



H A P E . C O M

Hape International AG
Alsfelder Straße 41
35325 Mücke
Germany

Hape
1909 Tyler St. #301
Hollywood FL 33020
USA

665795

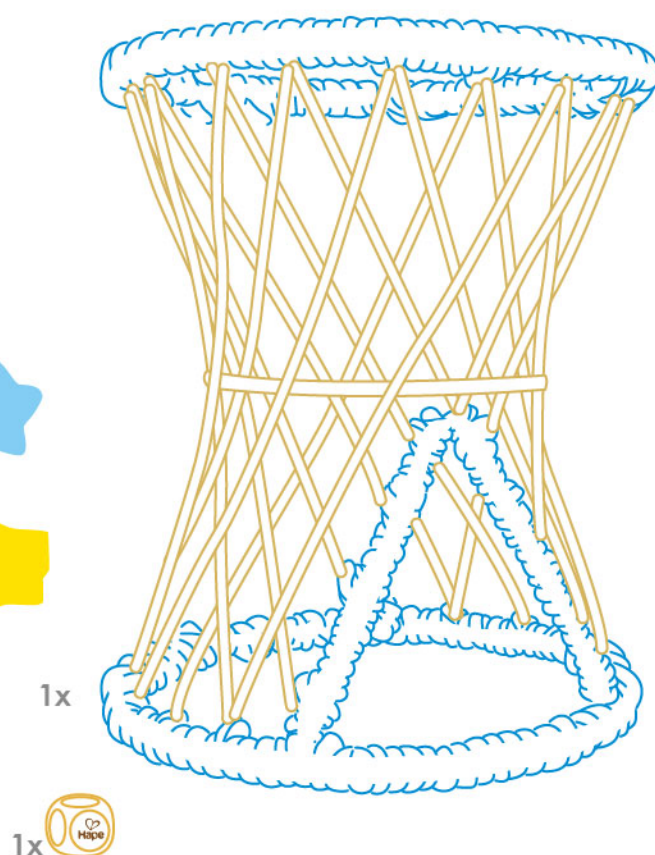
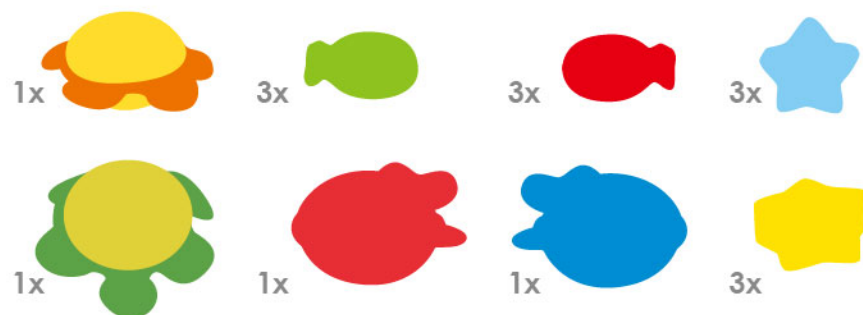


PALLINA
OCEAN
3Y+



E5561

CONTENTS



Four great ways to play!

Getting started: Place the sticks in the upper part of the basket. When all sticks are in place, carefully place the animals inside.

Level 1 - (Beginner) Help the animals escape from the net by drawing out the sticks one at the time. The player who saves the most animals wins the game!

To play, roll the dice and look at the color on top. You may remove one stick of this color. If there are no more sticks of the color you have rolled, it's the next person's turn.

Level 2 - (Primary) Help the animals escape from the net by drawing out the sticks one at the time. If you get a whale or turtle out of the net, you get five points. The fish and starfish are worth one point each. The player who gets the most points wins. To play, throw the dice and look at the color on top. You may remove one stick of this color. If there are no more sticks of the color you have rolled, it's the next person's turn.

Level 3 - (Intermediate) Help your own whale, turtle, fish and starfish escape from the net! Each player chooses a different color of sea creature to collect. All the colored animals who escape from the net are given to the player collecting that color. The player who first gets all animals of his/her own color wins. To start, throw the dice and look at the color on top. You may remove one stick of this color. If there are no more sticks of the color you have rolled, it's the next person's turn.

Level 4 - (Advanced) Oh no, a sea turtle and a small whale are caught in the fisherman's net! Help them escape but don't release the fish and starfish. Freeing the turtle and the whale earns you five points, but you will lose one point for each fish and starfish you release. The player with the most points wins the game. To play, throw the dice and look at the color on top. You may remove one stick of this color. If there are no more sticks of the color you have rolled, it's the next person's turn.

Vier tolle Spielweisen!

Start: Stecke die Stäbe in den oberen Teil des Korbs und lege anschließend vorsichtig die Tiere hinein.

