



Zabawna gra

dla 2 – 5 graczy od 8 lat • Davide Rigolone

Wędkowanie to hobby, w którym szczególnie ważna jest wytrwałość. Dlatego, żeby nie zasnąć, warto od czasu do czasu sięgnąć po dobrą kawę. Wypita w odpowiednim momencie sprawi, że żaden piękny okaz nie przejdzie nam koło nosa. A zatem: udanych połowów!

Zawartość gry

- **29 ryb**
(28 niebieskich, 1 żółta)
- **6 kostek**
(2 czerwone, 3 niebieskie, 1 biała)
- **10 czarnych żetonów**
- **1 instrukcja**

Cel gry

Celem gry jest utrzymanie koncentracji podczas wędkowania i złapanie jak największej liczby ryb. W przypadku remisu zwycięzcę pozwala wyłonić żółta ryba!

Przygotowanie do gry

- Wszystkie ryby należy umieścić w dolnej części pudełka. Tworzy ono staw, który umieszczamy na środku stołu. W przypadku gry rozgrywanej przez dwie albo trzy osoby wykorzystujemy tylko 19 ryb (18 niebieskich, 1 żółta).
- Każdy z graczy otrzymuje 2 kawy w postaci czarnych żetonów.
- Obok pudełka należy położyć 6 kostek.

Przebieg gry

- Wyznaczamy gracza, który rozpoczyna. Gra przebiega zgodnie z ruchem wskazówek zegara.
- Gracz, którego jest kolej, rzuca 3 niebieskimi i 2 czerwonymi kostkami.
- Po rzucie gracz ma możliwość rzucić jeszcze raz osobno każdą z kostek aby polepszyć swój wynik.
- Gdy gracz zakończy rzucanie kośćmi, od wyrzuconej kombinacji zależy, czy
 - może łowić ryby, CZY
 - może podkradać ryby.
- Następnie grę kontynuuje kolejny gracz.

Może łowić!

Aby móc łowić ryby, gracz musi wyrzucić kostką przynajmniej **jednego robaka**, **jeden haczyk** i **jedną fałę**. Istnieją trzy rodzaje fal:

- **Fala pojedyncza** – liczy się jako **1**.
- **Fala podwójna** – liczy się jako **2**.
- **Pusta fala** – liczy się jako **0,5**.

Liczbę wyrzuconych haczyków mnożymy przez liczbę fal. Kolor kostek nie ma znaczenia. Wynik mnożenia wskazuje, ile razy można teraz rzucać białą kostką, by łowić ryby.

Uwaga: Jeżeli w wyniku mnożenia nie padnie liczba całkowita, wynik należy zaokrąglić w dół.

Przykład:

Julia w pierwszym rzucie wyrzuciła:



Julia ma teraz możliwość rzucić każdą z kostek jeszcze raz, by w ten sposób poprawić swój wynik. Do łowienia potrzebny jest jej jeszcze robak. Dlatego też ponownie rzuca czerwoną kostką i ma szczęście – wypada robak.

Mając robaka, może wprawdzie iść już na ryby, ale chciałaby jeszcze poprawić swój wynik. Rzuca więc niebieską kostką, która wskazuje pustą fałę. Niestety, tym razem nie ma tyle szczęścia i ponownie wyrzuca pustą fałę. Wyniku tego rzutu nie można już zmienić, ponieważ każdy rzut można powtórzyć tylko raz. Julia wciąż nie jest zadowolona ze swojego wyniku, dlatego jeszcze raz rzuca niebieską kostką, która przedstawi pojedynczą fałę. Ma szczęście i wyrzuca podwójną fałę. Decyduje się zakończyć rzucanie.

Wynik końcowy wygląda następująco:



Oznacza to, że może rzucać białą kostką 3 razy. (1 haczyk pomnożony przez 3,5 fali = 3,5, co w zaokrągleniu daje 3 rzuty)

Gracz może teraz rzucać białą kostką aby łowić.

Jeżeli wyrzuci:



Rybę: może wziąć dowolną rybę ze stawu.



Dwie ryby: może wziąć ze stawu dwie dowolne ryby, ale tylko wtedy, gdy wyrzucił robaka czerwoną kostką.

