

Fish'n shark



7 ans years
años Jahre
-99

F GB D E I P NL S DK RUS



F Règle du jeu



7 - 99 ans



2 à 4 joueurs



15 min

Contenu : 4 plateaux joueurs, 4 sets de 6 pions « contrainte », 4 pions « bébé requin », 1 plateau « papa requin », 1 dé, 120 cubes « poisson » et 1 sac en tissu.

Papa requin embarque ses petits dans une leçon de pêche. Qui sera le meilleur ? À chaque tour de jeu, les jeunes squales attrapent 4 poissons mais tous ne pourront pas être conservés. À chacun de bien choisir afin de compléter un maximum de cases de son plateau. Un jeu de stratégie féroce et facile !

Principe du jeu : Les joueurs ont 7 tours de jeu pour compléter au maximum leur plateau de pêche avec les cubes « poisson ». À chaque tour, ils pêchent 4 poissons, mais en fonction de leur contrainte, ils ne peuvent pas tous les garder et certains doivent être donnés au papa requin. Si un joueur réussit à faire une ligne de poissons sur son plateau, il pourra tenter de récupérer des poissons chez le papa. À la fin, seules les cases complètes rapportent des points.

But du jeu : Compléter un maximum de cases.

Mise en place du jeu : Chaque joueur choisit un plateau et récupère le pion « bébé requin » et le set de 6 jetons « contrainte » correspondants. Il pose le plateau devant lui et place au hasard les 6 jetons « contrainte » dans les cases numérotées de 1 à 6. Il place son pion « bébé requin » sur la case n° 1.

Les 120 cubes sont mis dans le sac qui est placé au centre des joueurs. Le plateau « papa requin » et le dé sont placés à côté.

Les zones de pêche

Les plateaux des joueurs représentent leur zone de pêche et tous les poissons qu'ils vont pouvoir attraper. Cette zone est partagée en plusieurs zones d'attaque numérotées de 1 à 7.

- 3 rangées de 3 cases verticales : les zones 1, 2 et 3,
- 3 rangées de 3 cases horizontales : les zones 4, 5 et 6.
- 1 rangée de 3 cases supplémentaire à choisir en fin de partie : la zone 7.

Chaque tour de jeu correspond à 1 zone d'attaque.

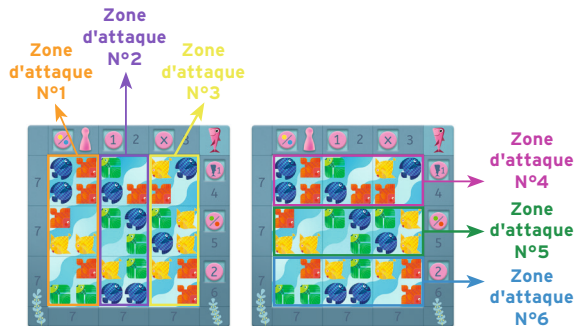
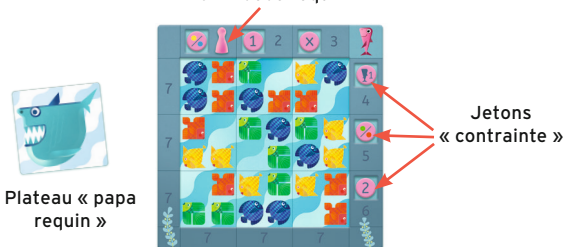
Par exemple: lors de leur 1^{er} tour de jeu, les bébés requins pourront pêcher dans la zone d'attaque n° 1.

Pêcher un poisson

Les cubes de couleur représentent les poissons des plateaux :



Pion « bébé requin »



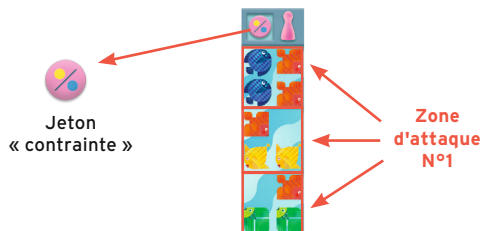
Pour attraper un poisson, un joueur place un cube de même couleur sur le poisson de son plateau qu'il souhaite pêcher.









Déroulement du jeu : Le plus jeune joueur commence, puis on joue dans le sens des aiguilles d'une montre.

Au début de son tour de jeu, le joueur pioche 4 cubes dans le sac. Il peut placer les cubes piochés sur les poissons des 3 cases de la zone d'attaque où se trouve son pion « bébé requin », en respectant les couleurs.

Mais pour pouvoir placer les cubes piochés, le joueur doit respecter la contrainte de cette zone d'attaque.



 <p>Pas de contrainte.</p>	 <p>Le joueur doit donner 2 cubes au choix au papa requin.</p>	 <p>Le joueur donne au choix tous ses cubes verts OU tous ses cubes rouges au papa requin. Si l'une des deux couleurs est absente, il doit donner l'autre.</p>
 <p>Le joueur donne 1 cube au choix à chaque joueur. Les autres joueurs peuvent alors placer ce cube sur l'une des 9 cases de leur plateau au choix, sans tenir compte de la zone d'attaque, mais en respectant la couleur.</p>	 <p>Le joueur donne au choix tous ses cubes jaunes OU tous ses cubes bleus au papa requin. Si l'une des deux couleurs est absente, il doit donner l'autre. Si les deux couleurs sont absentes, il ne se passe rien.</p>	<p>Si les deux couleurs sont absentes, il ne se passe rien.</p>
 <p>Le joueur doit donner 1 cube au choix au papa requin.</p>		

Les cubes donnés au papa requin sont placés sur le plateau « papa requin ». Ils pourront être récupérés par les joueurs : cf. « **Voler papa requin** ».

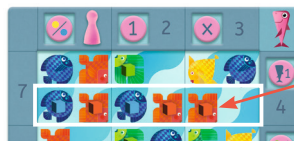
Si des cubes ne peuvent pas être placés, ils sont donnés au papa requin.

Quand le joueur a fini de placer ses cubes, son tour de jeu s'arrête, il déplace son pion bébé requin sur la case numérotée suivante.

Le joueur suivant commence alors son tour de jeu.

Voler Papa requin

Quand un joueur a attrapé tous les poissons d'une même ligne horizontale ou verticale, il peut tenter de voler des cubes au papa requin.



Tous les poissons de la ligne ont été attrapés.

Le joueur lance le dé :

Raté ! Le joueur ne vole rien.



Tous les joueurs, à tour de rôle, en commençant par le joueur actif, volent 1 cube au papa requin.



Le joueur vole 1 cube au papa requin.



Le joueur vole 2 cubes au papa requin.



Le joueur vole tous les cubes jaunes
OU tous les cubes bleus du papa requin.



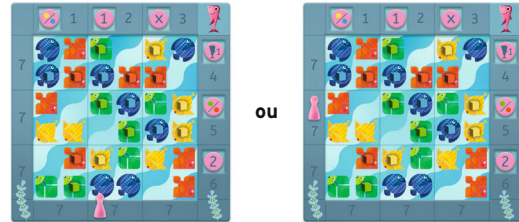
Le joueur vole tous les cubes verts
OU tous les cubes rouges du papa requin.

NB :

- Les cubes volés au papa requin peuvent être posés sur n'importe quelles cases du plateau, sans tenir compte de la zone d'attaque, mais en respectant la couleur.
- Si un joueur remplit 2 lignes lors d'un même tour de jeu, il ne peut tenter de voler le papa requin qu'une seule fois.
- Si un joueur complète une ligne lors du tour de jeu d'un adversaire, il peut tenter de voler le papa requin.

Le 7e tour

Pour son 7e et dernier tour, le joueur choisit la case 7 de son choix pour placer son pion bébé requin et ainsi définir sa dernière zone d'attaque sans tenir compte de la contrainte associée.

**Fin de la partie :**

La partie s'arrête quand tous les joueurs ont terminé leur 7^e tour.

On compte alors les points :

- Chaque case entièrement remplie rapporte 1 point.
- Chaque rangée de 3 cases (horizontale ou verticale) entièrement remplie rapporte 2 points supplémentaires.
- Les cases vides ou non remplies ne rapportent aucun point.

Le joueur qui a le plus de points remporte la partie et devient le plus redoutable prédateur des océans (après Papa requin, bien sûr !).

En cas d'égalité, la victoire est partagée.



→ *Exemple : Le joueur a marqué 5 points : 3 cases sont remplies (= 3 points) + 1 rangée est complète (= 2 points supplémentaires).*

Un jeu de Flavien Dauphin.



7 to 99 years



2 to 4 players



15 min

Game rules

GB

Contents: 4 player boards, 4 sets of 6 "restriction" tokens, 4 "baby shark" playing pieces, 1 "daddy shark" board, 1 die, 120 "fish" cubes and 1 cloth bag.

Daddy shark is taking his little ones out for a fishing lesson. Who will be the star of the class? Each turn, the young sharks catch 4 fish, but they may not be able to keep all of them. Each player will have to choose wisely to fill as many squares as possible on their board. An easy and ferocious strategy game!

How the game works: The players have 7 turns each to try to fill as many squares as possible on their fishing board with the "fish" cubes. Each turn, the players catch 4 fish but, depending on the restrictions in play, they may not be able to keep all of them and may have to give some to the daddy shark. If a player completes a line of fish on their board, they can try to take back some fish from the daddy shark. At the end of the game, points are awarded for completed squares only.

Aim of the game: Complete as many squares as possible.

Set-up: Each player chooses a board and takes the "baby shark" playing piece and 6 "restriction" tokens that go with it. Each player positions their board in front of them and places the 6 "restriction" tokens in random order on the squares numbered 1 to 6. They then place their "baby shark" playing piece on the no. 1 square.

The 120 cubes are put in the bag, which is set in the middle of the players. The "daddy shark" board and the die are placed to one side.

