause de longue corde
DK ADVARSEL! Ikke egnet til børn under 3 år på grund af mindre dele, som kan trækkes af og slugesm. Strangleringsfare som følge af en lang snor.
IT AVVERTENZA! Non adatto a bambini di età inferiore a 3 anni. Pericolo di soffocamento poiché piccole parti potrebbero essere ingerite. Pericolo di strangolamento a causa della corda lunga.
ES ADVERTENCIA! No apto para niños menores de 3 años, debido a piezas pequeñas que podrían tragarse e ingerir. Riesgo de estrangulación debido una cuerda larga.
SV VARNING! Rekommenderas ej till barn under 3 år Kvävningrisk pga små delar. Stryppningsrisk pga lång lina.
FI VAROITUS! Ei soveltu alle 36 kuukauden ikäisille lapsille. Sisältää pieniä osia, jotka aiheuttavat tukehtumisvaaran niijässä. Kuristumisvaara pitkän narun vuoksi.
NO VARNING! Inte lämplig för barn under 36 månaders ålder. Innehåller smådelar som utgör en kvävningrisk vid förtäring. Fara för stryppning på grund av lång sladd.



NL : De haaien hebben trek in vis. Met deze haaien zijn verschillende spel variaties te bedenken.

EN : The sharks are hungry for fish! There are many different ways to play this game.

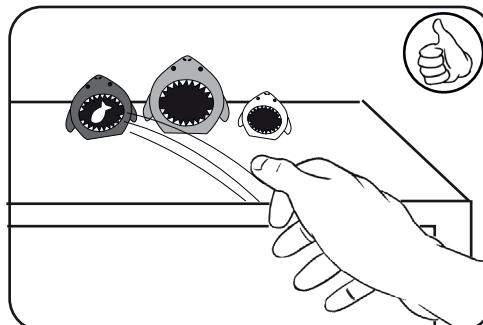
DE : Die Haie haben Appetit auf Fisch! Mit diesen Haien und Fischen lassen sich verschiedene Varianten spielen.



NL : Plaats de drie haaien achter elkaar van klein naar groot. Gooi om de beurt een vis. Begin eerst bij de voorste haai. Als die raak is gooii je naar de middelste haai. Als die raak is naar de achterste haai. Als er mis gegooi wordt moet je weer vooraan beginnen bij de kleine haai. Wie er als eerst een vis in de achterste haai gooit heeft gewonnen. (om het moeilijker te maken kan de volgorde van de haaien veranderd worden van groot naar klein.)

EN : Place the sharks in a row according to size, Take turns throwing a fish. Try hitting the small shark first. If it's a hit try hitting the next one. If you miss, start over. The player who hits the biggest shark at the end of the row wins. If you want to add an extra degree of difficulty try placing the sharks in the opposite order.

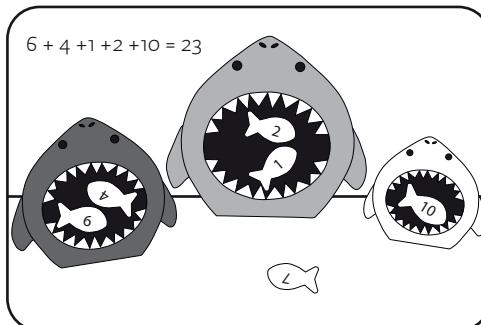
DE : Setze die drei Haie von klein bis groß hintereinander. Jeder wirft abwechselnd einen Fisch. Beginne beim ersten Hai. Wenn du triffst, dann wirfst du zum nächsten Hai. Wenn auch dieser getroffen wurde, ist der letzte Hai an der Reihe. Wenn du daneben wirfst, musst du wieder von vorne anfangen, beim kleinsten Hai. Wer zuerst einen Fisch in den hinteren Hai wirft, hat gewonnen. (Um das Spiel zu erschweren, kann die Reihenfolge der Haie umgedreht werden, von groß bis klein.)



NL : Gooi om de beurt met alle 10 de visjes.

EN : Take turns throwing all ten fish.

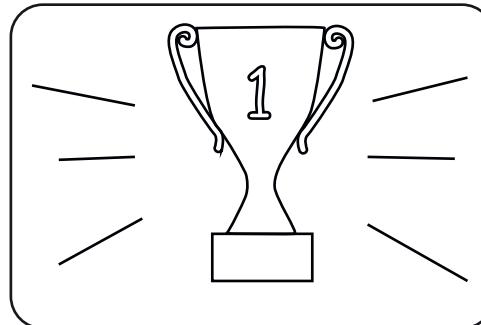
DE : Abwechselnd mit allen 10 Fischen werfen.



