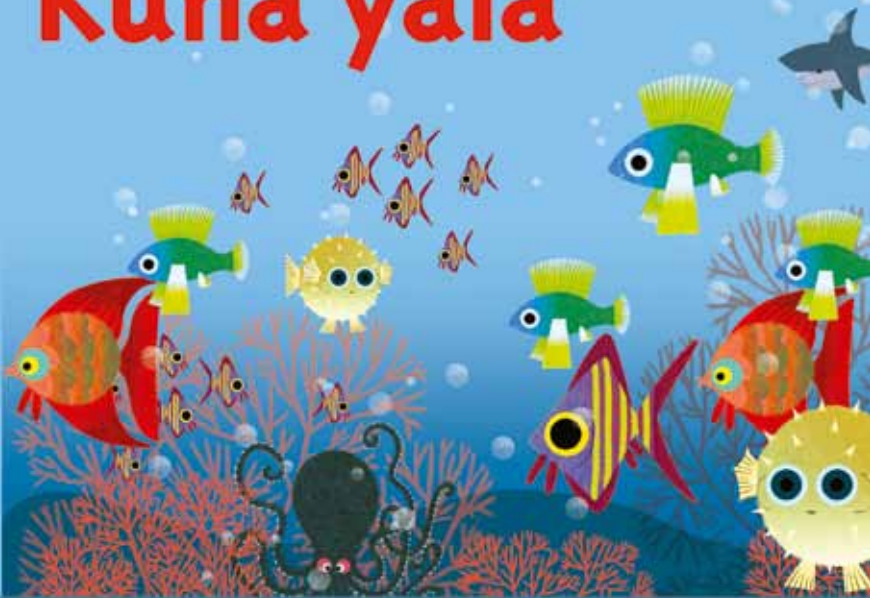


Kuna yala



8-99
8 ans years
años Jahre



Kuna yala



Contenu • Contents • Inhalt • Contenido • Contenuto
Inhoud • Innehåll • Indhold • Conteúdo • Игровой комплект



x 104



x 4



De 8 à 99 ans



2 - 4 joueurs



20 min

Contenu : 104 cartes : 64 poissons, 22 coraux, 8 requins, 10 pieuvres. 4 tuiles épaisses poisson.

But du jeu : Avoir le plus de poissons de sa couleur.

Préparation du jeu :

Chaque joueur reçoit une tuile « poisson », lui indiquant sa couleur de poissons. Il la regarde secrètement et la pose devant lui, face cachée. (Il pourra la regarder à tout moment de la partie).

Puis, chaque joueur reçoit une carte « corail » qu'il pose, face corail visible, devant lui et qui servira de point de départ de son banc de poisson.

Le reste des cartes est mélangé et posé en 4 pioches (approximativement identiques) faces arrêtes de poisson visibles. On retourne la tête carte de chacune des piles que l'on pose devant.

Déroulement du jeu :

Tout au long du jeu, chaque joueur va constituer un banc de poissons devant lui.

En fin de partie, il faudra que sa couleur de poisson soit majoritaire sur la table.

Le jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre. Le plus jeune joueur commence.

Lors de son tour de jeu, le joueur doit :

- Choisir deux cartes parmi les 4 cartes visibles de la pioche.
- En poser **une dans son banc de poissons et une dans le banc de poissons d'un adversaire.**
- Puis, il retourne 2 cartes de la pioche afin qu'il y en ait toujours 4 visibles.

Poser une carte :

Les cartes se posent de façon à être adjacente (pas en diagonale) à une ou plusieurs carte(s), selon les règles suivantes :

• Les Coraux

Les cartes « corail » peuvent être posées à **côté de n'importe quelle carte** et on peut poser n'importe quelle carte poisson à côté d'un corail.

• Un poisson

Une carte « poisson » peut se poser à côté d'une autre carte poisson à **la condition qu'elles aient au moins un critère commun** (la couleur du poisson, la couleur du fond marin ou les deux).

- Les requins
Les cartes « requin » se posent **au dessus des cartes « poisson »**.
Les requins mangent les poissons et élimine ces poissons du jeu.
Les cartes « requin » se posent **toujours sur les bancs de poisson adverses**.
NB1 : À côté d'un requin, on peut poser des cartes « poisson » ou des cartes « corail ».
NB2 : Si dans la pioche, 4 requins apparaissent, on défausse l'une des cartes et on retourne la carte suivante de la pioche correspondante.
- Les pieuvres :
Lorsqu'une carte « pieuvre » apparait dans la pioche, elle est **donnée automatiquement au joueur ayant le plus de cartes « corail » dans son banc** de poissons.
Celui-ci la **pose au-dessus d'une de ses cartes « corail »**.
Si plusieurs joueurs ont le même nombre de cartes « corail », la pieuvre est défaussée.
Puis on retourne la carte suivante de la pioche correspondante.
On peut poser des cartes « poisson » ou « corail » à côté d'une pieuvre.
- La malédiction des poissons :
Lorsque **3 cartes de même fond** se suivent horizontalement ou verticalement, la malédiction des poissons frappe : les poissons sont sacrifiés et les 3 cartes **sont retournées faces « arête de poisson » visibles**.
Attention : Désormais, seules des cartes « corail » pourront être posées à côté des cartes « arête de poissons ».