Stufe 1 - (Anfänger) Hilf den Tieren, aus dem Netz zu entkommen, indem du die Stäbe nacheinander herausziehst. Der Spieler, der die meisten Tiere rettet, gewinnt das Spiel! Zum Spielen musst du würfeln. Merke dir deine gewürfelte Farbe und ziehe einen Stab in dieser Farbe heraus. Wenn keine Stäbe in deiner Farbe mehr da sind, ist der nächste dran.

Stufe 2 - (Einfach) Hilf den Tieren, aus dem Netz zu entkommen, indem du die Stäbe nacheinander herausziehst. Wenn du einen Wal oder eine Schildkröte aus dem Netz befreist, bekommst du fünf Punkte. Für Fische und Seesterne gibt es jeweils einen Punkt. Der Spieler, der die meisten Punkte sammelt, gewinnt. Zum Spielen musst du würfeln. Merke dir deine gewürfelte Farbe und ziehe einen Stab in dieser Farbe heraus. Wenn keine Stäbe in deiner Farbe mehr da sind, ist der nächste dran.

Stufe 3 - (Mittel) Hilf deinen eigenen Walen, Schildkröten, Fischen und Seesternen, aus dem Netz zu entkommen! Jeder Spieler wählt eine andere Farbe für die Meerestiere, die er sammeln will. Alle farbigen Tiere, die aus dem Netz freikommen, werden dem Spieler übergeben, der diese Farbe sammelt. Der Spieler, der zuerst alle Tiere in seiner Farbe einsammelt, gewinnt. Zum Spielen musst du würfeln. Merke dir deine gewürfelte Farbe und ziehe einen Stab in dieser Farbe heraus. Wenn keine Stäbe in deiner Farbe mehr da sind, ist der nächste dran.

Stufe 4 - (Fortgeschritten) Oh nein, eine Meeresschildkröte und ein kleiner Wal sind im Fischernetz gefangen! Hilf ihnen, zu entkommen, lass dabei die Fische und Seesterne nicht frei. Wenn du die Schildkröte und den Wal befreien kannst, bekommst du fünf Punkte - du verlierst aber einen Punkt für jeden Fisch und jeden Seestern, den du entwischen lässt. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt das Spiel. Zum Spielen musst du würfeln. Merke dir deine gewürfelte Farbe und ziehe einen Stab in dieser Farbe heraus. Wenn keine Stäbe in deiner Farbe mehr da sind, ist der nächste dran.

Quattro modi fantastici di giocare!

Per iniziare: posiziona i bastoncini nella parte superiore del cestino. Quando tutti i bastoncini sono al loro posto, colloca con cura gli animali all'interno del cestino.

Livello 1 - (Principiante) Aiuta gli animali a fuggire dalla rete estraendo i bastoncini uno alla volta. Il giocatore che salva più animali vince il gioco! Per giocare, tira il dado e guarda il colore della faccia superiore. Ora rimuovi un bastoncino dello stesso colore. Se non ci sono più bastoncini del colore indicato dal dado, il turno passa al giocatore successivo.

Livello 2 - (Elementare) Aiuta gli animali a fuggire dalla rete estraendo i bastoncini uno alla volta. Se fai uscire dalla rete una balena o una tartaruga, ottieni cinque punti. Il pesce e la stella marina valgono un punto ciascuno. Il giocatore che ottiene più punti vince. Per giocare, tira il dado e guarda il colore della faccia superiore. Ora rimuovi un bastoncino dello stesso colore. Se non ci sono più bastoncini del colore indicato dal dado, il turno passa al giocatore successivo.

Livello 3 - (Intermedio) Aiuta la balena, la tartaruga, il pesce e la stella marina a fuggire dalla rete! Ciascun giocatore sceglie un colore diverso di creatura marina. Tutti gli animali colorati che fuggono dalla rete vengono assegnati al giocatore che ha scelto il rispettivo colore. Il giocatore che colleziona per primo tutti gli animali del proprio colore vince. Per iniziare, tira il dado e guarda il colore della faccia superiore. Ora rimuovi un bastoncino dello stesso colore. Se non ci sono più bastoncini del colore indicato dal dado, il turno passa al giocatore successivo.

Livello 4 - (Avanzato) Oh no, una tartaruga marina e una piccola balena sono rimaste intrappolate nella rete del pescatore! Aiutale a fuggire ma non far uscire dalla rete il pesce e la stella marina. Liberando la tartaruga e la balena guadagni cinque punti, ma perdi un punto per ciascun pesce e ciascuna stella marina che fai uscire. Il giocatore che ottiene più punti vince il gioco. Per giocare, tira il dado e guarda il colore della faccia superiore. Ora rimuovi un bastoncino dello stesso colore. Se non ci sono più bastoncini del colore indicato dal dado, il turno passa al giocatore successivo.

