

DJ00805 Spēle - Haizivis un citas zivis

Ieteicamais vecums: no 7 gadu vecuma

Spēlētāju skaits: 2 līdz 4 spēlētāji

Komplektā ietilpst: 4 spēlētāju pamatnes, 4 komplekti ar 6 “ierobežojumu” žetoniem, 4 “haizivs mazuļu” spēles kauliņi, 1 “haizivju tēta” pamatne, 1 metamais kauliņš, 120 “zivju” klucīši un auduma maisiņš.

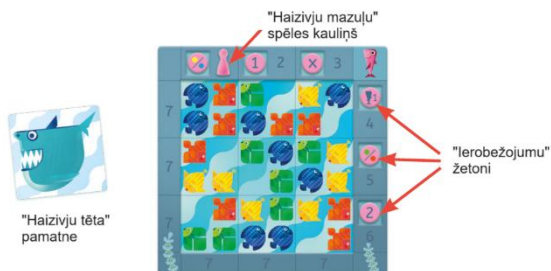


Spēles princips: Viegla un “plēsīga” stratēģijas spēle! Haizivju tētis ved mazās haizivis medībās, lai parādītu, kā noķert zivis. Kurš no mazajiem haizivēniem to apgūs vislabāk? Spēle norisinās 7 raundos – katram spēlētājam ir 7 gājieni. Katrā gājienā spēlētājs iegūst 4 zivis, taču ierobežojumu dēļ dažreiz ne visas var paturēt. Var nākties kādu no zivīm atdot haizivju tētim! Spēlētājiem jāizvēlas gudri, lai aizpildītu pēc iespējas vairāk lauciņu uz savas spēles pamatnes. Ja izveidosi uz pamatnes pilnu rindu ar zivīm, varēsi kādu no atdotajām zivīm atgūt! Spēles beigās tiek saskaitīti punkti, piešķirot tos tikai par aizpildītiem kvadrātiem un rindām, kur izvietotas atbilstošās zivis.

Spēles mērķis: aizpildīt uz spēles pamatnes pēc iespējas vairāk lauciņu.

Sagatavošanās spēlei: katrs spēlētājs izvēlas sev vienu spēles pamatni un paņem vienu “haizivs mazuļu” spēles kauliņu un tam atbilstošos 6 ierobežojumu Džetonus. Katrs spēlētājs novieto spēles pamatni sev priekšā, savukārt ierobežojumu žetonus izliek nejaušā secībā uz lauciņiem, kas sanumurēti no 1 līdz 6. “Haizivs mazuļu” spēles kauliņu novieto uz lauciņa nr. 1.

120 zivju klucīšus ievieto maisiņā un novieto galda vidū starp visiem spēlētājiem. “Haizivju tēta” pamatni un metamo kauliņu noliek blakus.



Zvejas zonas

Spēlētāju pamatnes parāda katra spēlētāja “zvejas zonas” un zivis, kuras tie drīkst ķert. Zvejas zonas ir sadalītas vairākās uzbrukuma zonās, kas ir sanumurētas ar skaitļiem no 1 līdz 7.



- 3 vertikālas rindas, katrā pa 3 kvadrantiem: zonas 1, 2 un 3.
- 3 horizontālas rindas, katrā pa 3 kvadrantiem: zonas 4, 5 un 6.
- 1 papildus rinda katram no trim kvadrantiem, ko var izvēlēties spēles beigās: zona nr. 7

Katru gājienu var izmantot vienai uzbrukuma zonai.

Piemēram, haizivs mazuļi var zvejot uzbrukuma zonā nr. 1 savā pirmajā gājienā.

Zivs noķeršana

Krāsainie klucīši norāda uz atbilstošās krāsas zivīm uz spēles pamatnes:



Lai noķertu zivi, spēlētājam jānovieto atbilstošās krāsas klucītis uz spēles pamatnes, uz atbilstošās zivs, kuru tie vēlas noķert.