Fin de partie :

La partie se termine lorsque 3 piles pioche sont épuisées. Chaque joueur compte alors ses points. Il reçoit :

- 1 point pour chaque poisson de sa couleur présent dans son banc ainsi que dans les bancs de ses adversaires. (**NB** : On compte le nombre de poisson : une carte avec 2 poissons rapporte 2 points).
- 3 points si dans son propre banc de poisson, sa propre couleur de poisson est majoritaire.
- 1 point pour chaque pieuvre dans son banc.
- 2 points pour le joueur ayant le plus de requins dans son banc de poissons.
(S'il y a égalité de requins, alors tous les joueurs concernés gagnent 2 points)

Qui gagne : Le joueur ayant le plus de points remporte la partie.

S'il y a une égalité, on départage les joueurs : celui ayant le plus de poissons dans son banc de poissons remporte la partie.



8-99 years



2 - 4 players



20 min

Contents: 104 cards: 64 fish, 22 corals, 8 sharks, 10 octopuses. 4 thick fish tiles.

Object: To end up with the most fish of your colour in play.

Preparing to play:

The players each receive a “fish” tile which indicates their colour of fish. They look at it without showing the other players and then place it in front of them, face down. (They can look at it at any time during the game.)

Then the players each receive a “coral” card which they place, coral side up, in front of them and which will serve as the starting point for their school of fish.

Shuffle the rest of the cards and divide them into four approximately equal stacks, fish bone side up. Turn over the top card of each of the stacks and place it in front of its stack.

How to play:

Throughout the game, the players will each form a school of fish in front of them. They must all try to ensure that at the end of the game, their own colour of fish is in the majority.

The game proceeds in a clockwise direction. The youngest player starts.

The players must each, on their turn:

- Choose two cards from among the four visible cards from the stacks;
- Place one of them in their school of fish and the other in an opponent's school;
- Then turn over two cards from the stacks so that there are always four cards visible.

Placing a card:

Place the cards so that they are adjacent (not diagonally) to one or more cards, according to the following rules:

- The corals:

The “coral” cards can be placed **next to any card** and you can place any fish card next to a coral.

- The fish:
A "fish" card can be placed next to another fish card **as long as they have at least one colour in common** (the colour of the fish, or the colour of the seabed, or both).
- The sharks:
"Shark" cards are placed on top of "fish" cards. The sharks eat the fish and eliminate these fish from the game. The "shark" cards are **always placed on opponents' schools of fish**.
NB1: Either "fish" or "coral" cards can be placed next to a "shark" card.
NB2: If four "shark" cards are turned up from the stacks, discard one of the cards and turn up the next card from that stack in its place.
- The octopuses:
When an "octopus" card appears in the stack, it is **automatically given to the player with the most "coral" cards in his school of fish**. This player **places it on top of one of his "coral" cards**. If several players have the same number of "coral" cards, the octopus is discarded. Then turn up the next card from the corresponding stack.
"Fish" or "coral" cards can be placed next to an "octopus" card.
- The fishes' curse:
When **three cards of the same background** follow horizontally or vertically, the fishes' curse strikes: the fish are sacrificed and the three cards are **turned "fish bone" side up**.
Note: now, only the "coral" cards can be placed next to the "fish bone" cards.

Ending the game:

The game ends when three of the stacks are finished.

Players then each count their points. They receive:

- 1 point for each fish of their colour present in their school as well as in their opponents' schools. (**NB:** Be sure to count the number of fish: a card with two fish earns two points.)
- 3 points if in their own school of fish they have a majority of their own colour of fish.
- 1 point for each octopus in their school.
- 2 points for the player with the most sharks in his school of fish. (In case of a draw, all the players concerned earn two points.)

Winning:

The player who has earned the most points wins the game. In case of a tie, to determine the winner: the one with the most fish in his school wins the game.



8-99 Jahre



2 bis 4 Spieler



20 Min.

Inhalt: 104 Karten: 64 Fische, 22 Korallen, 8 Haie, 10 Tintenfische, 4 dicke Fisch-Kacheln.

Ziel des Spiels: Die meisten Fische seiner Farbe haben.

Vorbereitung des Spiels:

Jeder Spieler erhält eine Fisch-Kachel, auf der **seine** Fischfarbe angegeben ist. Er sieht sie sich heimlich an und legt sie verdeckt vor sich. (Er darf die Kachel jederzeit während des Spiels ansehen.)

Dann erhält jeder Spieler eine Korallen-Karte, die er mit der Korallenseite nach oben vor sich legt. Sie dient als Ausgangspunkt für seinen Fischschwarm.

Der Rest der Karten wird gemischt und in 4 (ungefähr gleich großen) Stößen mit der Fischgräten-Seite nach oben gelegt. Die 1. Karte jedes Stoßes wird umgedreht und davor gelegt.