Fishing zones

The players' boards represent their fishing zones and all of the fish that they can catch.

The zones are divided into several attack zones, numbered from 1 to 7.

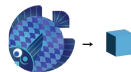
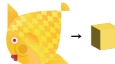
- 3 vertical rows of 3 squares: zones 1, 2 and 3.
- 3 horizontal rows of 3 squares: zones 4, 5 and 6.
- 1 additional row of 3 squares to be chosen at the end of the game: zone 7.

Each turn covers 1 attack zone.

For example: the baby sharks can fish in attack zone no. 1 on their 1st turn.

Catching a fish

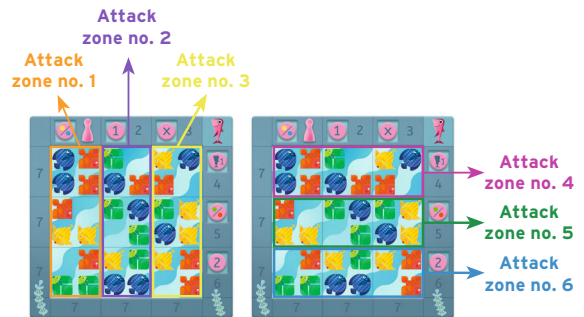
The coloured cubes represent the fish on the boards:



"Baby shark" playing piece



"Restriction" tokens



To catch a fish, a player has to place a cube in a matching colour on the fish that they want to catch on their board.

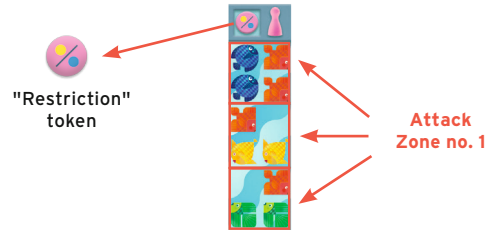


How to play: The youngest player starts, followed by the other players in turn in clockwise order.

At the start of their turn, the player picks 4 cubes at random from the bag.

The player can then place the cubes drawn on the fish in the 3 squares in the attack zone where their "baby shark" playing piece is positioned, all whilst respecting the colours of the fish.

But to play the cubes drawn from the bag, the player must respect the restrictions given for the attack zone in question.



	No restrictions.		The player must give 2 cubes of their choice to the daddy shark.		The player must give all of their green cubes OR all of their red cubes to the daddy shark. If there are no cubes in one of the two colours, they must give their cubes in the other colour. If neither colour is present on their board, no action is required.
	The player must give 1 cube of their choice to each of the other players, who can then place that cube on any of the 9 squares on their board, irrespective of the attack zone, but respecting the colours of the fish.		The player must give all of their yellow cubes OR all of their blue cubes to the daddy shark. If there are no cubes in one of the two colours, they must give their cubes in the other colour. If neither colour is present on their board, no action is required.		
	The player must give 1 cube of their choice to the daddy shark.				

The cubes given to the "daddy shark" are placed on the daddy shark board. They may be recovered by the players: see *"Stealing from the daddy shark"*.

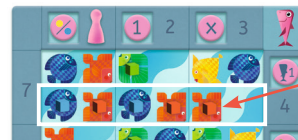
If a player is unable to place any cubes on their board, those cubes must be given to the daddy shark.

When the player has finished placing their cubes on their board, their turn comes to an end and the player moves their "baby shark" playing piece to the next numbered square.

Play then passes to the next player, who starts their turn.

Stealing from the daddy shark

When a player has caught all of the fish in one horizontal or vertical line, they can try to steal some cubes from the daddy shark.



All of the fish in the line have been caught.

The player rolls the die:



Bad luck! The player cannot steal any cubes.



All players, taking turns, starting with the active player, can steal 1 cube from the daddy shark.



The player can steal 1 cube from the daddy shark.



The player can steal 2 cubes from the daddy shark.



The player can steal all of the daddy shark's yellow cubes OR all of his blue cubes.



The player can steal all of the daddy shark's green cubes OR all of his red cubes.

Please note:

- The cubes stolen from the daddy shark can be positioned on any of the squares on a player's board, regardless of attack zones, but respecting the colours of the fish.
- If a player completes 2 lines of fish during one single turn, they can still only steal from the daddy shark one time.
- If a player completes a line during another player's turn, they can try to steal from the daddy shark.

The 7th turn

On their 7th and final turn, the player chooses which no. 7 square to put their baby shark playing piece on, which defines their final attack zone, while disregarding the restrictions associated with that zone.



or



End of the game:

The game ends when all of the players have finished their 7th turn. Points are then scored as follows:

- 1 point is awarded for each square that is completely filled.
- 2 additional points are awarded for each (vertical or horizontal) row of 3 squares that is completely filled.
- No points are awarded for squares that are empty or partially.

The player with the most points wins the game and becomes the ocean's most fearsome predator (after Daddy shark, of course!).

In the event of a draw, the win is shared.



For example: the player scores 5 points:
3 squares are filled (= 3 points) + 1 row is complete (= 2 additional points).

A game by Flavien Dauphin.



Inhalt: 4 Spielpläne, 4 Sets á 6 Aktions-Chips, 4 Spielsteine Baby-Hai, 1 Papa-Hai-Spielplan, 1 Würfel, 120 Fische (kleine Würfel) und 1 Stoffbeutel.

Papa-Hai ist mit seinen Jüngsten unterwegs, um ihnen das Fischen beizubringen. Wer wird wohl der Beste? In jeder Runde fangen die Baby-Haie 4 Fische, aber es ist nicht immer einfach, alle auch zu behalten. Clevere Entscheidungen sind gefragt, wenn jeder auf seinem Spielplan so viele Quadrate wie möglich mit Fischen belegt. Ein einfaches und fischiges Spiel!

Spielidee: Jede Person ist 7-mal am Zug und versucht, möglichst alle Fische auf den Quadraten (Feld mit 4 Plätzen für Fische) seines Spielplans unterzubringen. In jedem Zug fängst du 4 Fische, aber je nach der Aktion der jeweiligen Runde kannst du vielleicht nicht alle behalten, sondern musst einige an Papa-Hai abgeben. Wenn du eine Reihe Fische auf deinem Spielplan komplett mit je einem kleinen Würfel belegt hast, kannst du versuchen, einige Fische von Papa-Hai zurückzukriegen. Denn beim Spielende gibt es nur für komplette Quadrate Punkte.

Spielziel: Komplettiere so viele Quadrate wie möglich, indem du auf jeden Fisch einen gleichfarbigen kleinen Würfel legst.

Spielvorbereitung: Jeder von euch nimmt sich einen Spielplan sowie den zugehörigen Baby-Hai und die 6 entsprechenden Aktions-Chips. Lege deinen Spielplan vor dich und die Aktions-Chips in zufälliger Reihenfolge auf die Felder 1 bis 6. Stelle dann deinen Baby-Hai auf das Feld mit der 1.

Legt die 120 Fische (kleine Würfel) in den Beutel in der Tischmitte. Den Papa-Hai-Spielplan und den großen Würfel legt ihr daneben.

Fanggebiete:

Auf euren Spielplänen seht ihr eure Fanggebiete. Dort legt ihr alle kleinen Würfel ab, die ihr fangen könnt.

Die Quadrate auf dem Spielplan sind in die Gebiete 1-7 unterteilt:

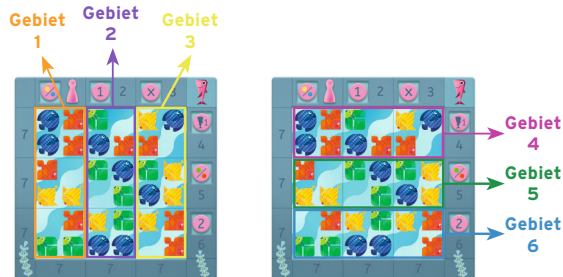
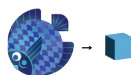
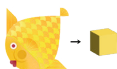
- 3 vertikale Gebiete mit jeweils 3 Quadraten: Gebiet 1, 2 und 3
- 3 horizontale Gebiete mit jeweils 3 Quadraten: Gebiet 4, 5 und 6
- 1 zusätzliches Gebiet mit am Spielende frei wählbaren 3 Quadraten: Gebiet 7

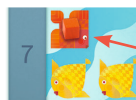
In jedem Zug fängst du Fische für ein bestimmtes Fanggebiet, nämlich das Gebiet, neben dem dein Baby-Hai gerade steht.

Eure Baby-Haie fangen z. B. in ihrem 1. Zug im Gebiet 1 Fische.

Einen Fisch fangen

Um einen Fisch zu fangen, musst du einen kleinen Würfel auf einen Fisch in der gleichen Farbe legen.



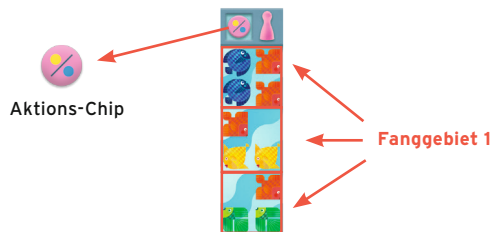


Fisch gefangen

Spielverlauf: Die jüngste Person fängt an, danach seid ihr einzeln im Uhrzeigersinn am Zug.

Am Anfang deines Zuges ziehst du 4 kleine Würfel aus dem Beutel, ohne hinzuschauen. Dann darfst du diese Würfel auf die Fische des aktuellen Fanggebietes legen, bei dem dein Baby-Hai gerade steht. Dabei musst du die Farbe der Fische beachten.

Achtung: Um die kleinen Würfel dort abzulegen, musst du die Aktion ausführen, die für das jeweilige Fanggebiet gilt.



Aktions-Chip

Fanggebiet 1



Keine Aktion.

Du gibst je 1 Würfel deiner Wahl an alle anderen Spieler. Die anderen Spieler dürfen diesen Würfel jeweils auf eins der 9 Quadrate ihres Spielplans legen. Dabei müssen sie das Fanggebiet nicht beachten, wohl aber die Farbe.



