

Fish'n shark



7-99





7 până la 99 de ani



2-4 jucători



15 minute

Regulile jocului

Conținut: 4 table de joc, 4 seturi de 6 jetoane „restricție”, 4 piese de joc „baby shark”, cartonaș „tatăl rechin”, un zar, 120 de cuburi „pește”, săculeț de pânză.

Tatăl rechin își scoate micuții la o lecție de pescuit. Cine va fi vedeta clasei? La fiecare tură, tinerii rechini prind 4 pești, dar este posibil să nu-i poată păstra pe toți. Fiecare jucător va trebui să aleagă cu înțelepciune să umple cât mai multe pătrate pe tabla sa. Un joc de strategie ușor și feroce!

Cum funcționează jocul: Jucătorii au la dispoziție 7 ture fiecare pentru a încerca să umple cât mai multe pătrate de pe tabla de pescuit cu cuburi „pește”. La fiecare tură, jucătorii prind 4 pești, dar, în funcție de restricțiile din joc, este posibil să nu-i poată păstra pe toți și ar putea fi nevoiți să dea câțiva rechinului tată. Dacă un jucător completează o linie de pești pe tabla sa, poate încerca să ia înapoi niște pești de la rechinul tată. La sfârșitul jocului punctele se acordă doar pentru pătratele completate.

Scopul jocului: Completați cât mai multe pătrate posibil.

Configurare: Fiecare jucător alege o tablă de joc, o piesă de joc „baby shark” și 6 jetoane „restricție” însoțitoare. Fiecare jucător își poziționează tabla în fața sa și plasează cele 6 jetoane „restricție” în ordine aleatoare pe pătratele numerotate 1 la 6. Apoi își plasează piesa de joc „baby shark” pe pătratul nr. 1.

Cele 120 de cuburi sunt puse în săculeț, care este așezat în mijlocul jucătorilor. Cartonașul „tatăl rechin” și zarul sunt așezate într-o parte.

Zone de pescuit

Tablele de joc ale jucătorilor reprezintă zonele lor de pescuit și toți peștii pe care îi pot prinde. Ele sunt împărțite în mai multe zone de atac, numerotate de la 1 la 7.

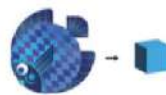
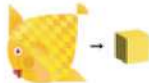
- 3 rânduri verticale de 3 pătrate: zonele 1, 2 și 3.
- 3 rânduri orizontale de 3 pătrate: zonele 4, 5 și 6.
- un rând suplimentar de 3 pătrate de ales la sfârșitul jocului: zona 7.

Fiecare tură acoperă o zonă de atac.

De exemplu: puii de rechin pot pescui în zona de atac nr. 1 la prima tură.

Prinderea unui pește

Cuburile colorate reprezintă peștii de pe planșe:



Piesa de joc „Baby Shark”.



Tabla „tati rechin”.



Jetoane „Restricție”.

Zona de atac nr. 1
Zona de atac nr. 2
Atac zona nr. 3



Zona de atac nr. 4
Zona de atac nr. 5
Zona de atac nr. 6

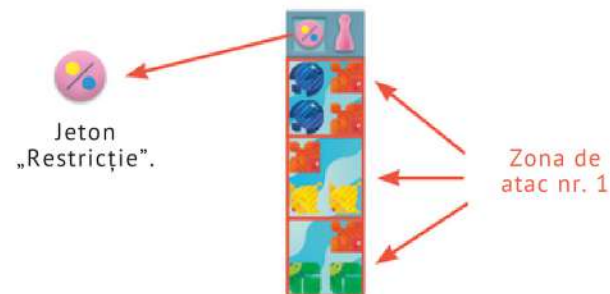
Pentru a prinde un pește, un jucător trebuie să plaseze un cub de culoarea potrivită pe peștele pe care dorește să-l prindă pe tabla sa.



Cum se joacă: Cel mai tânăr jucător începe, urmat de ceilalți jucători în ordinea acelor de ceasornic.
La începutul rundei sale, jucătorul alege 4 cuburi la întâmplare din săculeț.

Jucătorul poate plasa apoi cuburile pe peștii din 3 pătrate în zona de atac unde este poziționată piesa lor de joc „baby shark”, totul respectând culorile peștilor.