Spielablauf:

Während des gesamten Spiels erstellt jeder Spieler vor sich einen Fischschwarm. Am Ende der Partie muss seine Fischfarbe überwiegen.

Das Spiel läuft im Uhrzeigersinn ab. Der jüngste Spieler beginnt.

Der Spieler, der an der Reihe ist, muss:

- zwei Karten aus den 4 sichtbaren Karten des Stoßes auswählen
- davon **eine in seinen Fischschwarm und eine in den Fischschwarm des Gegners legen**
- dann zwei Karten des Stoßes umdrehen, damit immer 4 sichtbar sind

Eine Karte ablegen:

Die Karten werden anschließend (nicht diagonal) an eine oder mehrere Karten nach den folgenden Regeln abgelegt:

• Korallen

Die Korallen-Karten können **neben jede andere Karte** gelegt werden und man kann jede beliebige Fischkarte neben eine Korallen-Karte legen.

• Fische

Eine Fisch-Karte kann neben eine andere Fisch-Karte gelegt werden, **vorausgesetzt, sie haben ein gemeinsames Merkmal** (die Farbe des Fisches, des Meeresbodens oder beides).

- Haie

Die Hai-Karten werden **auf die Fisch-Karten gelegt**. Die Haie fressen die Fische und entfernen diese Fische aus dem Spiel. Hai-Karten werden **immer auf die Fischschwärme der Gegner gelegt**.

Anmerkung 1: Neben eine Hai-Karte kann man Fisch-Karten oder Korallen-Karten legen.

Anmerkung 2: Wenn im Stoß 4 Haie aufgedeckt werden, wird eine dieser Karten abgeworfen und die nächste Karte des betroffenen Stoßes aufgedeckt.

- Tintenfische:

Wenn im Stoß eine Tintenfisch-Karte auftaucht, erhält sie **automatisch der Spieler mit den meisten Korallen-Karten in seinem Fischschwarm**. Dieser legt sie **auf eine seiner Korallen-Karten**. Wenn mehrere Spieler die gleiche Anzahl Korallen-Karten haben, wird der Tintenfisch abgeworfen. Dann dreht man die nächste Karte des entsprechenden Stoßes um. Man kann Fisch-Karten oder Korallen-Karten neben einen Tintenfisch legen.

- Der Fluch der Fische:

Wenn **3 Karten mit derselben Meeresgrundfarbe** horizontal oder vertikal aufeinander folgen, schlägt der Fluch der Fische zu: die Fische werden geopfert und die 3 Karten **werden mit der Fischgräten-Seite nach oben umgedreht**.

Achtung: ab jetzt können nur die Korallen-Karten neben die Fischgräten-Karten gelegt werden.

Ende der Partie:

Die Partie ist zu Ende, wenn alle Karten von den 3 Stößen abgehoben sind.

Jeder Spieler zählt dann seine Punkte. Er erhält:

- **1 Punkt** für jeden Fisch seiner Farbe in seinem Schwarm sowie in den Schwärmen seiner Gegner. (**Anmerkung:** Die Anzahl der Fische wird gezählt, eine Karte mit 2 Fischen zählt 2 Punkte.)
- **3 Punkte**, wenn in seinem eigenen Fischschwarm seine eigene Fischfarbe am häufigsten vorkommt.
- **1 Punkt** für jeden Tintenfisch in seinem Schwarm.
- **2 Punkte** für den Spieler, der **die meisten Haie in seinem Fischschwarm hat**. (Wenn bei den Haien Gleichstand herrscht, gewinnen alle betroffenen Spieler 2 Punkte)

Wer gewinnt?

Der Spieler, der die meisten Punkte hat, gewinnt die Partie.

Wenn Gleichstand herrscht, wird wie folgt entschieden: derjenige, der die meisten Fische in seinem Fischschwarm hat, gewinnt die Partie.

Ein Spiel von Antoine Rabreau



De 8 à 99 años



2 - 4 jugadores



20 min

Contenido: 104 cartas (64 peces, 22 corales, 8 tiburones, 10 pulpos) y 4 fichas «pez».

Objetivo del juego: Tener la mayor cantidad posible de peces de su color.

Preparación del juego:

Cada jugador recibe una ficha «pez» que le indica su color. La mira en secreto y la coloca boca abajo frente a él. (Podrá mirarla en cualquier momento de la partida).

Luego, cada jugador recibe una carta «coral» que coloca frente a él, con la cara «coral» hacia arriba, que servirá de punto de partida para su banco de peces.

El resto de las cartas se baraja y se coloca en cuatro pilas, aproximadamente del mismo tamaño, con la cara de espinas de pescado hacia arriba. Se descubre la primera carta de cada una de las pilas y se colocan delante.

Desarrollo del juego:

Durante el juego, cada jugador formará un banco de peces frente a él. Al final de la partida, los peces de su color deberán ser mayoritarios.

Se juega en el sentido de las agujas del reloj. El jugador más joven comienza.