1

Du musst 1 Würfel deiner Wahl an Papa-Hai geben.



2

Du musst 2 Würfel deiner Wahl an Papa-Hai geben.

Du musst alle deine gelben ODER alle deine blauen Würfel an Papa-Hai geben. Wenn du keine Würfel in einer dieser Farben hast, musst du ihm alle Würfel in der anderen Farbe geben. Hast du keine gelben und blauen Würfel, musst du nichts abgeben.



Du musst alle deine grünen ODER alle deine roten Würfel an Papa-Hai geben. Wenn du keine Würfel in einer dieser Farben hast, musst du ihm alle Würfel in der anderen Farbe geben. Hast du keine grünen und roten Würfel, musst du nichts abgeben.

Die Würfel für Papa-Hai werden auf den Papa-Hai-Spielplan gelegt. Vielleicht könnt ihr einige davon zurückholen (siehe „Würfel von Papa-Hai klauen“).

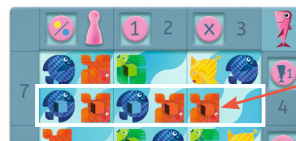
Würfel, die du nicht auf deinen Spielplan legen kannst, gibst du stattdessen Papa-Hai.

Hast du alle Würfel auf deinen Spielplan gelegt, bei denen dies möglich ist, ziehst du deinen Baby-Hai auf das Feld mit der nächsthöheren Zahl.

Danach ist die nächste Person am Zug.

Würfel von Papa-Hai klauen

Hast du alle Fische in einer horizontalen oder vertikalen Linie auf deinem Spielplan gefangen, darfst du versuchen, einige Würfel von Papa-Hai zu nehmen.



Alle Fische in dieser Reihe wurden gefangen.

Du würfelst mit dem großen Würfel:

X Pech gehabt! Du kannst keine Würfel von Papa-Hai nehmen.

1 Alle Personen dürfen einzeln nacheinander je 1 Würfel von Papa-Hai nehmen. Du beginnst.

1 Du darfst 1 Würfel von Papa-Hai nehmen.

2 Du darfst 2 Würfel von Papa-Hai nehmen.

2 Du darfst alle gelben oder alle blauen Würfel von Papa-Hai nehmen.

2 Du darfst alle grünen oder alle roten Würfel von Papa-Hai nehmen.

Weitere Regeln:

- Die Würfel, die du von Papa-Hai nimmst, darfst du auf beliebige Fische deines Spielplans legen, unabhängig von den Fanggebieten. Jeder Würfel muss dabei aber die gleiche Farbe wie der Fisch haben, auf den du ihn legst.
- Wenn du sogar 2 Reihen in einem Zug komplettierst, darfst du trotzdem nur einmal mit dem großen Würfel würfeln und versuchen, von Papa-Hai Würfel zu nehmen.
- Komplettest du eine Reihe während des Zuges einer anderen Person, darfst du auch versuchen, von Papa-Hai Würfel zu nehmen.

Der siebte Zug

In deinem siebten und letzten Zug wählst du aus, auf welche Zahl 7 du deinen Baby-Hai stellst. Dies ist dein letztes Fanggebiet - du beachtest die Aktion dieses Gebietes dabei nicht.

Spielende:

Das Spiel endet, nachdem alle ihren siebten Zug ausgeführt haben. Punkte werden wie folgt verteilt:

- 1 Punkt für jedes Quadrat aus 4 Feldern, in dem auf jedem Fisch ein kleiner Würfel liegt.
- 2 zusätzliche Punkte für jede Reihe (horizontal oder vertikal) mit 3 komplettierten Quadraten.
- Keine Punkte gibt es für Quadrate, die leer sind oder deren Fische nur teilweise mit kleinen Würfeln belegt sind.

Die Person mit den meisten Punkten gewinnt und wird zum gefürchteten Raubtier auf den Weltmeeren (natürlich nur nach Papa-Hai, das ist ja wohl klar!)

Bei einem Unentschieden gewinnen die Beteiligten gemeinsam.



Beispiel: Du erhältst 5 Punkte: 3 Quadrate sind komplett (= 3 Punkte) + 1 Reihe ist komplett (= 2 zusätzliche Punkte).



oder



Ein Spiel von Flavien Dauphin.



7-99 años



De 2 a 4 jugadores



15 min

Reglas del juego

E

Contenido: 4 tableros de los jugadores, 4 set de 6 fichas "mandato", 4 fichas "bebé tiburón", 1 tablero "papá tiburón", 1 dado, 120 cubos "pez" y 1 bolsa de tela.

Papá tiburón enseña a pescar a sus pequeños. ¿Quién será el mejor? En cada turno, los pequeños escualos pescan 4 peces pero no pueden quedárselos todos. Cada uno de ellos deberá elegir con cuidado para poder completar el mayor número posible de casillas en su tablero. ¡Un juego de estrategia sencillo y feroz!

Bases del juego: los jugadores tienen 7 turnos para completar tanto como puedan su tablero de pesca con los cubos "pez". En cada turno pescan 4 peces, pero en función del mandato que se les imponga, no podrán quedárselos todos y deberán darle algunos a papá tiburón. Si un jugador consigue hacer una línea de peces en su tablero, entonces puede intentar recuperar algunos peces de papá. Al final, solo dan puntos las casillas completas.

Objetivo del juego: completar el mayor número posible de casillas.

Preparación: cada jugador elige un tablero y coge la ficha "bebé tiburón" y el set de 6 fichas "mandato" correspondientes. El jugador pone el tablero delante de él y coloca al azar las 6 fichas "mandato" en las casillas numeradas del 1 al 6. Coloca su ficha "bebé tiburón" en la casilla n.º 1.

Los 120 cubos se meten en la bolsa, que se coloca en medio de los jugadores. El tablero "papá tiburón" y el dado se colocan a un lado.

Las zonas de pesca

Los tableros de los jugadores representan su zona de pesca y todos los peces que van a poder pescar.

Esta zona está dividida en varias zonas de ataque numeradas del 1 al 7.

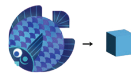
- 3 filas con 3 casillas verticales: las zonas 1, 2 y 3.
- 3 filas con 3 casillas horizontales: las zonas 4, 5 y 6.
- 1 fila adicional con 3 casillas a elegir al final del juego: la zona 7.

Cada turno se corresponde con 1 zona de ataque.

Por ejemplo: durante el 1. er turno, los bebés tiburón podrán pescar en la zona de ataque n.º 1.

Pescar un pez

Los cubos de color representan los peces que aparecen en los tableros:



Ficha "bebé tiburón"



Tablero "papá tiburón"



Fichas "mandato"

Zona de ataque N°1
Zona de ataque N°2
Zona de ataque N°3

Zona de ataque N°4

Zona de ataque N°5

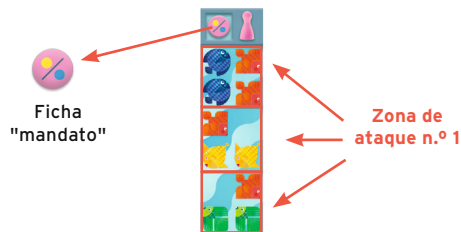
Zona de ataque N°6

Para capturar un pez, un jugador coloca un cubo del mismo color sobre el pez de su tablero que desea pescar.



Desarrollo del juego: empieza el jugador más joven y, luego, se juega en el sentido de las agujas del reloj. Al empezar su turno, el jugador coge 4 cubos de la bolsa. Este puede colocar los cubos que ha cogido sobre los peces de las 3 casillas de la zona de ataque donde se encuentra su ficha "bebé tiburón", siempre respetando los colores.

Pero para poder colocar los cubos que ha cogido de la bolsa, el jugador debe respetar el mandato de esta zona de ataque.



	No hay mandato.		El jugador debe dar 2 cubos de su elección a papá tiburón.		El jugador elige entre dar al papá tiburón todos sus cubos verdes O todos sus cubos rojos. Si falta uno de los dos colores, debe dar el otro. Si faltan los dos colores, no ocurre nada.
	El jugador da 1 cubo de su elección a cada jugador. Los demás jugadores pueden colocar ese cubo sobre cualquiera de las 9 casillas de su tablero, sin tener en cuenta la zona de ataque, pero respetando el color.		El jugador elige entre dar al papá tiburón todos sus cubos amarillos O todos sus cubos azules. Si falta uno de los dos colores, debe dar el otro. Si faltan los dos colores, no ocurre nada.		
	El jugador debe dar 1 cubo de su elección a papá tiburón.				

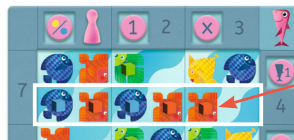
Los cubos entregados a papá tiburón se colocan sobre el tablero "papá tiburón". Los jugadores podrán recuperarlos: ver apartado "**Robar a papá tiburón**".

Si algunos cubos no se pueden colocar, se entregan a papá tiburón.

Cuando el jugador ha terminado de colocar sus cubos, su turno termina y mueve su ficha "bebé tiburón" a la siguiente casilla numerada. Empieza el turno del siguiente jugador.

Robar a papá tiburón

Cuando un jugador ha pescado todos los peces de una misma línea horizontal o vertical, entonces puede intentar robar cubos a papá tiburón.



Se han pescado todos los peces de la línea.

El jugador lanza el dado:



¡Perdido! El jugador no roba nada.



Todos los jugadores, cada uno a su turno y empezando por el jugador activo, roban 1 cubo a papá tiburón.



El jugador roba 1 cubo a papá tiburón.



El jugador roba 2 cubos a papá tiburón.



El jugador elige entre robar todos los cubos amarillos O todos los cubos azules a papá tiburón.