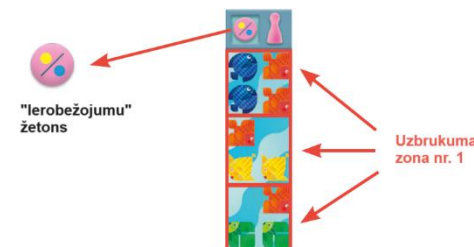


Spēles norise: spēli sāk jaunākais spēlētājs, pēc tam spēle turpinās pulksteņa rādītāja virzienā. Sava gājienā sākumā spēlētājs pēc nejaušības principa izvēlas 4 klucīšus no auduma maisiņa.

Pēc tam spēlētājs var novietot šos klucīšus 3 kvadrantos, kas atrodas tajā uzbrukuma zonā, kurā ir spēlētāja kauliņš. Klucīšus var novietot tikai uz atbilstošās krāsas zivīm.

Piemēram, ja spēlētāja kauliņš atrodas otrajā uzbrukuma zonā, tad arī izvilktie klucīši jāizvieto tikai otrās uzbrukuma zonas ietvaros.

Svarīgi! Izvietojo klucīšus uzbrukuma zonā, spēlētājam jāņem verā arī ierobežojumi, kas atbilst šai zonai.



Simbolu nozīmes:



Nav ierobežojumu.



Spēlētājam jāatdod pa vienam klucītim (pēc izvēles) katram spēlētājam. Citi spēlētāji var šo klucīti novietot uz jebkuras atbilstošās zivis uz savas pamatnes, neņemot vērā uzbrukuma zonas.



Spēlētājam ir jāatdod viens no klucīšiem (pēc pašas izvēles) haizivju tētim.



Spēlētājam ir jāatdod divi klucīši (pēc pašas izvēles) haizivju tētim.



Spēlētājam ir jāatdod haizivju tētim visi savi dzeltenie vai zilie klucīši. Ja spēlētājam nav viena no krāsām, piemēram, ja nav zilo klucīšu, tad jāatdod dzeltenie klucīši. Ja uz spēlētāja pamatnes nav ne dzelteno, ne zilo klucīšu, nekas nenotiek.



Spēlētājam ir jāatdod haizivju tētim visi savi zaļie vai sarkanie klucīši. Ja spēlētājam nav viena no krāsām, piemēram, ja nav sarkano klucīšu, tad jāatdod zaļie klucīši. Ja uz spēlētāja pamatnes nav ne zaļo, ne sarkano klucīšu, nekas nenotiek.

Klucīšus, kurus atdod “haizivju tētim”, novieto uz “haizivs tēta” pamatnes. Spēlētāji tos var atgūt. Skat. sadaļu “Čiešana no haizivju tēta”.

Ja spēlētājs nevar novietot klucīšus uz savas spēles pamatnes (uzbrukuma zonā nav atbilstošās krāsas zivis), arī šos klucīšus atdot haizivju tētim.

Kad spēlētājs ir pabeidzis klucīšu izvietošanu uz savas spēles pamatnes, viņa gājiens beidzas un spēlētājs pārvieto savu spēlētāja kauliņu uz nākošo numurēto lauciņu. Tad gājiens pāriet nākošajam spēlētājam.



Čiešana no haizivju tēta

Kad spēlētājs ir noķēris visas zivis kādā no horizontālajām vai vertikālajām rindām (skat.attēlu), viņš var mēģināt noņemt klucīšus no haizivju tēta.

Lai to izdarītu, tiek mests metamais kauliņš:



Nepaveicās! Spēlētājs nevar noņemt nevienu no klucīšiem.



Visi spēlētāji pēc kārtas, sākot ar aktīvo spēlētāju, drīkst noņemt 1 klucīti no “haizivju tēta” pamatnes.



Spēlētājs var noņemt no haizivju tēta pamatnes vienu klucīti.



Spēlētājs var noņemt no haizivju tēta pamatnes divus klucīšus.



Spēlētājs var noņemt no haizivju tēta pamatnes visus dzeltenos klucīšus VAI visus zilos klucīšus.