NL : Hoeveel visjes kun jij raak gooien? En hoeveel punten heb je dan gescoord?

EN : How many times are you able to score? And how many points did you score?

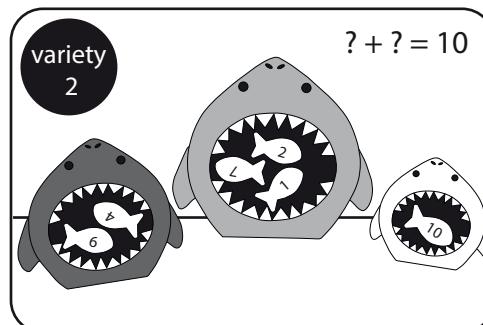
DE : Mit wie vielen Fischen triffst du? Und wie viele Punkte hast du dann erzielt?



NL : Wie de meeste punten scoort heeft het spel gewonnen.

EN : The player that has the most points wins the game.

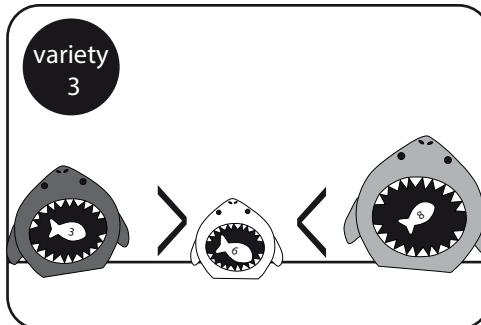
DE : Wer die meisten Punkte erzielt, hat das Spiel gewonnen.



NL : Probeer iedere haai precies 10 punten aan vis voeren. Bijvoorbeeld: gooai in de blauwe haai vis zeven en vis drie. Gooi in de gele haai vis tien.

EN : Try to feed a total of ten points to each shark. For instance: Feed the blue shark fish seven and fish three.

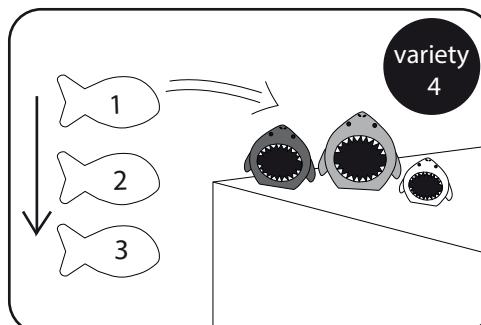
DE : Versuche, jedem Hai genau 10 Punkte an Fischen zu füttern. Beispiel: Werfe Fisch sieben und Fisch drei in den blauen Hai. Fisch zehn in den gelben Hai werfen.



NL : Zet de haaien naast elkaar in willekeurige volgorde. 1 speler gooit één vis met getal 2 t/m 9 in de bek van de middelste haai. De andere speler moet nu proberen een lager getal te gooien in de linker haai en een hoger getal in de rechter haai. Lukt dat, dan wint die speler dat aantal punten. Lukt dat niet. Dan wint de eerste speler het aantal punten van de middelste haai.

EN : Place the sharks next to each other in random order. The first player throws a fish containing a number 2 - 9 in the middle shark. The other tries to throw a lower number in the left shark and a higher number in the right shark. If both throws are direct hits player two wins all the points. If he misses the first player wins the points in the middle shark.

DE : Setze die Haie in beliebiger Reihenfolge nebeneinander. Ein Spieler wirft einen Fisch mit einer Zahl zwischen 2 und 9 in den Schlund des mittleren Hais. Der andere Spieler muss nun versuchen, eine niedrigere Zahl in den linken Hai und eine höhere Zahl in den rechten Hai zu werfen. Gelingt das, dann erhält dieser Spieler diese Punktzahl. Gelingt das nicht, dann gewinnt der erste Spieler die Anzahl der Punkte des mittleren Hais.



NL : Oefenen met tellen. Leg de visjes met de cijfers zichtbaar neer op een tafel of op de vloer. De spelers gooien om de beurt 10 visjes. De visjes worden op volgorde van cijfer gegooid. Tel nadat elke speler gegooid heeft het aantal visjes dat raak gegooit is.

EN : Counting exercise. Place all fish with the numbers up on the floor or a table. Take turns to throw all fishes in order of numbers. Count the hits after each player has finished.

DE : Zählen üben. Lege die Fische auf einen Tisch oder auf den Boden, sodass man ihre Nummern sehen kann. Die Spieler werfen abwechselnd 10 Fische. Die Fische werden in der Reihenfolge ihrer Nummer geworfen. Nachdem jeder Spieler geworfen hat, werden die gut geworfenen Fische gezählt.



MADE IN CHINA