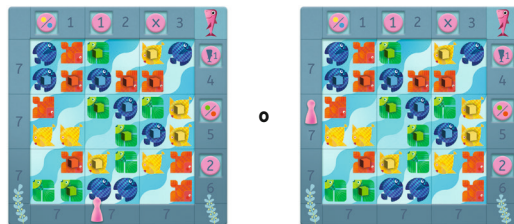
El jugador elige entre robar todos los cubos verdes O todos los cubos rojos a papá tiburón.

Nota:

- los cubos robados a papá tiburón pueden colocarse en cualquier casilla del tablero, sin tener en cuenta la zona de ataque, pero respetando siempre el color.
- Si un jugador completa 2 líneas durante un mismo turno, solo puede intentar robar a papá tiburón una vez.
- Si un jugador completa una línea durante el turno de un adversario, puede intentar robar a papá tiburón.

El 7.º turno

Para su 7.º y último turno, el jugador elige la casilla 7 que prefiere para colocar su ficha "bebé tiburón" y definir así su última zona de ataque sin tener en cuenta el mandato correspondiente.



Fin de la partida:

La partida termina cuando todos los jugadores han acabado su 7.º turno. A continuación, se cuentan los puntos:

- Cada casilla completada representa 1 punto.
- Cada fila de 3 casillas (horizontal o vertical) completada representa 2 puntos adicionales.
- Las casillas vacías o no completadas representan 0 puntos.

El jugador que consiga más puntos gana la partida y se convierte en el depredador más temible del fondo marino (idespués de papá tiburón, claro!).

En caso de empate, se comparte la victoria.



Ejemplo: el jugador ha conseguido 5 puntos: hay 3 casillas completadas (= 3 puntos) + 1 fila completada (= 2 puntos adicionales).

Un juego de Flavien Dauphin.

Regolamento del gioco



7-99 anni



Da 2 a 4 giocatori



15 min

Contenuto: 4 tabelloni giocatore, 4 set da 6 gettoni limite, 4 pedine squalotto, 1 tabellone papà squalo, 1 dado, 120 cubi pesce e 1 sacchetto di tessuto.

Papà squalo dà ai suoi piccoli una lezione di pesca. Chi sarà il migliore? A ogni turno di gioco, i piccoli squali catturano 4 pesci, ma non possono tenerli tutti. Ciascuno deve quindi scegliere al meglio per completare più caselle possibile sul proprio tabellone. Un gioco di strategia feroce e facile!

Principio del gioco: i giocatori hanno a disposizione 7 turni di gioco per completare il proprio tabellone di pesca con più cubi pesce possibile. A ogni turno di gioco pescano 4 pesci, ma a seconda del limite, non possono tenerli tutti e devono darne alcuni a papà squalo. Se un giocatore riesce a completare una linea di pesci sul proprio tabellone, potrà tentare di recuperare i pesci dal papà. Alla fine, solo le caselle completate fanno guadagnare punti.

Scopo del gioco: completare più caselle possibile.

Preparazione: ogni giocatore sceglie un tabellone e recupera la pedina squalotto e il set da 6 gettoni limite corrispondente. Poggia il tabellone davanti a sé e posiziona a caso i 6 gettoni limite nelle caselle numerate da 1 a 6. Posiziona la propria pedina squalotto sulla casella n°1.

Mettere i 120 cubi nel sacchetto e posizionarlo al centro tra i giocatori. Posizionare il tabellone papà squalo e il dado a fianco.

Le zone di pesca

I tabelloni dei giocatori rappresentano la loro zona di pesca e tutti i pesci che potranno catturare.

Questa zona è suddivisa in diverse zone d'attacco numerate da 1 a 7.

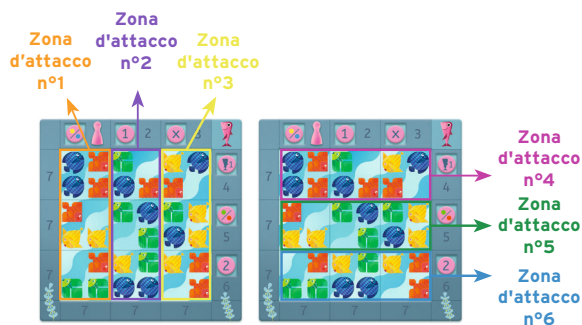
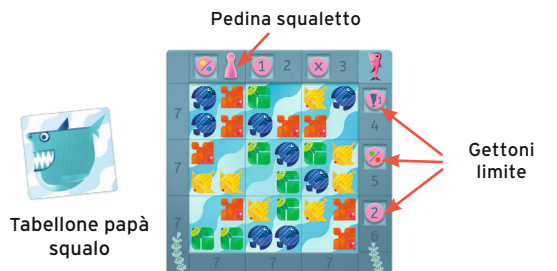
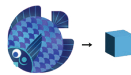
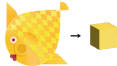
- 3 file di 3 caselle verticali: le zone 1, 2 e 3.
- 3 file di 3 caselle orizzontali: le zone 4, 5 e 6.
- 1 fila di 3 caselle supplementari da scegliere alla fine della partita: la zona 7.

Ogni turno di gioco corrisponde a 1 zona d'attacco.

Ad esempio: durante il 1° turno di gioco, gli squalotti potranno pescare nella zona d'attacco n°1.

Pescare un pesce

I cubi colorati rappresentano i pesci dei tabelloni:



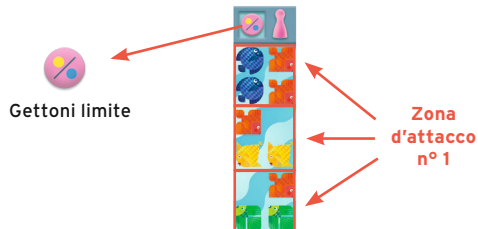
Per catturare un pesce, un giocatore posiziona un cubo dello stesso colore sul pesce del suo tabellone che vuole pescare.








Svolgimento del gioco:

il giocatore più giovane inizia, poi si gioca in senso orario.
All'inizio del proprio turno di gioco, il giocatore pesca 4 cubi dal sacchetto.
Può posizionare i cubi pescati sui pesci delle 3 caselle della zona d'attacco dove si trova la sua pedina squalotto, rispettando i colori.

Tuttavia, per poter posizionare i cubi pescati, il giocatore deve rispettare il limite di questa zona d'attacco:



	<p>Nessun limite.</p> <p>Il giocatore dà 1 cubo a scelta a ciascun giocatore. Gli altri giocatori possono quindi posizionare questo cubo su una delle 9 caselle del proprio tabellone a scelta, senza tener conto della zona d'attacco ma rispettando il colore.</p>		<p>Il giocatore deve dare 2 cubi a scelta a papà squalo.</p>		<p>Il giocatore dà a scelta tutti i suoi cubi verdi O tutti i suoi cubi rossi a papà squalo. Se uno dei due colori è assente, deve dargli l'altro. Se non ci sono entrambi i colori, non succede nulla.</p>
	<p>1</p> <p>Il giocatore deve dare 1 cubo a scelta a papà squalo.</p>		<p>2</p> <p>Il giocatore dà a scelta tutti i suoi cubi blu a papà squalo. Se uno dei due colori è assente, deve dargli l'altro. Se non ci sono entrambi i colori, non succede nulla.</p>		

Posizionare i cubi dati a papà squalo sul tabellone papà squalo. I giocatori potranno poi recuperarli: cfr. **“Rubare a papà squalo”**.

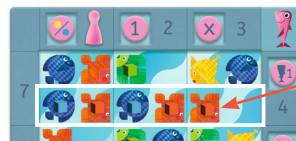
Se non è possibile posizionare alcuni cubi, vengono dati a papà squalo.

Quando il giocatore ha finito di posizionare i propri cubi, il suo turno di gioco termina; sposta quindi la sua pedina squalotto sulla casella numerata successiva.

Inizia così il turno del giocatore successivo.

Rubare a papà squalo

Quando un giocatore ha catturato tutti i pesci della stessa linea orizzontale o verticale, può tentare di rubare i cubi a papà squalo.



Tutti i pesci della linea sono stati catturati.

Il giocatore lancia il dado:



Peccato! Il giocatore non riesce a rubare niente.



Tutti i giocatori, a turno, a partire dal giocatore attivo, rubano 1 cubo a papà squalo.



Il giocatore ruba 1 cubo a papà squalo.



Il giocatore ruba 2 cubi a papà squalo.



Il giocatore ruba tutti i cubi gialli O tutti i cubi blu di papà squalo.



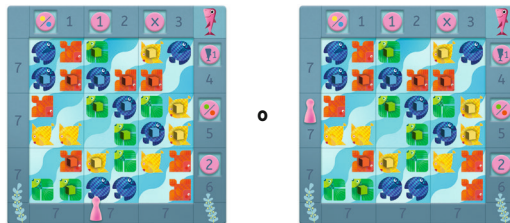
Il giocatore ruba tutti i cubi verdi O tutti i cubi rossi di papà squalo.

N.B. :

- i cubi rubati a papà squalo possono essere poggiati su qualsiasi casella del tabellone, senza tener conto della zona d'attacco, ma rispettando il colore.
- Se un giocatore riempie 2 linee durante lo stesso turno di gioco, può tentare di rubare a papà squalo una sola volta.
- Se un giocatore completa una linea durante il turno di gioco di un avversario, può tentare di rubare a papà squalo.

Il 7° turno

Per il suo 7° e ultimo turno, il giocatore seleziona la casella 7 di sua scelta per posizionare la propria pedina squaletto e definire così l'ultima zona d'attacco senza tener conto del rispettivo limite.



Fine del gioco:

il gioco finisce quando tutti i giocatori hanno terminato il loro 7° turno.

Si contano quindi i punti:

- ogni casella interamente riempita permette di ottenere 1 punto.
- ogni fila di 3 caselle (orizzontale o verticale) interamente riempita permette di ottenere 2 punti supplementari.
- le caselle vuote o non riempite non permettono di ottenere punti.