Spēlētājs var noņemt no haizivju tēta pamatnes visus zaļos klucīšus VAI visus sarkanos klucīšus.

Svarīgi:

- Klucīšus, kas noņemti no haizivju tēta, drīkst novietot uz jebkura no kvadrantiem spēles pamatnē, neatkarīgi no uzbrukuma zonas, taču joprojām ņemot vērā atbilstošās zivju krāsas.
- Ja spēlētājs vienā gājienā pabeidz 2 zivju rindas, viņš tāpat var ņemt no haizivju tēta tikai vienreiz.
- Ja spēlētājs pabeidz zivju rindu, kamēr ir kāda cita spēlētāja gājiens, viņš tāpat var mēģināt noņemt klucīšus no haizivju tēta.

Septītais gājiens: Savā septītajā jeb noslēdzošajā gājienā spēlētājs var izvēlēties, uz kuru no lauciņiem nr. 7 vēlas novietot savu spēlētāja kauliņu (attiecīgi, kuru no uzbrukuma zonām izmantot, kā pēdējo), neņemot vērā izvēlētajā uzbrukumu zonas ierobežojumus.

Spēles beigas: spēle noslēdzas, kad visi spēlētāji ir izdarījuši savu septīto gājienu. Pēc tam punktus saskaita sekojoši:

- 1 punkts par katru kvadrantu, kas ir pilnībā aizpildīts.
- 2 papildus punkti par katru (vertikālu vai horizontālu) rindu, kas ir pilnībā aizpildīta 3 kvadrantu garumā.
- Par tukšiem vai daļēji aizpildītiem kvadrantiem punkti netiek piešķirti.

Spēli uzvar dalībnieks, kuram ir visvairāk punktu. Šis spēlētājs tiek pasludināts par okeāna baisāko plēsēju (protams, uzreiz pēc haizivju tēta). Ja ir neizšķirts, uzvara tiek dalīta.



→ Šajā piemērā spēlētājs iegūst 5 punktus: ir aizpildīti 3 kvadranti (=3 punkti) + ir pabeigta viena rinda (=papildus 2 punkti).

DJ00805 Žaidimas - Žuvis ir ryklys

Rekomenduojamas amžius: nuo 7 iki 99 metų

Žaidėjų skaičius: 2-4

Rinkinyje: 4 žaidėjų lentelės, 4 rinkiniai po 6 „apribojimo“ žetonus, 4 „kūdikio ryklio“ pėstininkai, 1 „tėčio ryklio“ lenta, 1 kauliukas, 120 „žuvelių“ kubelių ir 1 medžiaginis maišelis.



Tėtis ryklys veda savo mažylius į žvejybos pamoką. Kas taps klasės žvaigžde? Kiekvieno ėjimo metu jauni rykliai pagauna 4 žuvis, tačiau ne visas galės pasilikti. Kiekvienas žaidėjas turės rinktis išmintingai, kad užpildytų kuo daugiau langelių savo lentoje. Lengvas, bet aršus strateginis žaidimas!

Kaip veikia žaidimas: Kiekvienas žaidėjas turi 7 ėjimus, per kuriuos bando kuo daugiau langelių savo žvejybos lentoje užpildyti „žuvelių“ kubeliais. Kiekvieno ėjimo metu žaidėjai pagauna 4 žuvis, tačiau priklausomai nuo galiojančių apribojimų, ne visas gali pasilikti – kai kurias gali tekti atiduoti rykliui tėčiui. Jei žaidėjas užpildo žuvų eilutę savo lentoje, jis gali pabandyti atgauti kai kurias žuvis iš ryklio tėčio. Žaidimo pabaigoje taškai skiriami tik už užpildytus langelius.

Žaidimo tikslas: Surinkti kuo daugiau pilnai užpildytų langelių savo žvejybos lentoje.