Cada jugador, en su turno, debe:

- Elegir dos cartas entre las cuatro visibles de las pilas;
- Colocar **una en su banco de peces y otra en el banco de peces de un adversario**;
- Después, le da la vuelta a dos cartas de las pilas, de modo que siempre haya cuatro visibles.

Colocación de una carta:

Las cartas se colocan de modo que estén adyacentes (no en diagonal) a una o varias cartas, según las siguientes reglas:

- Los corales
Las cartas «coral» pueden colocarse **junto a cualquier otra carta**, y junto a una carta «coral» se puede colocar cualquier carta «pez».
- Un pez
Una carta «pez» puede colocarse junto a otra carta «pez», **a condición de que ambas tengan al menos un criterio en común** (el color del pez, el color del fondo marino o ambos).

- Los tiburones

Las cartas «tiburón» se colocan **encima de las cartas «pez»**. Los tiburones se comen a los peces y los eliminan del juego. Las cartas «tiburón» se colocan **siempre en los bancos de peces de los adversarios**.

Nota 1: Junto a un tiburón se pueden colocar cartas «pez» o cartas «coral».

Nota 2: Si en la pila aparecen cuatro tiburones, se retira una de las cartas y se le da la vuelta a la siguiente carta de la pila correspondiente.

- Los pulpos:

Cuando aparece una carta «pulpo» en la pila, **se entrega automáticamente al jugador que tenga más cartas «coral» en su banco de peces, quien la coloca encima de una de sus cartas «coral»**. Si varios jugadores tienen el mismo número de cartas «coral», la carta «pulpo» se retira. A continuación, se le da la vuelta a la carta siguiente de la pila correspondiente. Se pueden colocar cartas «pez» o «coral» junto a un pulpo.

- La maldición de los peces:

Cuando **tres cartas con un mismo fondo** se siguen, horizontal o verticalmente, la maldición azota a los peces, que son sacrificados, y **se le da la vuelta a las tres cartas, dejando la cara de espinas de pescado hacia arriba**.

Atención: en adelante, solo se podrán colocar cartas «coral» junto a las cartas «espinas de pescado».

Fin de la partida:

La partida termina cuando se acaban tres pilas de cartas.

Entonces, cada jugador cuenta sus puntos. Recibe:

- 1 punto por cada pez de su color presente en su banco, así como en los bancos de sus adversarios. (**Nota:** Se cuenta el número de peces: una carta con dos peces equivale a 2 puntos).
- 3 puntos si en su propio banco los peces de su propio color son mayoritarios.
- 1 punto por cada pulpo de su banco.
- 2 puntos para el jugador que tenga **más tiburones en su banco de peces**. (En caso de empate de tiburones, todos los jugadores involucrados ganan 2 puntos).

Quién gana:

El jugador que tenga más puntos gana la partida.

En caso de empate, gana el jugador que tenga más peces en su banco.

Regolamento del gioco

Kuna yala 



8-99 anni



da 2 a 4 giocatori



20 min

Contenuto: 104 carte: 64 pesci, 22 coralli, 8 squali, 10 piovre. 4 tessere pesce.

Scopo del gioco: Avere il maggior numero di pesci del proprio colore.

Preparazione del gioco:

Ogni giocatore riceve una tessera “pesce”, che indica il suo colore di pesce. La conserva senza farla vedere agli altri e la colloca davanti a sé, con la faccia nascosta. (Potrà guardarla in qualsiasi momento della partita).

A questo punto, ogni giocatore riceve una carta corallo che posiziona, con la faccia corallo visibile, davanti a sé, e che servirà da punto di partenza del proprio banco di pesci.

Le carte restanti vengono mischiate e disposte in 4 mazzi (approssimativamente identici) con le facce lisca del pesce visibili. Si gira la 1a carta di ogni mazzo e la si posiziona davanti a sé.

Svolgimento del gioco:

Nel corso del gioco, ogni giocatore forma un banco di pesci davanti a sé. Al termine della partita, il suo colore di pesci dovrà essere predominante.

Il gioco si svolge in senso orario. Il più giovane comincia il gioco.

Al proprio turno di gioco, il giocatore deve:

- Scegliere due carte tra le 4 carte visibili del mazzo.
- **Una dovrà essere posizionata nel suo banco di pesci e una nel banco di pesci di un avversario.**
- Quindi, gira due carte del mazzo in modo che ce ne siano sempre 4 visibili.

Posizionare una carta:

Le carte vengono posizionate in modo da essere adiacenti (non in diagonale) a una o più carta/e, secondo le regole seguenti:

• Coralli:

Le carte “corallo” possono essere posizionate vicino a qualsiasi carta e vicino a un corallo è possibile posizionare qualsiasi carta pesce.