Vince il gioco il giocatore che ottiene più punti e diventa il più temuto predatore degli oceani (dopo papà squalo, ovviamente!).

In caso di pareggio, ci sono due vincitori.



Esempio: il giocatore ha totalizzato 5 punti: 3 caselle riempite (= 3 punti) + 1 fila completata (= 2 punti supplementari).

Un gioco di Flavien Dauphin.

Conteúdo: 4 tabuleiros de jogo, 4 conjuntos de 6 fichas "obrigação", 4 peões "bebé tubarão", 1 tabuleiro "papá tubarão", 1 dado, 120 cubos "peixe" e 1 saco têxtil.

O papá tubarão vai ensinar os seus filhos a pescar. Quem será o melhor pescador? Em cada volta do jogo, os tubarõesinhos apanham 4 peixes, mas nem todos podem ser guardados. Cabe a cada jogador fazer a boa escolha para completar o máximo de casas no seu tabuleiro. Jogo de estratégia feroz e fácil!

Princípio do jogo: Os jogadores dispõem de 7 vezes em cada jogo para completar o máximo de casas de pesca no seu tabuleiro com os cubos "peixe". Em cada volta do jogo, eles pescam 4 peixes, mas consoante a sua obrigação, não podem guardar todos os peixes e devem oferecer alguns ao papá tubarão. Quando um jogador consegue preencher uma linha de peixes no seu tabuleiro, ele pode tentar recuperar outros peixes no tabuleiro do papá. No final, só as casas completas rendem pontos.

Objetivo do jogo: Completar o máximo de casas.

Preparação: Cada jogador escolhe um tabuleiro e recupera o peão "bebé tubarão" e o conjunto de 6 fichas "obrigação" correspondentes. Ele pousa o tabuleiro à sua frente e as 6 fichas "obrigação" ao acaso nas casas enumeradas de 1 a 6. Ele coloca o peão "bebé tubarão" na casa nº1.

Os 120 cubos são colocados dentro do saco que se coloca no meio dos jogadores. O tabuleiro "papá tubarão" e o dado pousam-se ao lado do saco.

As zonas de pesca

Os tabuleiros dos jogadores representam as respetivas zonas de pesca e todos os peixes que eles poderão apanhar. Esta zona divide-se em várias zonas de ataque enumeradas de 1 a 7.

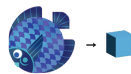
- 3 Filas de 3 casas verticais: as zonas 1, 2 e 3.
- 3 Filas de 3 casas horizontais: as zonas 4, 5 e 6.
- 1 Fila de 3 casas suplementares a escolher no final da partida: a zona 7

Cada volta de jogo corresponde a 1 zona de ataque.

Por exemplo: durante a sua 1ª volta de jogo, os bebés tubarões poderão pescar na zona de ataque nº 1.

Pescar um peixe

Os cubos coloridos representam os peixes dos tabuleiros:



Peão "bebé tubarão"



Tabuleiro "papá tubarão"



Fichas "obrigação"

Zona de ataque N°1
Zona de ataque N°2
Zona de ataque N°3

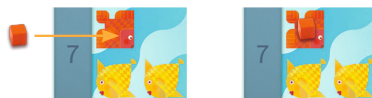


Zona de ataque N°4

Zona de ataque N°5

Zona de ataque N°6

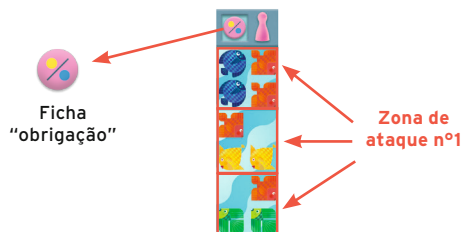
Para apanhar um peixe, um jogador deve colocar um cubo da mesma cor no peixe que ele deseja pescar no seu tabuleiro.










Como jogar: É o jogador mais novo que começa, em seguida joga-se no sentido dos ponteiros de um relógio.

No início da sua vez de jogar, o jogador retira 4 cubos do saco. Ele pode colocar os cubos retirados do saco sobre os peixes das 3 casas da zona de ataque em que se encontra o seu peão "bebé tubarão", respeitando as cores.

Mas para poder colocar os cubos retirados do saco, o jogador deve observar a obrigação imposta nessa zona de ataque.



- | | | | | | |
|--|--|---|---|---|---|
|  | <p>Sem obrigação.</p> <p>O jogador dá 1 cubo à escolha a cada jogador. Em seguida, os outros jogadores podem colocar esse cubo sobre uma das 9 casas do seu tabuleiro, sem considerar a zona de ataque, mas respeitando a cor.</p> |  | <p>O jogador deve dar 2 cubos a escolher ao papá tubarão.</p> <p>O jogador dá a escolher todos os seus cubos amarelos OU todos os seus cubos azuis ao papá tubarão. Se uma destas duas cores não existe, ele deve dar a outra cor. Se ambas não existem, não acontece nada.</p> |  | <p>O jogador dá a escolher todos os seus cubos verdes OU todos os seus cubos vermelhos ao papá tubarão. Se uma destas duas cores não existe, ele deve dar a outra cor. Se ambas não existem, não acontece nada.</p> |
|  | <p>1</p> |  | <p>1</p> |  | <p>1</p> |
|  | <p>O jogador deve dar 1 cubo a escolher ao papá tubarão.</p> | | | | |

Os cubos oferecidos ao papá tubarão devem ser colocados no tabuleiro do "papá tubarão". Eles poderão ser recuperados pelos jogadores: ver «*Roubar o papá tubarão*».

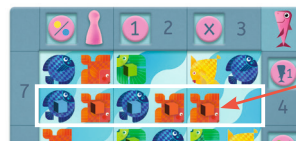
Os cubos que o jogador não puder colocar no seu tabuleiro, são oferecidos ao papá tubarão.

A vez de jogar de cada jogador termina depois de ele ter posicionado os seus cubos, e em seguida, ele desloca o seu peão "bebé tubarão" até à casa enumerada sucessiva.

O jogador a seguir inicia a sua vez de jogar.

Roubar o papá tubarão

Quando um jogador apanhou todos os peixes de uma mesma linha horizontal ou vertical, ele pode tentar roubar cubos ao papá tubarão.



Todos os peixes da linha apanhados.

O jogador lança o dado:



Perdeu! O jogador não rouba nada.



Todos os jogadores, um de cada vez, começando pelo jogador ativo, roubam 1 cubo ao papá tubarão.



O jogador rouba 1 cubo ao papá tubarão.



O jogador rouba 2 cubos ao papá tubarão.



O jogador rouba todos os cubos amarelos OU todos os cubos azuis do papá tubarão.



O jogador rouba todos os cubos verdes OU todos os cubos vermelhos do papá tubarão.

Nota:

- Os cubos roubados ao papá tubarão podem ser pousados em qualquer casa do tabuleiro, sem considerar a zona de ataque, mas obedecendo à cor.
- Quando um jogador completa 2 linhas na mesma vez de jogar, ele só poderá tentar roubar o papá tubarão uma vez.
- Quando um jogador completa uma linha durante a vez de jogar de um adversário, nesse caso ele pode tentar roubar o papá tubarão.

A 7ª volta

Na 7ª e última volta, cada jogador escolhe a casa 7 à sua escolha, onde posiciona o seu peão bebé tubarão, e define a sua última zona de ataque sem considerar a obrigação associada.



ou



Fim da partida:

A partida termina depois de todos os jogadores terem terminado a respetiva 7ª volta.

No final contam-se os pontos:

- Cada casa integralmente preenchida rende 1 ponto.
- Cada fila com 3 casas (horizontal ou vertical) integralmente preenchida rende 2 pontos suplementares.
- As casas vazias ou não preenchidas equivalem a zero pontos.

O jogador que obteve mais pontos ganha a partida e torna-se o predador mais temido em todos os oceanos (a seguir ao papá tubarão, claro!)

No caso de empate, a vitória é partilhada por todos os vencedores.



Exemplo: o jogador marcou 5 pontos: 3 Casas preenchidas (= 3 pontos) + 1 fila completa (= 2 pontos suplementares).

Um jogo de Flavien Dauphin.

Inhoud: 4 spelersborden, 4 sets van 6 beperkingsfiches, 4 babyhaai-pionnen, 1 papahaai-bord, 1 dobbelsteen, 120 vissenblokjes en 1 stoffen zakje.

Papahaai neemt zijn kleintjes mee op visjes. Wie wordt de beste? Bij elke beurt vangen de jonge haaien 4 visjes, maar deze mogen ze niet allemaal houden. Elke speler moet zijn visjes dan ook zorgvuldig uitkiezen om zo veel mogelijk velden op zijn bord vol te maken. Een eenvoudig en roofzuchtig strategiespel!

Spelprincipe: De spelers hebben 7 beurten waarin ze zoveel mogelijk visjesblokjes op hun bord moeten proberen neer te leggen. Bij elke beurt vangen ze 4 visjes, maar hun beperkingsfiche geeft aan welke visjes ze wel en niet mogen houden. Sommige moeten ze aan de papahaai geven. Als een speler erin slaagt een rij visjes op zijn bord te maken, kan hij proberen vis van de papahaai terug te pakken. Aan het einde van het spel leveren alleen de velden die helemaal vol zijn punten op.

Doel van het spel: Zoveel mogelijk velden volmaken.

Vorbereiding van het spel: Elke speler kiest een bord en pakt een babyhaai-pion en de bijbehorende set van 6 beperkingsfiches. Hij legt het bord voor zich neer en plaatst de 6 beperkingsfiches willekeurig op de velden met nummer 1 tot 6. Hij plaatst zijn babyhaai op veld nr. 1.