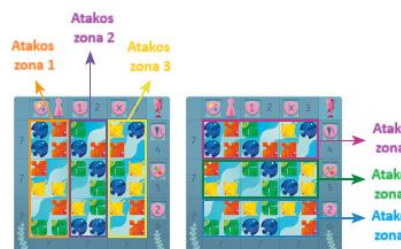
Paruošimas: Kiekvienas žaidėjas pasirenka lentą ir pasiima savo „rykliuko“ figūrėlę bei 6 „apribojimo“ žetonus, kurie jai priklauso. Žaidėjai padeda savo lentą priešais save ir atsitiktine tvarka išdėlioja 6 „apribojimo“ žetonus ant langelių, pažymėtų nuo 1 iki 6. Tada jie padeda savo „rykliuko“ figūrėlę ant 1-ojo langelio.



120 kubelių sudedami į maišelį, kuris padedamas žaidimo viduryje. „Tėčio ryklio“ lenta ir kauliukas padedami į šalį.

Žvejybos zonos

Žaidėjų lentos atspindi jų žvejybos zonas ir visas žuvis, kurias jie gali sugauti. Zonos suskirstytos į kelias atakos zonas, sunumeruotas nuo 1 iki 7. Kiekviena lenta padalinta į 7 žvejybos zonas:



- 3 vertikalios po 3 langelius eilės: zonos 1, 2 ir 3.
- 3 horizontalios po 3 langelius eilės: zonos 4, 5 ir 6.
- Papildoma po 3 langelius eilė, pasirenkama žaidimo pabaigoje: zona 7.

Kiekvienas ėjimas apima 1 atakos zoną.

Pavyzdys: pirmame raunde visi žaidėjai žvejoja zonoje Nr. 1..

Žuvies gaudymas

Kiekvienas kubelio spalva atitinka konkrečią žuvį:

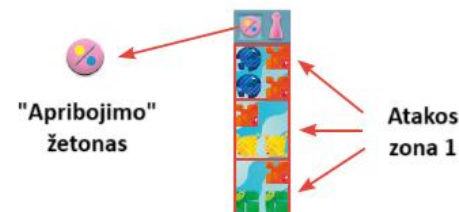


Norėdamas pagauti žuvį, žaidėjas turi padėti tos pačios spalvos kubelį ant norimos sugauti žuvies savo lentoje.



Žaidimo eiga: Jauniausias žaidėjas pradeda, po jo žaidėjai paeiliui žaidžia pagal laikrodžio rodyklę. Pradėjęs ėjimą, žaidėjas atsitiktinai traukia 4 kubelius iš maišelio. Tada žaidėjas gali padėti ištrauktus kubelius ant žuvų 3 langeliuose atakos zonoje, kurioje yra jo „rykliuko“ figūrėlė, visada laikydamasis žuvų spalvų.

Tačiau, kad galėtų padėti kubelius, ištrauktus iš maišelio, žaidėjas turi paisyti atitinkamos atakos zonos apribojimų.



Galimi apribojimai:



Nėra apribojimo.



Žaidėjas turi duoti po 1 kubelį savo pasirinkimu kiekvienam kitam žaidėjui, kurie tada gali padėti tą kubelį ant bet kurio iš 9 langelių savo lentoje, nepriklausomai nuo atakos zonos, bet paisydami žuvų spalvų.



Žaidėjas turi duoti po 1 kubelį savo pasirinkimu tėčio ryklio.



Žaidėjas turi duoti 2 kubelius savo pasirinkimu tėčio ryklio.



Žaidėjas turi duoti tėčio ryklio visus savo geltonus kubelius ARBA visus mėlynus kubelius. Jei vienos iš šių spalvų kubelių nėra, jis turi duoti kubelius kitos spalvos. Jei nė vienos iš šių spalvų kubelių nėra jo lentoje, veiksmų imtis nereikia.



Žaidėjas turi duoti tėčio ryklio visus savo žalius kubelius ARBA visus raudonus kubelius. Jei vienos iš šių spalvų kubelių nėra, jis turi duoti kubelius kitos spalvos. Jei nė vienos iš šių spalvų kubelių nėra jo lentoje, veiksmų imtis nereikia.