- **Pesce:**
Una carta "pesce" può essere posizionata vicino a un'altra carta pesce **a condizione che queste carte abbiano almeno un criterio comune** (il colore del pesce, il colore del fondo marino o entrambi).
- **Squali:**
Le carte "squalo" si posizionano **sopra alle carte "pesce"**. Gli squali mangiano i pesci eliminandoli dal gioco. Le carte "squalo" si posizionano **sempre sui banchi di pesci avversari**.
N.B. 1: a lato di uno squalo è possibile collocare delle carte "pesce" o delle carte "corallo".
N.B. 2: se nel mazzo compaiono 4 squali, si scarta una delle carte e si gira la carta successiva del mazzo corrispondente.
- **Piovre:**
Quando nel mazzo appare una carta "piovra", viene **data automaticamente al giocatore col maggior numero di carte "corallo" nel proprio banco** di pesci. Questo la **posiziona sopra una delle sue carte "corallo"**. Se più giocatori hanno lo stesso numero di carte "corallo", la piovra viene scartata. Quindi si gira la carta successiva del mazzo corrispondente. È possibile collocare delle carte "pesce" o delle carte "corallo" a lato di una piovra.
- **Maledizione dei pesci:**
Quando **3 carte con lo stesso fondo** si susseguono orizzontalmente o verticalmente, si verifica la maledizione dei pesci: i pesci vengono sacrificati e le 3 carte **vengono girate con la faccia "liscia del pesce" visibile**.
Attenzione: da questo momento, solo le carte "corallo" potranno essere posizionate vicino alle carte "liscia del pesce".

Fine della partita:

La partita termina quando i 3 mazzi vengono esauriti.

Ogni giocatore conta i propri punti. Riceve:

- 1 punto per ogni pesce del suo colore presente nel suo banco e nei banchi dei suoi avversari. (N.B.: si conta il numero di pesci: una carta con 2 pesci equivale a 2 punti).
- 3 punti se nel suo banco di pesci, il suo colore di pesce è predominante.
- 1 punto per ogni piovra nel suo banco.
- 2 punti per il giocatore con il maggior numero di squali nel suo banco di pesci. (In caso di parità di squali, tutti i giocatori interessati ottengono 2 punti)

Chi vince:

Il giocatore con il maggior numero di punti vince la partita.

In caso di parità, si decide tra i giocatori: chi ha più pesci nel proprio banco di pesci vince la partita.



Dos 8 aos 99 anos



2 - 4 jogadores



20 min

Conteúdo: 104 cartas: 64 peixes, 22 corais, 8 tubarões, 10 polvos. 4 cartões espessos “peixe”.

Objetivo do jogo: Obter o maior número de peixes da sua cor.

Preparação do jogo:

Cada jogador recebe um cartão “peixe”, que lhe indica a sua cor de peixes. Este observa secretamente e põe-na à sua frente, com a face escondida. (Poderá vê-la a qualquer momento da partida.)

Seguidamente, cada jogador recebe uma carta coral que coloca, com a face da coral visível, à frente dele, e que servirá de ponto de partida do seu cardume de peixes.

O resto das cartas é baralhado e distribuído por 4 montes (sensivelmente iguais) com as faces das espinhas visíveis. Volta-se a primeira carta de cada um dos montes, a qual é colocada à frente.

Desenrolar do jogo:

No decurso do jogo, cada jogador organiza à sua frente um cardume de peixes. No final de partida, a sua cor de peixes deve ser maioritária.

O jogo desenrola-se no sentido dos ponteiros do relógio. Começa a jogar o jogador mais novo.

Aquando da sua vez de jogar, o jogador deve:

- Escolher duas cartas de entre as 4 cartas visíveis do monte;
- Colocar uma no seu cardume de peixes e outra no cardume de peixes de um adversário.
- Virar, seguidamente, duas cartas do baralho para que haja sempre 4 visíveis.

Colocar uma carta:

As cartas são colocadas de forma a ficarem adjacentes (e não em diagonal) a uma ou várias cartas, de acordo com as regras seguintes:

- Corais
As cartas “coral” podem ser colocadas ao lado de qualquer outra carta e pode-se colocar qualquer carta “peixe” ao lado de um coral.
- Peixe
Uma carta “peixe” pode ser colocada ao lado de outra carta “peixe” desde que tenham pelo menos um elemento em comum (cor do peixe, cor do fundo marinho ou as duas coisas).

- **Tubarões**

As cartas “tubarão” são colocadas em cima das cartas “peixe”. Os tubarões comem os peixes e eliminam esses peixes do jogo. As cartas “tubarão” são sempre colocadas nos cardume de peixes adversários

N.B. 1: Ao lado do tubarão, pode-se colocar cartas "peixe" ou "coral".

N.B. 2: Se aparecerem 4 tubarões no baralho, descarta-se uma das cartas e vira-se a carta seguinte do baralho correspondente.

- **Polvos**

Quando surgir uma carta “polvo” no baralho, esta é dada automaticamente ao jogador que tiver mais cartas “coral” no seu cardume de peixes. Este coloca-a sobre uma das suas cartas "coral". Se vários jogadores tiverem o mesmo número de cartas “coral”, o polvo é descartado. Depois, vira-se a carta seguinte do baralho correspondente. Podem ser colocadas cartas "peixe" ou "coral" ao lado de um polvo.