De 120 blokjes moeten in het zakje worden gestopt en midden tussen de spelers worden gelegd. Het papahaai-bord en de dobbelsteen worden ernaast gelegd.

De visgebieden

De bordjes van de spelers stellen hun visgebied voor en alle vis die ze kunnen vangen.

Dit gebied is onderverdeeld in verschillende aanvalszones, met nummer 1 tot 7.

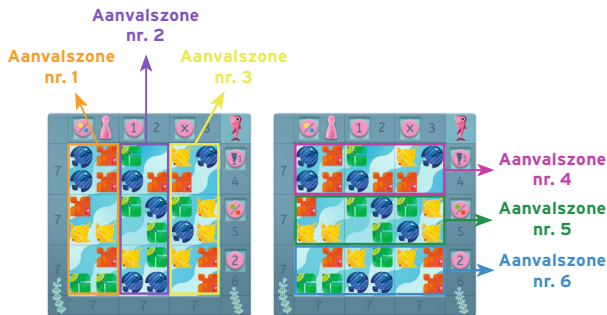
- 3 rijen van 3 verticale velden: zone 1, 2 en 3,
- 3 rijen van 3 horizontale velden: zone 4, 5 en 6,
- 1 extra rij van 3 velden, die aan het einde van het spel wordt gekozen: zone 7.

Elke beurt komt overeen met 1 aanvalszone.

Bijvoorbeeld: tijdens hun 1e beurt moeten de babyhaaien in aanvalszone nr. 1 visjes.

Een vis vangen

De gekleurde blokjes stellen de visjes op de bordjes voor:



Om een vis te vangen plaatst een speler een blokje in dezelfde kleur op de vis op zijn bord die hij wil vangen.



Spelverloop: De jongste speler begint. Daarna wordt er met de klok mee gespeeld.

De speler pakt eerst 4 blokjes uit het zakje.

Dan mag hij deze blokjes op de vissen in dezelfde kleur leggen in de 3 velden van de aanvalzone waar zijn babyhaai-pion staat.

Maar om de gepakte blokjes neer te kunnen leggen, moet de speler rekening houden met de beperking van deze aanvalzone.

Beperkingsfiche



Aanvalzone
nr. 1

	<p>Geen beperkingen.</p> <p>De speler geeft 1 blokje naar keuze aan elke speler. De andere spelers kunnen dit blokje vervolgens op een van de 9 velden van hun bord plaatsen. Ze hoeven hierbij geen rekening te houden met de aanvalzone, maar wel met de kleur.</p>		<p>De speler moet 2 blokjes naar keuze aan de papahaai geven.</p> <p>De speler geeft al zijn gele blokjes OF al zijn blauwe blokjes aan de papahaai. Als een van de twee kleuren ontbreekt, moet hij de blokjes in de andere kleur geven. Als beide kleuren ontbreken, gebeurt er niets.</p>		<p>De speler geeft al zijn groene blokjes OF al zijn rode blokjes aan de papahaai. Als een van de twee kleuren ontbreekt, moet hij de blokjes in de andere kleur geven. Als beide kleuren ontbreken, gebeurt er niets.</p>
	<p>De speler moet 1 blokje naar keuze aan de papahaai geven.</p>				

De blokjes voor de papahaai moeten op het papahaai-bord worden geplaatst. Ze kunnen door de spelers worden teruggepakt: zie *'Stelen van de papahaai'*.

Als de blokjes niet neergelegd kunnen worden, worden ze aan de papahaai gegeven.

Wanneer de speler zijn blokjes heeft neergelegd, is zijn beurt voorbij en verplaatst hij zijn babyhaai-pion naar het volgende genummerde veld.

De volgende speler is dan aan de beurt.

Stelen van de papahaai

Wanneer een speler alle vissen van dezelfde rij (horizontaal of verticaal) heeft gevangen, kan hij proberen blokjes terug te pakken van de papahaai.



Alle vissen van de rij
zijn gevangen.

De speler gooit met de dobbelsteen:

Mis! De speler mag niets stelen.



Alle spelers stelen om beurten 1 blokje van de papahaai. De speler die aan de beurt is begint.



De speler steelt 1 blokje van de papahaai.



De speler steelt 2 blokjes van de papahaai.



De speler steelt alle gele blokjes OF alle blauwe blokjes van de papahaai.



De speler steelt alle groene blokjes OF alle rode blokjes van de papahaai.

NB:

- De van de papahaai teruggepakte blokjes kunnen op elk veld van het bord worden geplaatst, ongeacht de aanvalzone, maar wel op de juiste kleur.
- Als een speler tijdens dezelfde beurt 2 rijen volmaakt, mag hij maar één poging wagen om blokjes terug te pakken van de papahaai.
- Als een speler tijdens de beurt van een tegenstander een rij volmaakt, mag hij proberen om blokjes terug te pakken van de papahaai.

De 7e beurt

Voor zijn 7e en laatste beurt mag de speler een zone 7 kiezen. Hier plaatst hij dan zijn babyhaai-pion en bepaalt hij ook zijn laatste aanvalzone. Er hoeft nu geen rekening te worden gehouden met de beperking.



of

**Einde van het spel:**

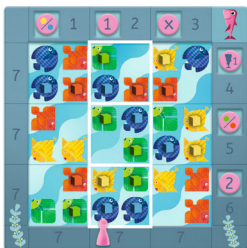
Het spel is afgelopen zodra alle spelers 7 keer aan de beurt zijn geweest.

De punten worden dan geteld:

- Elk vol veld levert 1 punt op.
- Elke rij van 3 velden (horizontaal of verticaal) die helemaal vol is, levert 2 punten op.
- Lege of niet helemaal volle velden leveren geen punten op.

De speler met de meeste punten wint het spel en wordt het meest geduchte roofdier van de oceanen (na de papahaai natuurlijk!).

Bij gelijkspel zijn er meerdere winnaars.



Voorbeeld: De speler heeft hier 5 punten:
3 velden zijn vol (= 3 punten) + 1 rij van
3 velden is compleet (= 2 extra punten).

Een spel van Flavien Dauphin.



7-99 år



2 till 4 spelare



15 min

Spelregler

S

Innehåll: 4 spelplattor, 4 uppsättningar med 6 begränsningsbrickor, 4 bebishajpjäser, 1 pappa-haj-spelplatta, 1 tärning, 120 fiskkuber och en tygpåse.

Pappa haj tar med sina hajbarn på en fiskelektion. Vem är bäst på att fiska? Under varje spelrunda fångar småhajarna 4 fiskar, men inte alla går att behålla. Var och en måste göra rätt val för att fylla så många rutor som möjligt på sin spelplatta. Ett vilt och enkelt strategispel!

Spelprinciper: Spelarna har 7 spelrundor på sig att fylla sin fiskeplatta med så många fiskkuber som möjligt. Under varje spelrunda fiskar spelarna 4 fiskar, men beroende på begränsningarna får de inte spara alla och vissa fiskar måste ges till pappa haj. Om en spelare lyckas fylla en rad med fiskar på sin spelplatta, kan hen försöka att få tillbaka fiskar från pappa haj. Endast kompletta rutor ger poäng.

Spelets mål: Fylla så många rutor som möjligt.

Förberedelse: Varje spelare väljer en platta och tar en bebishajspjäs och motsvarande uppsättning med 6 begränsningsbrickor. Hen lägger spelplattan framför sig och placerar slumpmässigt ut de 6 begränsningsbrickorna i rutorna nummerade från 1 till 6. Spelaren placerar sin bebishajpjäs på ruta 1.

De 120 fiskkuberna stoppas i tygpåsen och placeras mellan spelarna. Pappa-haj-spelplattan och tärningen placeras bredvid.

Fiskezoner

Spelarnas plattor representerar deras fiskezon och alla fiskar som de kan fånga.

Denna fiskezon är indelad i flera anfallszoner nummerade från 1 till 7.

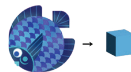
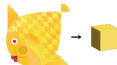
- 3 fält med 3 lodräta rutor: zon 1, 2 och 3.
- 3 fält med 3 vågräta rutor: zon 4, 5 och 6.
- 1 fält med 3 extra rutor som väljs i slutet av en runda: zon 7.

Varje spelrunda motsvarar 1 anfallszon.

Till exempel: under den 1:a spelrundan kan bebishajarna fiska i anfallszon 1.

Fiska en fisk

De färgade kuberna representerar fiskarna på plattorna:



Bebishajspjäs



Pappa-haj-spelplatta

Begränsningsbrickor

Anfallszon 1 Anfallszon 2 Anfallszon 3



Anfallszon 4

Anfallszon 5

Anfallszon 6

För att fånga en fisk placerar en spelare en fiskkub med samma färg som en av fiskarna på hans platta.

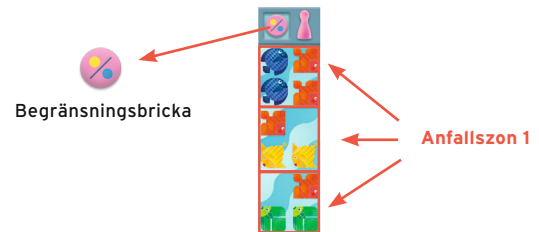


Spelets gång: Den yngsta spelaren börjar och sedan spelar man vidare medurs.

När det är en spelares tur börjar hen med att plocka 4 kuber från påsen.

Spelaren kan placera de plockade kuberna på fiskar, med samma färg, i de tre rutorna i anfallszonen där hans bebishajspjäs befinner sig.

