

Fish'n shark



7 ans years
años Jahre
-99

F GB D E I P NL S DK RUS



Zawartość: 4 plansze, 4 zestawy 6 żetonów "ograniczeń", 4 pionki małych rekinków, 1 plansza taty rekina, 1 kostka, 120 kostek rybek, 1 materiałowy woreczek.

Tata rekin zabiera swoje młode na lekcje polowania na ryby. Kto okaże się najlepszy? W każdej rundzie młode rekinki łapią 4 rybki, ale nie mogą ich wszystkich zatrzymać. Każdy z nich musi ostrożnie wybierać swoje zdobycze, aby wypełnić jak najwięcej pól na planszy. Prosta i emocjonująca gra strategiczna

Jak grać: Każdy z graczy ma 7 rund, aby wypełnić jak najwięcej pól na planszy do łowienia za pomocą kostek rybek. W każdej rundzie gracze łapią 4 rybki, ale w zależności od ograniczeń mogą nie być w stanie wszystkich zatrzymać i będą zmuszeni oddać część do taty rekina. Jeśli gracz skompletuje całą linię rybek na swojej planszy, może spróbować odzyskać część rybek od taty rekina. Na koniec gry punkty przyznawane są tylko za pełne kwadraty.

Cel gry: Wypełnić jak najwięcej kwadratów na planszy.

Przygotowanie: Każdy z graczy wybiera planszę i pionek rekinka oraz 6 żetonów ograniczeń tego samego koloru. Każdy z graczy kładzie planszę przed sobą i układa na polach od 1 do 6 w losowej kolejności 6 żetonów ograniczeń. Następnie umieszcza pionek rekinka na kwadracie nr. 1

120 kostek rybek łąduje w woreczku, który należy umieścić w zasięgu wszystkich graczy. Plansza taty rekina oraz kostka znajdują się z boku.

Strefy polowania

Plansze graczy reprezentują ich strefy polowania i wszystkie rybki, które mogą złapać.

Plansza jest podzielona na kilka stref ataku i są one ponumerowane od 1 do 7.

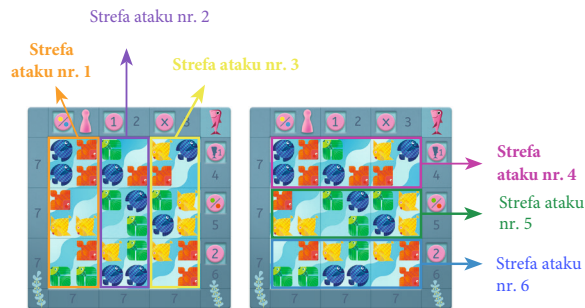
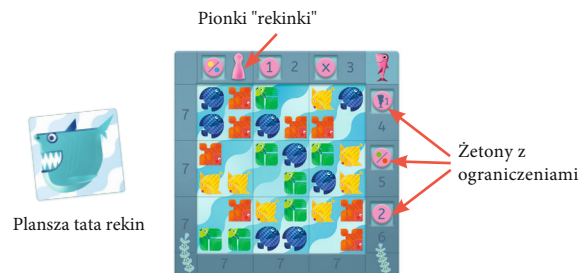
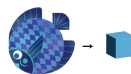
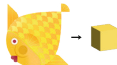
- 3 pionowe rzędy składające się z 3 kwadratów: strefa 1, 2 i 3.
- 3 poziome rzędy składające się z 3 kwadratów: strefa 4, 5 i 6.
- 1 dodatkowy rząd 3 kwadratów do wyboru na koniec gry: strefa 7.

Każda runda dotyczy 1 strefy ataku.

Na przykład: mały rekinek może polować w strefie 1 w swojej pierwszej rundzie.

Polowanie na rybkę

Kolorowe kostki reprezentują rybki na planszach:



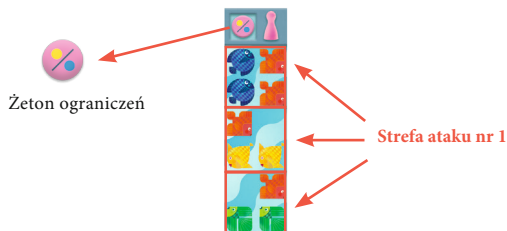
Żeby złapać rybkę, gracz musi na swojej planszy umieścić kostkę w pasującym kolorze na rybce, którą chce złowić.




Jak grać: Zaczyna najmłodszy z graczy, następnie gra toczy się zgodnie z ruchem wskazówek zegara.


Na początku rundy gracz losuje 4 kostki z woreczka. Następnie może on położyć wylosowane kostki na rybkach na 3 kwadratach w strefie ataku, gdzie jego pionek rekinika się znajduje, respektując kolory rybek.


