

3+

15 min

od 2 graczy

5 RYBEK

W ZESTAWIE



5 x Teleskopowa rybka

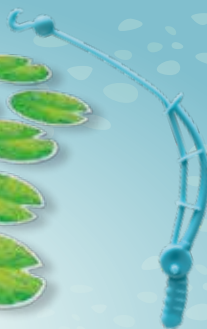


36 x Karta w kształcie listka



1 x Wędką

PRZYGOTOWANIE DO GRY



Ułóż 5 Rybek na środku stołu główkami do góry.

Pomieszaj Rybki ze sobą, aby gracze nie wiedzieli jakie kolory ogonków znajdują się pod główkami rybek.

Obok ułóż wędkę. Na końcu przetasuj i rozłóż karty w kształcie listków wokół 5 Rybek obrazkiem do dołu, jak na zdjęciu powyżej.



ZAGRAJMY!

Grę rozpoczyna najmłodszy gracz, który podnosi wędkę, wybiera kartę i odwraca ją obrazkiem do góry. Poniżej znajdziesz informację co oznaczają poszczególne karty.

RYBA

Wybierz jedną z 5 Rybek, złów ją na wędkę i podnieś tak, aby każdy z graczy mógł zobaczyć jej kolor. Jeśli złowiona Rybka pasuje kolorem do rybki na Karcie, postaw ją przed sobą główką do góry, aby kolor rybki był ukryty. Jeśli kolor złowionej Rybki nie pasuje do koloru rybki znajdującej się na Karcie, pozostaw Rybkę w dotychczasowym miejscu.

Uwaga: Możesz wybrać dowolną rybkę z 5 Rybek, znajdujących się na stole, niezależnie od tego czy znajduje się ona na środku stołu czy przed innym graczem. Po każdej zakończonej rundzie odłóż zużytą kartę na bok. Aby rozpocząć następną rundę, gracz po lewej stronie przejmuje wędkę.

TĘCZOWA RYBA

Dobra robota! Wybierz jedną z 5 Rybek znajdujących się na środku stołu i postaw ją przed sobą. Pamiętaj, aby nie ujawnić jej koloru innym graczom!

Jeśli na środku stołu nie ma żadnej z 5 Rybek, możesz wziąć dowolną Rybkę od dowolnego gracza. W takiej sytuacji również pamiętaj, aby nie ujawnić jej koloru innym graczom.

ŻABA MARUDA

Ale pech! Oddaj jedną ze swoich 5 Rybek na środek stołu, ale nie pokazuj jej koloru! Jeśli nie masz ani jednej Rybki, odkładasz kartę na bok. Czas na kolejnego gracza.

DODATKOWY RUCH

Jeśli trafisz na kartę z rybką w kolorze, który już masz przed sobą, przy użyciu wędki pokaż ją innym graczom. Jeśli za pierwszym razem wskażesz ją prawidłowo, zyskujesz kolejny ruch. Natomiast jeśli na nią nie trafisz, kolej na gracza po lewej stronie.

WYGRANY - HURRA!

Gra kończy się, gdy gracze wykorzystają wszystkie karty. Gracze liczą zebrane karty (1 karta = 1 punkt) oraz punkty umieszczone na ogonkach teleskopowych rybek. Ten z graczy, który zgromadził najwięcej punktów, wygrywa. Uwaga! W przypadku, gdy dwóch graczy ma taką samą ilość punktów, wygrywa gracz z najwyższą cyfrą na ogonie rybki.



dumel®
edukacja inspiracja

Importer:

Dumel Sp. z o. o.
02-220 Warszawa
ul. Łopuszańska 36/14

tel. 22 843 18 13
biuro@dumel.com.pl
www.dumel.com.pl



OSTRZEŻENIE:

ZAGROŻENIE UDUSZENIEM

Zestaw zawiera drobne elementy.
Nieodpowiedni dla dzieci poniżej 3 roku życia.