Duoti kubeliai „tėčio ryklio“ dedami ant tėčio ryklio lentos. Žaidėjai juos gali susigrąžinti: žr. „Vagystė iš tėčio ryklio“. Jei žaidėjas negali padėti nė vieno kubelio ant savo lentos, tie kubeliai turi būti duoti tėčio ryklio.

Kai žaidėjas baigia dėti kubelius ant savo lentos, jo ėjimas baigiasi, ir jis perkelia savo „rykliuko“ figūrėlę į kitą sunumeruotą langelį. Žaidimas tęsiasi su kitu žaidėju, kuris pradeda savo ėjimą.

Vagiame iš Tėčio ryklio

Kai žaidėjas pagauna visas žuvis vienoje horizontalioje arba vertikalioje eilėje, jis gali pabandyti pavogti kelis kubelius iš tėčio ryklio.



Visos žuvis eilėje jau pagautos.



Žaidėjas meta kauliuką:

Nesėkmė! Žaidėjas negali pavogti jokių kubelių.



Visi žaidėjai paeiliui, pradedant aktyviuoju žaidėju, gali pavogti po 1 kubelį iš tėčio ryklio.

1

Žaidėjas gali pavogti 1 kubelį iš tėčio ryklio.

2

Žaidėjas gali pavogti 2 kubelius iš tėčio ryklio.



Žaidėjas gali pavogti visas tėčio ryklio geltonas kubelius ARBA visas jo mėlynas kubelius.



Žaidėjas gali pavogti visas tėčio ryklio žalias kubelius ARBA visas jo raudonas kubelius.

Atkreipkite dėmesį:

- Iš tėčio ryklio pavogti kubeliai gali būti padėti ant bet kurio langelio žaidėjo lentoje, nepriklausomai nuo atakos zonos, bet laikantis žuvų spalvų.
- Jei žaidėjas per vieną ėjimą užbaigia 2 žuvų eilutes, jis vis tiek gali pavogti iš tėčio ryklio tik vieną kartą.
- Jei žaidėjas užbaigia eilutę kito žaidėjo ėjimo metu, jis taip pat gali pabandyti pavogti iš tėčio ryklio.

7-asis ėjimas (raundas): Per savo 7-ąjį ir paskutinį ėjimą žaidėjas pasirenka, kuriame 7-ojo langelio kvadrato padės savo „rykliuko“ figūrėlę. Tai nulemia galutinę atakos zoną, nepriklausomai nuo tos zonos apribojimų.

Žaidimo pabaiga: Žaidimas baigiasi, kai visi žaidėjai baigia savo 7-ąjį ėjimą.

Taškai skiriami taip:

- Už kiekvieną visiškai užpildytą langelį skiriamas 1 taškas.
- Už kiekvieną (vertikalią arba horizontalią) 3 langelių eilutę, visiškai užpildytą, skiriami papildomi 2 taškai.
- Už tuščius arba iš dalies užpildytus langelius taškai neskiriami.

Žaidėjas, surinkęs daugiausiai taškų, laimi žaidimą ir tampa baisiausiu vandenyno plėšrūnu (žinoma, po tėčio ryklio!).

Lygiosiomis atveju pergalė dalijamasi.



→ Pavyzdžiui: žaidėjas surenka 5 taškus: 3 langeliai yra užpildyti (= 3 taškai) + 1 eilutė yra pilnai užpildyta (= papildomi 2 taškai).

Žaidimo autorius: Flavien Dauphin.

DJ00805 Mäng - Kala ja hai

Vanus alates: 7–99-aastastele

Mängijaid: 2 kuni 4 mängijat

Komplekti kuuluvad: 4 mängijalauda, 4 komplekti 6 „piirangu“ märgiga, 4 „beebihaise“ nuppu, 1 „isahai“ mängulaud, 1 täring, 120 „kala“ kuubikut ja 1 kangast kott.