Jeżeli gracz wyrzucił robaka jedynie kostką niebieską, może wziąć ze stawu tylko jedną rybę. *Uwaga:* Nie należy ruszać kolorowych kostek dopóki gracz nie zakończy swojego ruchu.



But: gracz miał pecha! Nie może wziąć ryby ze stawu.



Zzz: zasnął! Gracz nie może więcej rzucać kostką. Jego ruch dobiegł końca. Aby nie zasnąć, gracz może przed rozpoczęciem rzucania białą kostką zdecydować się na filiżankę kawy. Jeżeli to zrobi, musi oddać czarny żeton, który należy odłożyć na bok. Jeżeli gracz zdecydował się na kawę, wszystkie wyrzucone



liczymy tak, jakby wypadł



Gracz nie może wziąć ryby ze stawu, ale może dalej rzucać kostką – oczywiście jeśli nie był to jego ostatni rzut.

Można podkraść ryby!

Niektóre kombinacje rzutów pozwalają graczowi na zabranie już złowionych ryb innych graczy:

3 + 2 takie same symbole:

przykład:



Gracz może zabrać jedną rybę jednemu z graczy.

4 takie same symbole:

przykład:



Gracz może zabrać dwie ryby – albo obie ryby od jednego, albo po jednej od dwóch różnych graczy.

5 takich samych symboli:

Gracz może zabrać trzy ryby – albo od jednego, albo od kilku graczy.

Kombinacja specjalna = 3 takie same symbole na niebieskich + 2 takie same symbole na czerwonych kostkach:

Gracz może:

- zabrać jeden czarny żeton jednemu z graczy lub wziąć jeden z żetonów odłożonych już na bok, LUB

- przenieść rybę. Przy tym może zdecydować, czy chce:
 - a) wziąć rybę ze stawu i dać ją dowolnemu graczowi – także sobie,
 - b) zabrać rybę od jednego z graczy i dać ją dowolnemu graczowi – także sobie, albo
 - c) wziąć rybę od jednego z graczy i wrzucić ją z powrotem do stawu.

Przeniesienie ryby może oznaczać dla gracza zwycięstwo, zwłaszcza tuż przed końcem gry – nawet wtedy, gdy nie zebrał on największej liczby ryb.

Przykład:

Kuba złowił już 9 ryb, Michał 8, Julia 6, a Andrzej 5, w tym żółtą. Następny ruch należy do Julii – wyrzuca niebieskimi kostkami 3 haczyki, a czerwonymi kostkami 2 robaki, czyli kombinację specjalną. Julia decyduje się oddać ostatnią rybę ze stawu Michałowi, tym samym kończąc grę. W związku z tym Kuba i Michał mają po tyle samo niebieskich ryb. Oznacza to, że obaj gracze odpadają z punktacji (zobacz: Koniec gry), a grę wygrywa Julia, ponieważ złowiła największą rybę zaraz po Kubie i Michale.

Wskazówka: Za każdym razem, gdy wyciągamy rybę ze stawu lub podkradamy rybę innemu graczowi, warto rozważyć zabranie żółtej ryby, która może przesądzić o zwycięstwie (zobacz: Koniec gry).

Koniec gry

Gra kończy się, gdy ze stawu wyłowiona zostanie ostatnia ryba. Grę wygrywa gracz, który złowił największą rybę. W przypadku remisu wygrywa gracz, który wyłowił również żółtą rybę. Jeżeli żaden z graczy z najwyższym równym wynikiem nie złowił żółtej ryby, gracze ci odpadają z punktacji, a grę wygrywa gracz, który zebrał drugą w kolejności liczbę ryb. W przypadku ponownego remisu należy postępować tak samo, jak powyżej.

Przykład remisu: *Gra rozgrywana jest przez pięć osób. 2 graczy zebrało po 10 niebieskich ryb, dlatego odpadają oni z punktacji. Trzech pozostałych graczy złowiło po 3 ryby – ponowny remis. Wygrywa gracz, który złowił żółtą rybę.*

W przypadku pytań lub uwag do gry, prosimy o kontakt:

**Firma Klukowski – Wilczyński s.c., ul. Żeromskiego 14/15 • 05-500 Piaseczno
www.piatnik.pl**

Uwaga! Nieodpowiednie dla dzieci poniżej 36 miesięcy. Zawiera małe elementy, które mogą zostać połknięte. Niebezpieczeństwo uduszenia. Zachowaj adres.