Un jeu, quatre façons de jouer !

Pour commencer : placez les baguettes dans la partie supérieure du panier. Lorsque toutes les baguettes sont en place, déposez délicatement les animaux à l'intérieur.

Niveau 1 - (Débutant) Aidez les animaux à s'échapper du filet en enlevant les baguettes une par une. Le joueur qui sauve le plus d'animaux, gagne la partie ! Pour jouer, lancez le dé et regardez la couleur indiquée. Vous pouvez retirer une baguette de cette couleur. S'il n'y a plus de baguette de la couleur désignée après avoir lancé le dé, c'est à la personne suivante de jouer.

Niveau 2 - (Classique) Aidez les animaux à s'échapper du filet en enlevant les baguettes une par une. Si vous faites sortir une baleine ou une tortue du filet, vous obtenez cinq points. Le poisson et l'étoile de mer valent un point chacun. Le joueur qui obtient le plus de points, gagne. Pour jouer, lancez le dé et regardez la couleur indiquée. Vous pouvez retirer une baguette de cette couleur. S'il n'y a plus de baguette de la couleur désignée après avoir lancé le dé, c'est à la personne suivante de jouer.

Niveau 3 - (Intermédiaire) Aidez vos propres baleine, tortue, poissons et étoiles de mer à s'échapper du filet ! Chaque joueur choisit une couleur différente des créatures de la mer qu'il devra rassembler. Tous les animaux colorés qui s'échappent du filet sont donnés aux joueurs, selon la couleur qu'ils collectionnent. Le joueur qui obtient en premier tous les animaux de sa propre couleur, gagne. Pour commencer, lancez le dé et regardez la couleur indiquée. Vous pouvez retirer une baguette de cette couleur. S'il n'y a plus de baguette de la couleur désignée après avoir lancé le dé, c'est à la personne suivante de jouer.

Niveau 4 - (Avancé) Oh non ! Une tortue de mer et une petite baleine ont été capturées dans le filet du pêcheur ! Aidez-les à s'échapper mais faites attention de ne pas relâcher les poissons et les étoiles de mer. Libérer la tortue et la baleine vous permettra de gagner cinq points, mais vous perdrez un point pour chaque poisson ou étoile de mer que vous aurez relâchés. Le joueur avec le plus de points, gagne la partie. Pour jouer, lancez le dé et regardez la couleur indiquée. Vous pouvez retirer une baguette de cette couleur. S'il n'y a plus de baguette de la couleur désignée après avoir lancé le dé, c'est à la personne suivante de jouer.

¡Cuatro fantásticos modos de juego!

Primeros pasos: Coloca las varillas en la parte superior de la cesta. Cuando hayas colocado todas las varillas, introduce los animales en el interior.

Nivel 1 - (principiante) Ayuda a los animales a escapar de la red sacando las varillas de una en una. ¡El jugador que salve más animales gana la partida! Para jugar, tira el dado y mira el color de la parte superior. Sacar una varilla del mismo color. Si no quedan varillas del color que ha salido, el turno pasa al siguiente jugador.

Nivel 2 - (básico) Ayuda a los animales a escapar de la red sacando las varillas de una en una. Si sacas de la red una ballena o una tortuga, obtendrás cinco puntos. El pez y la estrella de mar valen un punto cada uno. Gana el jugador que logra más puntos. Para jugar, tira el dado y mira el color de la parte superior. Sacar una varilla del mismo color. Si no quedan varillas del color que ha salido, el turno pasa al siguiente jugador.

Nivel 3 - (intermedio) ¡Ayuda a tu ballena, tortuga, pez y estrella de mar a escapar de la red! Cada jugador elige un color distinto de criaturas marinas que debe recoger. Todos los animales de colores que escapan de la red se entregan al jugador que colecciona ese color. Gana el jugador que logre sacar primero todos los animales de su color. Para empezar, tira el dado y mira el color de la parte superior. Sacar una varilla del mismo color. Si no quedan varillas del color que ha salido, el turno pasa al siguiente jugador.

Nivel 4 - (avanzado) ¡Oh, no! Una tortuga de mar y una pequeña ballena están atrapadas en la red del pescador. Ayúdalas a escapar sin liberar el pez ni la estrella de mar. Liberar la tortuga y la ballena vale cinco puntos, pero perderás un punto por cada pez y estrella de mar que liberes. El jugador que consiga más puntos gana la partida. Para jugar, tira el dado y mira el color de la parte superior. Sacar una varilla del mismo color. Si no quedan varillas del color que ha salido, el turno pasa al siguiente jugador.