Men för att placera de plockade kuberna måste spelaren respektera anfallszonens begränsningar:



	Inga begränsningar.		Spelaren måste ge 2 valfria kuber till pappa haj.		Spelaren får välja mellan att ge bort alla sina gröna kuber ELLER alla röda kuber till pappa haj.
	Spelaren ger 1 valfri kub till varje spelare. De andra spelarna kan sedan placera ut kuben de fått på en av de 9 rutorna på sina spelplattor, utan att man behöver tänka på vilken anfallszon. Dock måste färgen respekteras.		Spelaren får välja mellan att ge bort alla sina gula kuber ELLER alla blåa kuber till pappa haj. Om hen saknar en av de två färgerna måste hen ge bort alla i den andra färgen. Om spelaren saknar båda färgerna händer ingenting.		Om hen saknar en av de två färgerna måste hen ge bort alla i den andra färgen. Om spelaren saknar båda färgerna händer ingenting.
	Spelaren måste ge 1 valfri kub till pappa haj.				

Kuberna som ges till pappa haj placeras ut på pappa-haj-spelplattan. Spelarna kan ta tillbaka dem: se "*Råna pappa haj*".

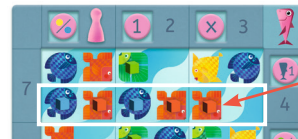
Om det inte går att placera ut kuberna, går de till pappa haj.

När en spelare är klar med att placera ut sina kuber, är hans tur över, hen flyttar sin bebishajspjäs till nästa numrerade ruta.

Och det är nästa spelares tur att spela.

Råna pappa haj

När en spelare har fångat alla fiskar i samma vågräta eller lodräta rad kan hen försöka råna kuber från pappa haj.



Alla fiskarna i raden har fångats.

Spelaren kastar tärningen:



Miss! Spelaren får inget.



Alla spelare, i tur och ordning, med start med den aktiva spelaren, stjälar 1 kub från pappa haj.



Spelaren stjälar 1 kub från pappa haj.



Spelaren stjälar 2 kuber från pappa haj.



Spelaren stjälar alla gula kuber ELLER alla blåa kuber från pappa haj.



Spelaren stjälar alla gröna kuber ELLER alla röda kuber från pappa haj.

OBS!

- Kuberna som stjäls från pappa haj får placeras i vilken ruta som helst på plattan, utan att man behöver tänka på vilken anfallszon, men färgen måste respekteras.
- Om en spelare lyckas fylla 2 rader under samma speltur, får hen bara försöka råna pappa haj en gång.
- Om en spelare lyckas fylla sin rad under en motspelares tur, får hen försöka att råna pappa haj.

7:e spelrundan

Under den 7:e spelrundan väljer spelaren vilken ruta som ska vara den 7:e och placerar sin bebishajspelpjäs där och definierar därmed sin sista anfallszon utan att hen behöver följa de kopplade begränsningarna.

Spelets slut:

Spelet är slut när alla spelare har spelat sin 7:e runda.

Nu räknar man poängen:

- Varje ruta som är helt ifylld ger 1 poäng.
- Varje fält med 3 rutor (vågräta eller lodräta) som är helt ifyllt ger 2 extra poäng.
- De tomma rutorna eller ej helt ifyllda rutorna ger inga poäng.

Spelaren som har flest poäng vinner spelet och blir havets mest skräckinjagande rovdjur (efter pappa haj, så klart!)

Om det är lika, delas segern av de som har flest poäng.



eller



Exempel: Spelaren får 5 poäng: 3 rutor är fyllda (= 3 poäng) + 1 fält är komplett (=2 extra poäng).

Ett spel av Flavien Dauphin.

Indhold: 4 spilleplader, 4 sæt med 6 forhindringsbrikker, 4 babyhaj-brikker, 1 farhaj-plade, 1 terning, 120 fiskeklodser og 1 stofpose.

Farhagen lærer sine unger at fiske. Hvem er bedst? I hver runde fanger de små hajer 4 fisk hver, men de får ikke lov til at beholde dem alle sammen. De skal hver især sørge for at tage de rigtige valg for at dække så mange felter på pladen som muligt. Et nemt og glubsk strategispil!

Spillets princip: Spillerne har 7 runder til at få så mange fiskeklodser på deres plade som muligt. I hver runde fanger de 4 fisk, men afhængigt af forhindringerne, får de ikke lov til at beholde dem alle sammen, og nogle skal gives til farhagen. Hvis det lykkes en spiller at lave en linje med fisk på sin plade, kan han eller hun forsøge at tage nogle af farens fisk. Ved spillets slutning er det kun felterne, som er helt udfyldt, som giver point.

Spillets formål: At dække så mange felter som muligt.

Forberedelse af spillet: Hver spiller vælger en plade og får en babyhaj-brik samt det tilsvarende sæt med 6 forhindringer. Han/hun lægger pladen foran sig og placerer de 6 forhindringsbrikker tilfældigt på felterne, som er nummereret 1-6. Han/hun placerer sin babyhaj på felt nr. 1.

De 120 klodser lægges i posen, som placeres imellem spillerne. Farhaj-pladen og terningen placeres ved siden af.

Fiskezonerne

Spillernes plader udgør deres fiskezone og alle de fisk, de vil kunne fange.

Denne zone er inddelt i forskellige angrebszoner med tallene 1-7.

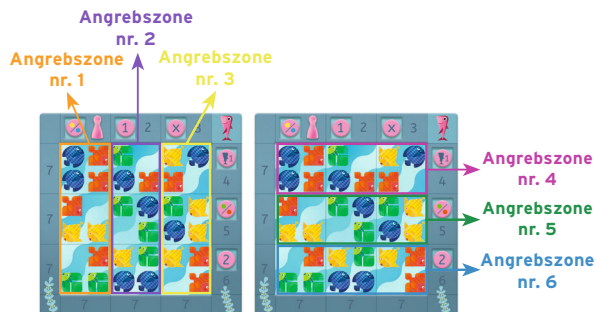
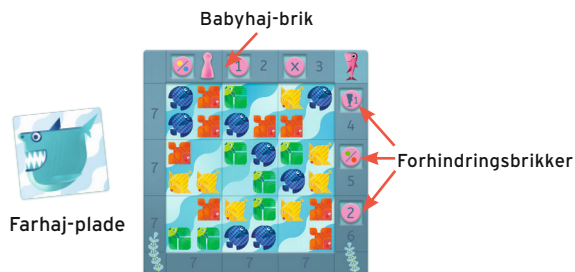
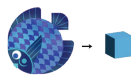
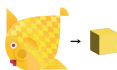
- 3 rækker med 3 lodrette felter: zonerne 1, 2 og 3.
- 3 rækker med 3 vandrette felter: zonerne 4, 5 og 6.
- 1 række med 3 ekstra felter, som vælges ved spillets slutning: zone 7.

Hver runde svarer til 1 angrebszone.

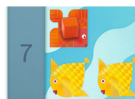
For eksempel må babyhajerne fiske i angrebszone 1 i 1. omgang.

Sådan fanger man en fisk

De farvede klodser repræsenterer fiskene på pladerne:



Man fanger en fisk ved at placere en klods med samme farve på den fisk på pladen, man ønsker at fange.

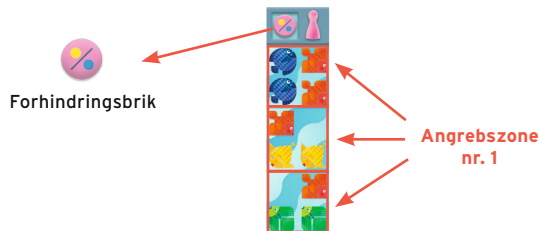


Sådan foregår spillet: Den yngste spiller begynder, og der spilles i urets retning.

Spilleren begynder omgangen ved at tage 4 klodser i posen.

Han/hun kan placere klodserne på fiskene på de 3 felter i angrebszonen, som han/hendes babyhaj befinder sig i, så længe farverne respekteres.

Men for at kunne placere klodserne, skal spilleren respektere forhindringen i denne angrebszone.



	<p>Ingen forhindring</p>		<p>Spilleren skal give 2 klodser efter eget valg til farhagen.</p>		<p>Spilleren giver efter eget valg alle sine grønne ELLER røde klodser til farhagen.</p>
	<p>Spilleren giver 1 klods efter eget valg til hver enkelt spiller. De andre spillere kan derefter placere denne klods på et af de 9 felter efter eget valg på deres plade, uden at tage hensyn til angrebszonen, men med respekt for farven.</p>		<p>Spilleren giver efter eget valg alle sine gule ELLER blå klodser til farhagen.</p>		<p>Hvis man ikke har den ene af de 2 farver, skal man give klodserne i den anden farve.</p>
	<p>Spilleren skal give 1 klods efter eget valg til farhagen.</p>		<p>Hvis man ikke har den ene af de 2 farver, skal man give klodserne i den anden farve.</p>		<p>Hvis man ikke har nogle af farverne, sker der ikke noget.</p>

Klodserne, der afgives til farhagen, placeres på farhajens plade. Man kan få dem tilbage i forbindelse med reglen "*Stjæl fra farhagen*".

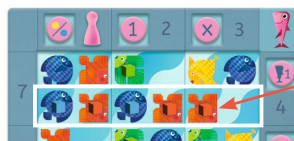
Hvis klodserne ikke kan placeres, giver man dem til farhagen.

Når spilleren er færdig med at placere sine klodser, er hans/hendes tur slut. Han/hun flytter sin babyhaj-brik til det næste nummererede felt.

Derefter er det næste spillers tur.

Stjæl fra farhagen

Når en spiller har fanget alle fiskene i en vandret eller lodret linje, må han eller hun forsøge at stjæle fisk fra farhagen.



Alle fiskene i linjen er fanget.

Spilleren kaster terningen:

Desværre! Spilleren stjæler ikke noget.



Alle spillerne stjæler 1 klods fra farhagen. Den aktive spiller begynder.



Spilleren stjæler 1 klods fra farhagen.



Spilleren stjæler 2 klodser fra farhagen.



Spilleren stjæler alle sine gule ELLER blå klodser fra farhagen.



Spilleren giver efter eget valg alle sine grønne ELLER røde klodser til farhagen.