- **A maldição dos peixes:**

Quando 3 cartas com o mesmo fundo se apresentarem seguidas, horizontal ou verticalmente, a maldição dos peixes ataca: os peixes são sacrificados e as 3 cartas são viradas, colocando as faces “espinhas de peixe” visíveis.

Atenção: doravante, só cartas “coral” poderão ser colocadas ao lado das cartas “espinhas de peixes”.

Fim da partida:

A partida termina quando 3 montes do baralho se esgotarem.

Cada jogador conta então os seus pontos. Este recebe:

- 1 ponto por cada peixe da sua cor presente no seu cardume, bem como nos cardumes dos seus adversários. (**N.B.:** Conta-se o número de peixes. Uma carta com 2 peixes dá direito a 2 pontos.)
- 3 pontos se no seu próprio cardume de peixes, a sua própria cor de peixes for maioritária.
- 1 ponto por cada polvo no seu cardume.
- 2 pontos para o jogador que tiver mais tubarões no seu cardume de peixes. (Se houver empate de tubarões, todos os jogadores em causa ganham 2 pontos.)

Quem ganha?

Ganha a partida o jogador que obtiver mais pontos.

Se houver empate, procede-se ao desempate dos jogadores: o que tiver mais peixes no seu cardume ganha a partida.



8-99 jaar



2 to 4 spelers



20 min

Inhoud: 104 kaarten: 64 viskaarten, 22 koraalkaarten, 8 haaikaarten, 10 octopuskaarten. 4 stevige bordjes.

Doel van het spel: Zo veel mogelijk vissen in je eigen kleur bezitten.

Vorbereiding van het spel:

Elke speler krijgt een "visbordje", dat de kleur van **zijn** vissen aangeeft. Hij bekijkt het zonder het aan de anderen te tonen en legt het daarna met het plaatje naar beneden voor zich neer (hij mag er op elk moment tijdens het spel naar kijken).

Vervolgens krijgt elke speler een koraalkaart, die hij met de koraalzijde naar boven voor zich legt en die als beginpunt voor zijn school vissen dient.

De rest van de kaarten wordt geschud en in 4 (ongeveer gelijke) stapeltjes neergelegd, met de visgraatzijde naar boven. De eerste kaart van elk stapeltje wordt omgedraaid en voor het stapeltje gelegd.

Verloop van het spel:

Tijdens het hele spel werkt elke speler aan zijn school vissen, die voor hem komt te liggen. Na afloop moeten de vissen in zijn kleur in de meerderheid zijn.

Er wordt met de klok mee gespeeld. De jongste speler begint.

De speler die aan de beurt is, moet:

- Twee kaarten kiezen uit de 4 omgedraaide kaarten van de stapeltjes.
- Eén kaart **toevoegen aan zijn eigen school en één aan de school van een tegenstander.**
- Dan draait hij weer twee kaarten van de stapeltjes van de pot om, zodat er altijd 4 zichtbaar zijn.

Een kaart leggen:

De kaarten worden naast een of meer andere kaarten (niet diagonaal) gelegd, volgens de onderstaande regels:

• Koraal

De koraalkaarten mogen **naast elke andere kaart** worden gelegd en elke viskaart mag naast een koraalkaart worden gelegd.

- **Vis**
Een viskaart mag naast een andere viskaart worden gelegd **als de kaarten minstens één gemeenschappelijk kenmerk hebben** (kleur van de vis, kleur van de achtergrond of beide).
- **Haai**
De haaikaarten worden **op de viskaarten gelegd**. De haaien eten de vissen op en verwijderen deze uit het spel. De haaikaarten worden **altijd op de scholen van de tegenstander gelegd**.
Opmerking 1: naast een haai kunnen viskaarten of koraalkaarten worden gelegd.
Opmerking 2: als er 4 haaien in de pot verschijnen, moet een van de kaarten worden weggelegd en de volgende kaart van deze pot worden omgedraaid.
- **Octopus:**
Wanneer er een octopuskaart in de stapel verschijnt, wordt deze **automatisch gegeven aan de speler die de meeste koraalkaarten in zijn school heeft**. Deze speler legt de octopuskaart **op een van zijn koraalkaarten**. Als meerdere spelers evenveel koraalkaarten hebben, wordt de octopuskaart weggelegd. Daarna wordt de volgende kaart van deze pot omgedraaid. Naast een octopus kan een viskaart of koraalkaart worden gelegd.
- **De vissenvloek:**
Wanneer **3 kaarten met dezelfde achtergrond** horizontaal of verticaal naast elkaar liggen, slaat de vissenvloek toe: de vissen worden opgeofferd en de 3 kaarten **worden omgedraaid, zodat de visgraatzijde zichtbaar wordt**.
Let op: vanaf nu mogen er alleen nog koraalkaarten naast deze visgraatkaarten worden gelegd.

Einde van het spel:

Wanneer 3 stapels van de pot op zijn, is het spel afgelopen.