Jednakże, aby położyć wylosowane kostki, gracz musi przestrzegać ograniczeń przewidzianych dla wybranej strefy ataku.




- 


Brak ograniczeń.

Gracz musi oddać wybraną przez siebie kostkę każdemu z graczy, którzy następnie mogą umieścić tę kostkę na jednym z 9 kwadratów na swojej planszy, bez zwracania uwagi na strefę ataku, ale przestrzegając zgodności kolorów.
- 

Gracz musi oddać 2 wybrane przez siebie kostki tacie rekinowi.
- 

Gracz musi oddać wszystkie swoje zielone kostki LUB czerwone tacie rekinowi. Jeśli gracz nie posiada kostek w obu kolorach, musi oddać kostki innego koloru. Jeśli gracz nie posiada żadnych kostek na planszy, żadna akcja się nie odbywa.
- 

1

Gracz musi oddać 1 wybraną przez siebie kostkę tacie rekinowi.
- 

Gracz musi oddać wszystkie swoje żółte kostki LUB niebieskie tacie rekinowi. Jeśli gracz nie posiada kostek w obu tych kolorach, musi oddać kostki innego koloru. Jeśli gracz nie posiada żadnych kostek na planszy, żadna akcja się nie odbywa.

Kostki oddane tacie rekinowi należy położyć na planszy taty rekina. Mogą zostać odzyskane przez graczy: **zobacz "Podkradanie kostek tacie rekinowi"**.

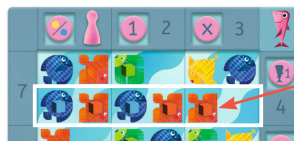
Jeśli gracz nie jest w stanie położyć kostek na planszy, te kostki należy oddać tacie rekinowi.

Runda gracza kończy się, kiedy zakończy on układanie kostek na swojej planszy. Następnie należy przesunąć pionek rekinika na kolejne numerowane pole.

Kolejka przechodzi na następnego gracza, który zaczyna swoją rundę.

Podkradanie kostek tacie rekinowi

Gracz może spróbować wykraść kostki od taty rekina, kiedy złapie wszystkie rybki w linii poziomej lub pionowej.



Wszystkie rybki w linii zostały złapane.

Gracz rzuca kostką:



Ale pech! Gracz nie może ukraść żadnych kostek.



Wszyscy gracze po kolei zaczynając od aktywnego gracza, mogą ukraść 1 kostkę od taty rekina.



Gracz może ukraść 1 kostkę od taty rekina.



Gracz może ukraść 2 kostki od taty rekina.



Gracz może ukraść wszystkie żółte LUB niebieskie kostki taty rekina.



Gracz może ukraść wszystkie zielone LUB czerwone kostki taty rekina.

Uwaga:

- Kostki skradzione od taty rekina mogą zostać ustawione na dowolnych kwadratach i w dowolnej strefie ataku, ale przestrzegając zgodności kolorów.
- Jeśli gracz zapełni 2 linie w trakcie jednej rundy, może nadal ukraść coś od taty rekina tylko jeden raz.
- Jeśli gracz zapełni 1 linię podczas kolejki innego gracza, może spróbować ukraść coś od taty rekina.

Siódma runda

W swojej 7 i finałowej rundzie, gracz wybiera na którym polu nr 7 postawić swój pionek. Określi to finałową strefę ataku, w której nie będą już obowiązywały ograniczenia.

Koniec gry:

Gra kończy się kiedy wszyscy gracze skończą swoją rundę nr 7. Punkty są zliczane według poniższych zasad:

- 1 punkt przyznaje się za każdy kwadrat, który jest całkowicie zapełniony.
- 2 dodatkowe punkty zdobywa się za każdy (pionowy lub poziomy) rząd 3 kwadratów, który jest całkowicie wypełniony.
- Nie przyznaje się punktów za kwadraty, które są puste lub wypełnione częściowo.

Gracz który zdobędzie najwięcej punktów, wygrywa grę i staje się największym postrachem oceanów (po tacie rekinie oczywiście!). W razie remisu zwycięstwem należy się podzielić.



lub



Na przykład: gracz zdobywa 5 punktów: 3 kwadraty są wypełnione całkowicie (= 3 punkty) + 1 rząd jest całkowicie wypełniony (= 2 dodatkowe punkty).

Autor gry: Flavien Dauphin.

Fish'n shark



Uwaga! Małe elementy!

DJ00805



3, rue des Grands Augustins
75006 - Paris - France
www.djeco.com



FR
DONNEZ
OU
RECYCLEZ



ASSOCIATION

OU



MAGASIN

OU



DÉCHÈTERIE

Adresses sur quefairedemesdechets.fr