NB :

- Klodserne, som er stjålet fra farhagen, kan lægges på et hvilket som helst felt på pladen, uafhængigt af angrebszonen, men dog med respekt for farven.
- Hvis en spiller udfylder 2 linjer i samme tur, må han/hun kun forsøge at stjæle fra farhagen 1 gang.
- Hvis en spiller færdiggør en linje, mens en anden spiller har turen, må han/hun forsøge at stjæle fra farhagen.

Den 7. runde

Når det er 7. og sidste runde, placerer spilleren sin babyhaj-brik på felt nr. 7 efter eget valg og definerer således sin sidste angrebszone uden hensyn til en tilsvarende forhindring.



eller

**Spillets slutning:**

Spillet slutter, når alle spillere er færdige med den 7. runde.

Så tæller man point:

- Alle helt udfyldte felter giver 1 point.
- Hver række med 3 felter (vandret eller lodret), som er helt fyldt ud, giver 2 ekstra point.
- De tomme felter eller felter, som ikke er udfyldt, giver ingen point.

Spilleren, som har flest point, vinder spillet og bliver den farligste haj i havet (næst efter farhagen, selvfølgelig!).

Hvis 2 spillere står lige, deler de sejren.



Eksempel: Spilleren får 5 point. 3 helt udfyldte felter (= 3 point) + en færdiggjort række (= 2 ekstra point).

Et spil af Flavien Dauphin.

Игровой комплект: 4 игровых поля, 4 набора из 6 ограничительных фишек, 4 фишки-акуленка, 1 игровое поле папы-акулы, 1 игральный кубик, 120 кубиков-рыб и 1 мешочек из ткани.

Папа-акула учит акулят ловить рыбу. Кто справится лучше всех? За каждый ход игры акулята ловят 4 рыбы, но они не могут оставить себе весь улов. Делайте правильный выбор, чтобы заполнить самое большое количество клеток на своем игровом поле. Простая и беспощадная стратегическая игра!

Принцип игры: У игроков есть 7 ходов, чтобы заполнить максимальное количество клеток на игровом поле кубиками-рыбами. За каждый ход они вылавливают 4 рыбы, но ограничительные фишки не позволяют оставить себе весь улов. Часть придется отдать папе-акуле. Если игрок составил ряд из рыб на своем поле, он может попытаться отобрать рыбу у папы-акулы. В конце игры за заполненные клетки будут начислены баллы.

Цель игры: заполнить наибольшее количество клеток.

Перед началом игры: Каждый игрок выбирает игровое поле, берет фишку-акуленка и набор из 6 соответствующих ограничительных фишек. Он кладет поле перед собой и произвольным образом помещает 6 ограничительных фишек в клетки с номерами от 1 до 6. На клетку №1 помещается также фишка-акуленка.

120 кубиков-рыб кладут в мешочек и ставят его посередине между игроками. Игровое поле папы-акулы и игровой кубик размещаются рядом.

Зоны рыбалки

Игровое поле — это зона рыбалки игроков, где они будут ловить рыбу.

Эта зона разделена на несколько секторов с номерами от 1 до 7.

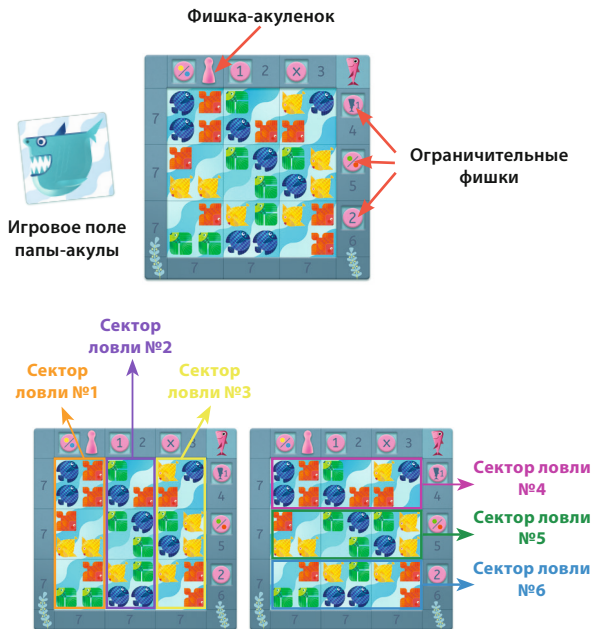
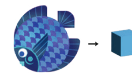
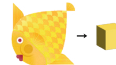
- 3 ряда из 3 клеток по вертикали: сектора 1, 2 и 3.
- 3 ряда из 3 клеток по горизонтали: сектора 4, 5 и 6.
- 1 дополнительный ряд из 3 клеток, который нужно будет выбрать в конце игры: сектор 7.

При каждом ходе можно играть только в 1 секторе.

Например: во время 1-го хода акулята могут ловить рыбу в секторе №1.

Ловля рыбы

Цветные кубики представляют собой рыбу:



Чтобы поймать рыбу, нужно поместить кубик такого же цвета на изображение рыбы, которую игрок хочет поймать, на игровом поле.

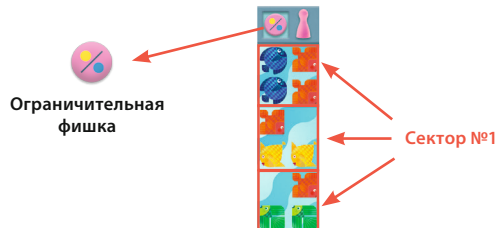


Ход игры: Начинает самый младший игрок, затем очередь переходит по часовой стрелке.

В начале хода игрок достает 4 кубика из мешочка.

Он может поместить кубики соответствующего цвета на картинку 3 клеток сектора, где находится его акуленок.

Но прежде чем поместить кубики на клетки, игрок должен соблюсти условие ограничительной фишки этой зоны:



	<p>Нет ограничений.</p> <p>Игрок отдает 1 кубик на свой выбор каждому игроку. Игроки помещают кубик на одну из 9 клеток своего поля на выбор, не принимая во внимание сектор ловли, но учитывая цвет.</p>		<p>Игрок должен отдать 2 кубика на выбор папе-акуле.</p> <p>Игрок отдает на выбор все свои желтые кубики ИЛИ все свои синие кубики папе-акуле. Если у игрока нет кубиков одного из цветов, он отдает кубик другого цвета. Если у игрока нет соответствующих цветов, ничего не происходит.</p>		<p>Игрок отдает на выбор все свои зеленые кубики ИЛИ все свои красные кубики папе-акуле.</p> <p>Если у игрока нет кубиков одного из цветов, он отдает кубик другого цвета. Если у игрока нет соответствующих цветов, ничего не происходит.</p>
	<p>1</p>		<p>1</p>		<p>1</p>
	<p>Игрок должен отдать 1 кубик на выбор папе-акуле.</p>		<p>1</p>		<p>1</p>

Кубики, отданные папе-акуле, кладутся на игровое поле папы-акулы. Игроки смогут попытаться забрать их назад: см. «**Как украсть рыбу у папы-акулы**».

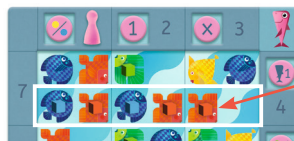
Если кубики некуда поставить, их нужно отдать папе-акуле.

После расстановки кубиков ход игрока завершается, и он переставляет фишку-акулёнка на следующую клетку с цифрой.

Ход переходит к следующему игроку.

Как украсть рыбу у папы-акулы

Когда игрок заполняет рыбой одну горизонтальную или вертикальную линию, он может попытаться украсть рыбу у папы-акулы.



Все рыбы этой линии пойманы.

Игрок бросает кубик:



Не повезло! Ничего нельзя украсть.



Каждый игрок по очереди, начиная с игрока, осуществляющего ход, крадет один кубик-рыбу у папы-акулы.



Игрок крадет 1 кубик у папы-акулы.



Игрок крадет 2 кубика у папы-акулы.



Игрок крадет все желтые ИЛИ все синие кубики у папы-акулы.



Игрок крадет все зеленые ИЛИ все красные кубики у папы-акулы.

NB:

- Кубики, которые игроки забрали у папы-акулы, можно ставить на любые клетки поля вне зависимости от сектора ловли, но соблюдая цвета.
- Если игрок заполняет сразу 2 линии за один ход, он может попытаться украсть рыбу у папы-акулы только один раз.
- Если игрок заполняет линию во время хода одного из соперников, он может попытаться украсть рыбу у папы-акулы.

7-й ход

Во время последнего 7-го хода игрок выбирает одну из клеток №7 и помещает на нее фишку-акулка, чтобы определить последний сектор ловли, в котором не будет ограничений.

Конец игры:

Партия завершается, когда все игроки завершили свой 7-й ход. Затем нужно подсчитать баллы:

- За каждую полностью заполненную клетку начисляется 1 балл.
- За каждый полностью заполненный ряд из 3 клеток (по горизонтали или вертикали) начисляется по 2 дополнительных балла.
- Пустые или незаполненные клетки не дают баллов.

Выигрывает игрок, набравший наибольшее количество баллов: это самый опасный хищник океана, не считая, конечно, папы-акулы!

Если игроки набрали одинаковое количество баллов, они разделяют победу.



или



→ *Пример: Игрок набрал 5 баллов:
3 заполненные клетки (= 3 балла)
+ 1 заполненный ряд
(= 2 дополнительных балла).*

Автор игры: Флавьен Дофен.

Fish'n shark



Attention. Petits éléments. Warning. Small parts. Achtung. Kleine Teile. Advertencia. Partes pequeñas. Avvertenza. Piccole parti. Atenção. Peças de pequenas dimensões. Waarschuwing. Kleine onderdelen. Varning. Små delar. Advarsel. Små dele. Advarsel. Små deler. Внимание. Маленькие части. Προειδοποίηση. Μικρά μέρη.

DJ00805



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



Adresses sur quefairedemesdechets.fr