Elke speler telt nu zijn punten. Hij krijgt:

- 1 punt voor elke vis in zijn eigen kleur die in zijn eigen school of in de scholen van zijn tegenstanders aanwezig is. (**Opmerking:** het aantal vissen wordt geteld, dus een kaart met 2 vissen levert 2 punten op).
- 3 punten als zijn eigen kleur vissen in zijn eigen school in de meerderheid is.
- 1 punt voor elke octopus in zijn school.
- 2 punten als hij de speler is met de meeste haaien in zijn school (als twee of meer spelers evenveel haaien hebben, krijgen al deze spelers 2 punten).

Wie wint?

De speler met de meeste punten is de winnaar. Als twee of meer spelers evenveel punten hebben, wint de speler met de meeste vissen in zijn school.

Een spel van Antoine RABREAU



8-99 år



2 till 4 spelare



20 min

Innehåll: 104 kort: 64 fiskar, 22 koraller, 8 hajar, 10 bläckfiskar. 4 tjocka fiskbakgrunder.

Spelets mål: Att få flest fiskar i sin färg.

Spelförberedelser:

Varje spelare får en fiskbakgrund som visar spelarens fiskfärg. Spelaren tittar diskret på den och lägger den framför sig med ovasidan nedåt. (Spelaren kan när som helst titta på den under spelets gång).

Därefter får varje spelare ett korallkort som hen placerar framför sig med korallsidan uppåt och som fungerar som utgångspunkt för spelarens fiskstim.

Resten av korten blandas och läggs i 4 (ungefär likadana) högar med fiskbenssidan uppåt. Därefter vänder man på det första kortet i varje hög och lägger det framför den.

Så här spelas spelet:

Under spelets gång ska varje spelare skapa ett fiskstim framför sig. I slutet av spelomgången gäller det att spelarens fiskfärg dominerar.

Spelet spelas medurs. Den yngsta spelaren börjar.

När det är spelarens tur ska hen:

- Välja två kort bland de 4 synliga korten i högen.
- Spelaren lägger sedan ett kort i sitt eget fiskstim och ett i motståndarens fiskstim.
- Hen vänder sedan upp två kort ur högen så att det alltid finns 4 synliga kort.

Lägga ett kort:

Korten läggs alltid intill ett eller flera kort (inte diagonalt), enligt följande regler:

- Koraller
Korallkortet kan placeras **bredvid valfritt kort** och man kan placera valfritt fiskkort bredvid en korall.
- Fiskar
Ett fiskkort kan placeras bredvid ett annat fiskkort **under förutsättning att de har minst ett gemensamt kännetecken** (fiskens färg, havsbakgrundens färg eller båda).

- Hajar

Hajkorten läggs **ovanpå fiskkorten**. Hajarna äter fiskarna och eliminerar fiskarna från spelet. Hajkorten läggs **alltid ovanpå motståndarens fiskstim**.

OBS 1: Bredvid en haj, kan man placera fiskkort eller korallkort.

OBS 2: Om 4 hajar kommer upp i korthögen kastar man ett av korten och vänder nästa kort från motsvarande korthög.

- Bläckfiskar

Om ett bläckfiskkort dyker upp i högen överlämnas det automatiskt till den spelare som har flest korallkort i sitt fiskstim. Denna spelare lägger det ovanför ett av sina korallkort. Om flera spelare har samma antal korallkort tas bläckfiskkortet bort. Sedan vänder man på nästa kort från motsvarande korthög. Man kan lägga fiskkort eller korallkort bredvid en bläckfisk.

- Fiskarnas förbannelse

När 3 kort från samma bakgrund placerats i följd efter varandra vågrätt eller lodrätt, slår fiskarnas förbannelse till: fiskarna offras och de 3 korten vänds upp och ner med fiskbenssidan uppåt.

Varning: från och med nu kan endast korallkort placeras intill fiskbenskorten.

Spelets slut:

Spelet avslutas då de 3 korthögarna är slut. Varje spelare räknar då sina poäng. Spelaren får:

- 1 poäng för varje fisk i sin egen färg i sitt eget, samt i spelarnas fiskstim. (OBS: Man räknar antalet fiskar: ett kort med 2 fiskar ger 2 poäng).
- 3 poäng om den egna fiskfärgen dominerar i spelarens eget fiskstim.
- 1 poäng för varje bläckfisk i stimmet.
- 2 poäng för den spelare som har flest hajar i sitt fiskstim. (Om två spelare har samma antal hajar får båda spelarna 2 poäng vardera)

Vem vinner?

Den spelare som har flest poäng vinner spelomgången.

Om två spelare har samma antal poäng vinner den spelare som har flest antal fiskar i sitt fiskstim spelomgången.



8-99 år



2 til 4 spillere



20 min

Indhold: 104 kort: 64 fisk, 22 koraler, 8 hajer og 10 blæksprutter. 4 tykke fiskebrikker.

Spillets formål: At få flest mulige fisk i sin egen farve.

Forberedelse af spillet:

Hver spiller får en fiskebrik. der angiver hvilken farve, man har. Man kigger på den uden at vise den til de andre og lægger den foran sig med forsiden nedad (man må gerne kigge på den i løbet af spillet).