Isahai õpetab väikestele haidele kalapüüki. Kes saab parimaks kaluriks? Iga käigu ajal püüavad mängijad 4 kala, aga nad ei saa neid kõiki endale jätta. Õige valik on tähtis, et täita võimalikult palju laual olevaid kalaväljasid. See on kaval ja lihtne strateegiamäng!

Kuidas mäng käib: Igal mängijal on 7 käiku, et täita võimalikult palju ruute oma kalapüügilaul „kalade“ kuubikutega. Igal käigul püüavad mängijad 4 kala, kuid olenevalt kehtivatest piirangutest ei pruugi nad neid kõiki endale jätta — mõned tuleb anda haikalais isale. Kui mängija täidab rea oma kalapüügilaul, saab ta proovida mõningaid kalu haikalais isalt tagasi saada. Mängu lõpus saab punkte ainult täidetud ruutude eest.

Mängu eesmärk: Täita võimalikult palju ruute mängulaul.

Mängu ettevalmistus:

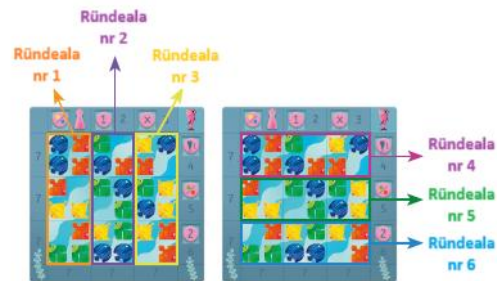
Iga mängija valib laua, võtab endale sama värvi „beebihaise“ nupu ja 6 „piirangu“ märki. Märgid asetatakse juhuslikult väljale 1–6 ning beebihaise asetatakse väljale 1.

120 kuubikut lähevad kotti mängijate keskele. „Isahai“ mängulaud ja täring pannakse kõrvale.



Püügalad

Mängijate mängulauad kujutavad nende kalastusalasid ja kõiki kalu, mida nad saavad püüda. Igal laual on 7 rünnakuala. Alad on jagatud rünnakualadeks, mis on nummerdatud 1 kuni 7:



Iga käik hõlmab ühte rünnakuala.

Näiteks: beebihaide võivad oma esimesel käigul püüda kalu rünnakualas nr 1..

Kalade püük

Värvilised kuubikud tähistavad erinevat värvi kalu:



Kala püüdmiseks peab mängija asetama oma mängulaul soovitud kalale vastavat värvi kuubiku.

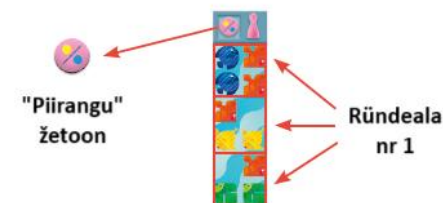


Mängukäik: Noorim mängija alustab, seejärel mäng jätkub päripäeva järgmise mängijaga.

Oma käigu alguses tõmbab mängija kotist juhuslikult 4 kuubikut.

Seejärel võib ta asetada tõmmatud kuubikud kaladele kolmes ruudus selles ründealas, kus asub tema „beebihaikese“ mängunupp, järgides kalade värve.

Kuid selleks, et kasutada kotist tõmmatud kuubikuid, peab mängija järgima vastava ründeala piiranguid.



Piiranguid ei ole.

Mängija peab andma igaühele teistest mängijatest ühe oma valitud kuubiku, kes seejärel võib asetada selle kuubiku oma mängulaua üheksale ruudule, sõltumata ründealast, kuid järgides kalade värve.

Mängija peab andma ühe oma valitud kuubiku isahaikele.

2

Mängija peab andma kaks oma valitud kuubikut isahaikele.



Mängija peab andma isahaikele kõik oma kollased või kõik oma sinised kuubikud. Kui üht värvi kuubikuid pole, peab ta andma teise värvi kuubikud. Kui kumbagi värvi tema laual ei ole, ei ole vaja midagi teha.