Dar pentru a juca cuburile extrase, jucătorul trebuie să respecte restricțiile date pentru zona de atac în cauză.



X

Fara restrictii.

Jucătorul trebuie să dea un cub la alegere fiecăruia dintre ceilalți jucători, care apoi pot plasa acel cub pe oricare dintre cele 9 pătrate pe tabla lor, indiferent de zona de atac, dar respectând culorile peștelui.



1

Jucătorul trebuie să dea un cub la alegere rechinului tată.

2

Jucătorul trebuie să dea 2 cuburi la alegere rechinului tată.

Jucătorul trebuie să-i dea toate cuburile galbene SAU toate cuburile albastre rechinului tată. Dacă nu există cuburi în niciuna dintre cele două culori, el trebuie să dea cuburile de altă culoare. Dacă nicio culoare nu este prezentă pe tabla lui, nu este necesară nicio acțiune.



Jucătorul trebuie să dea toate cuburile sale verzi SAU toate cuburile roșii rechinului tată. Dacă nu există cuburi în niciuna dintre cele două culori, el trebuie să dea cuburi de altă culoare. Dacă nicio culoare nu este prezentă pe tabla lui, nu este necesară nicio acțiune.

Cuburile date „tatălui rechin” sunt așezate pe tabla cu reprezentarea acestuia. Ele pot fi recuperate de către jucători: vezi „Furtul de la tatăl rechin”.

Dacă un jucător nu poate plasa niciun cub pe tabla sa, acele cuburi trebuie să fie date rechinului tată.

Când jucătorul a terminat de așezat cuburile pe tabla sa, rândul său se termină și jucătorul își mută piesa de joc „pui de rechin” în următorul pătrat numerotat.

Jocul trece apoi către următorul jucător.

Furtul de la rechinul tată

Când un jucător a prins toți peștii într-o linie orizontală sau verticală, poate încerca să fure câteva cuburi de la rechinul tată.



Toți peștii din linie au fost prinși.

Jucătorul aruncă zarul:



Ghinion! Jucătorul nu poate fura niciun cub.



Toți jucătorii, pe rând, începând cu jucătorul activ, pot fura un cub de la rechinul tată.



Jucătorul poate fura un cub de la rechinul tată.



Jucătorul poate fura 2 cuburi de la rechinul tată.



Jucătorul poate fura toate cuburile galbene ale rechinului tată SAU toate cuburile lui albastre.



Jucătorul poate fura toate cuburile verzi ale rechinului tată SAU toate cuburile sale roșii.

Vă rugăm să rețineți:

- Cuburile furate de la rechinul tată pot fi pozitionate pe oricare dintre patratele de pe tabla unui jucator, indiferent de zonele de atac, dar respectand culorile pestelui.
- Dacă un jucător completează 2 rânduri de pești într-o singură tură, poate fura de la rechinul tată o singură dată.
- Dacă un jucător completează o linie în timpul rândului altui jucător, poate încerca să fure de la rechinul tată.

Tura a 7-a

La a 7-a și ultima tură, jucătorul alege în care pătrat nr. 7 să-și pună piesa baby shark, care va defini zona lor finală de atac, fără a ține cont de restricțiile asociate cu acea zonă.



sa
u



Sfârșitul jocului:

Jocul se termină când toți jucătorii au încheiat a 7-a tură.

Punctele se socotesc după cum urmează:

- Se acordă 1 punct pentru fiecare pătrat care este complet umplut.
- Se acordă 2 puncte suplimentare pentru fiecare rând (vertical sau orizontal) de 3 pătrate care este complet umplut.
- Nu se acordă puncte pentru pătratele care sunt goale sau parțial umplute.

Jucătorul cu cele mai multe puncte câștigă jocul și devine cel mai înfricoșător prădător al oceanului (după rechinul tată, desigur!).

În caz de egalitate, câștigul este împărțit.



De exemplu: jucătorul înscrie 5 puncte:
Se umplu 3 pătrate (= 3 puncte) + 1 rând
este complet (= 2 puncte suplimentare).

Un joc de Flavien Dauphin.

Fish'n shark



Atenție: Părți mici.

DJ00805



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



Adresses sur quefairedemesdechets.fr