Mängija peab andma isahaikele kõik oma rohelised või kõik oma punased kuubikud. Kui üht värvi kuubikuid pole, peab ta andma teise värvi kuubikud. Kui kumbagi värvi tema laual ei ole, ei ole vaja midagi teha.

Isahaikele antud kuubikud asetatakse isahaikese mängulauale. Mängijad võivad need tagasi saada: vt "Varastamine isahaikeselt". Kui mängija ei suuda oma mängulauale ühtegi kuubikut asetada, tuleb need kuubikud anda isahaikele.

Kui mängija on lõpetanud kuubikute asetamise, lõpeb tema käik ja ta liigub "beebihaikese" mängunupuga järgmisele nummerdatud ruudule.

Mäng jätkub järgmise mängijaga, kes alustab oma käiku.

Varastamine isahaikeselt

Kui mängija on püüdnud kõik kalad ühes horisontaalses või vertikaalses reas, võib ta proovida varastada mõned kuubikud isahaikeselt.



Kõik kalad reas on püütud.

Mängija viskab täringut, mille tulemus näitab:



Halb õnn! Mängija ei saa ühtegi kuubikut varastada..



Kõik mängijad saavad kordamööda, alustades aktiivsest mängijast, varastada isahaikeselt ühe kuubiku.

1

Mängija võib varastada isahaikeselt ühe kuubiku.

2

Mängija võib varastada isahaikeselt kaks kuubikut.



Mängija võib varastada kõik isahaikese kollased kuubikud VÕI kõik tema sinised kuubikud.



Mängija võib varastada kõik isahaikese rohelised kuubikud VÕI kõik tema punased kuubikud.

Palun pange tähele:

- Isahaikeselt varastatud kuubikuid võib asetada mängija mängulaua ükskõik millisele ruudule, sõltumata ründealadest, kuid järgides kalade värve.
- Kui mängija lõpetab ühe käigu jooksul kaks kalareat, võib ta siiski isahaikeselt varastada ainult korra.
- Kui mängija lõpetab rea teise mängija käigu ajal, võib ta proovida isahaikeselt varastada.

7. käik: Oma seitsmendal ja viimasel käigul valib mängija, millisele nr 7 ruudule asetada oma "beebihaikese" mängunupp, mis määrab tema lõpliku ründeala, ilma et peaks järgima selle ala piiranguid.

Mängu lõpp: Mäng lõpeb, kui kõik mängijad on lõpetanud oma 7. käigu.

Seejärel antakse punktid järgmiselt:

- Iga täielikult täidetud ruudu eest antakse 1 punkt.
- Iga täielikult täidetud (vertikaalse või horisontaalse) 3-ruudulise rea eest antakse 2 lisapunkti.
- Tühjade või osaliselt täidetud ruutude eest punkte ei anta.

Mängija, kellel on kõige rohkem punkte, võidab mängu ja saab ookeani hirmuäratavaimaks kiskjaks (pärast isahaikest, muidugi!).

Viigi korral jagatakse võit.



→ Näiteks saab mängija 5 punkti: 3 ruutu on täidetud (= 3 punkti) + 1 rida on täielik (= 2 lisapunkti).

Mängu autor: 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.

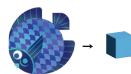
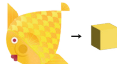
- 3 vertical rows of 3 squares: zones 1, 2 and 3.
- 3 horizontal rows of 3 squares: zones 4, 5 and 6.
- 1 additional row of 3 squares to be chosen at the end of the game: zone 7.

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:



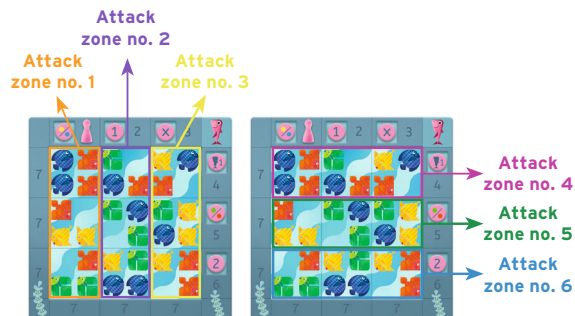
"Baby shark" playing piece



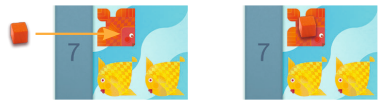
"Daddy shark" board



"Restriction" tokens

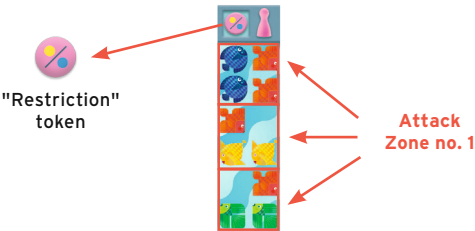


To catch a fish, a player has to place a cube in a matching colour on the fish that they want to catch on their board.



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 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 2 cubes of their choice to the daddy shark.

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 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.



1

The player must give 1 cube of their choice to the daddy shark.



1

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.



7–99 лет



2–4 игрока



15 мин

Правила игры

RUS

Игровой комплект: 4 игровых поля, 4 набора из 6 ограничительных фишек, 4 фишки-акулёнка, 1 игровое поле папы-акулы, 1 игровой 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-акулёнка 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-акулёнок.

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.

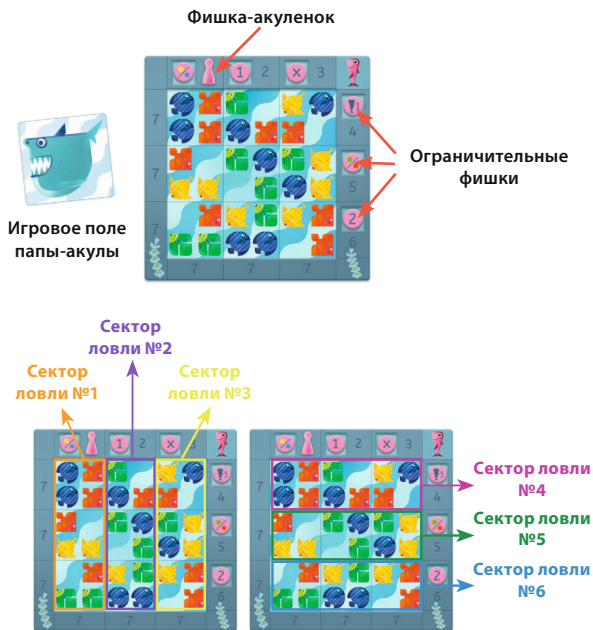
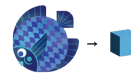
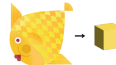
- 3 ряда из 3 клеток по вертикали: сектора 1, 2 и 3.
- 3 ряда из 3 клеток по горизонтали: сектора 4, 5 и 6.
- 1 дополнительный ряд из 3 клеток, который нужно будет выбрать в конце игры: сектор 7.

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:

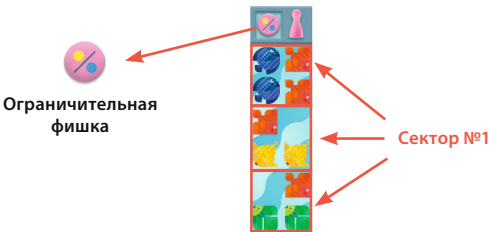


Чтобы поймать рыбу, нужно поместить кубик такого же цвета на изображение рыбы, которую игрок хочет поймать, на игровом поле.



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 картинки 3 клеток сектора, где находится его акуленок.

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



Нет ограничений.

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.

Игрок должен отдать 1 кубик на выбор папе-акуле.

Игрок должен отдать 2 кубика на выбор папе-акуле.

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.

Игрок отдает на выбор все свои зеленые кубики ИЛИ все свои красные 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.

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

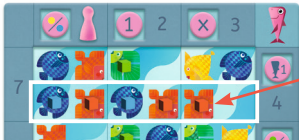
Если кубики некуда поставить, их нужно отдать папе-акуле.

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-акуленка, 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.