Herefter får hver spiller et koralkort, som lægges med koralsiden opad foran sig, og som er startpunktet for fiskestimen.

Resten af kortene blandes og lægges i 4 ca. lige store bunker med fiskebenssiden opad. Det første kort i hver bunke vendes og lægges ved siden af.

Spillets forløb:

I løbet af spillet skal hver spiller lave en fiskestime foran sig. Målet er at have flest fisk i sin egen farve ved spillets afslutning.

Der spilles i urets retning. Den yngste spiller begynder.

Der spilles efter tur på følgende måde:

- Man vælger 2 ud af de 4 synlige kort ved bunkerne.
- Man lægger **det ene kort i sin egen fiskestime og det andet i en modstanders stime.**
- Herefter vender man 2 nye kort fra bunkerne, så der altid ligger 4 synlige kort.

Sådan lægges kortene:

Kortene lægges ved siden af et eller flere kort (ikke diagonalt) efter følgende regler:

• Koralerne

Koralkortet kan lægges **ved siden af** et hvilket som helst andet kort, og man kan lægge hvilket som helst fiskekort ved siden af et koralkort.

- Fiskene
Fiskekortet kan lægges ved siden af andre fiskekort **hvis de har mindst én ting til fælles** (fiskens farve, havbundens farve eller begge dele).
- Hajerne
Hajkortet lægges **ovenpå fiskekortet**. Hajerne spiser fiskene, som udgår af spillet. Hajkortene lægges **altid på modstandernes stimer**.
NB1: Man kan lægge fiske- eller koralkort ved siden af en haj.
NB2: Hvis der kommer 4 hajer frem i bunkerne, så fjerner man den ene og vender næste kort i den tilsvarende bunke.
- Blæksprutterne
Når et blækspruttekort kommer frem i bunken, gives **det altid til den spiller, som har flest koralkort i sin fiskestime**. Kortet lægges **ovenpå en af koralerne**.
Hvis flere spillere har samme antal koraler, udgår blæksprutten af spillet.
Herefter vendes næste kort i den tilsvarende bunke. Man kan lægge fiske- og koralkort ved siden af en blæksprutte."
- Fiskenes forbandelse
Når **3 kort med samme havbund** ligger ved siden af hinanden vandret eller lodret, slår forbandelsen til, og fiskene ofres ved at de 3 kort **vendes om, så fiskebenssiden er synlig**. **Bemærk:** Herefter kan man kun lægge koralkort ved siden af fiskebenskortene.

Spillets afslutning

Spillet er slut, når 3 af bunkerne er tomme.

Hver spiller tæller sine point. Man får:

- 1 point for hver fisk i sin egen farve, uanset om det ligger i egen eller en modstanders stime. (**NB:** Det er antallet af fisk, som tælles, og derfor får man eksempelvis 2 point for et kort med 2 fisk).
- 3 point hvis man har flest fisk i egen farve i sin stime.
- 1 point for hver blæksprutte i sin stime.
- 2 point til den spiller, som har flest hajer i sin stime. (hvis flere spillere har lige mange hajer, får de hver 2 point).

Hvem vinder?

Spilleren med flest point vinder.

Hvis flere spillere har samme antal point, er det spilleren, som har flest fisk i sin stime, som vinder.



8–99 лет



2–4 игрока



20 минут

В комплекте: 104 карточки: 64 карточки «рыба», 22 карточки «коралл», 8 карточек «акула», 10 карточек «осьминог». 4 таблички «рыба».

Цель игры: собрать как можно больше рыб своего цвета.

Подготовка к игре

Каждый игрок получает по табличке «рыба», которая указывает **его** цвет рыб. Он смотрит ее, не показывая другим, и кладет перед собой лицевой стороной вниз. (Он может посмотреть ее в любой момент в ходе партии.)

Затем каждый игрок получает по карточке «коралл» и кладет ее перед собой стороной «коралл» вверх. Это точка сбора его косяка рыб.

Остальные карточки перемешайте и выложите в 4 стопки (примерно равные) стороной «рыбы кости» вверх. Откройте первую карточку каждой стопки и положите ее перед стопкой.

Ход игры

В ходе игры каждый игрок должен собрать косяк рыб перед собой. В конце партии рыб его цвета в косяке должно быть больше, чем других.

Ход переходит по часовой стрелке. Начинает самый младший игрок.

Получив право хода, игрок должен:

- выбрать две из четырех открытых карточек;
- положить **одну из них в свой косяк рыб, а другую — в косяк рыб одного из соперников;**
- затем открыть две карточки из стопок, чтобы открытых карточек всегда было четыре.

Расположение карточек

Карточки следует выкладывать рядом (не по диагонали) с другой(ими) карточкой(ами) по следующим правилам:

- «Кораллы»
Карточки «коралл» можно выкладывать **рядом с любой карточкой**. Рядом с карточкой «коралл» можно выкладывать любую карточку «рыба».
- «Рыбы»
Карточку «рыба» можно выкладывать рядом с другой карточкой «рыба», **если у них есть что-то общее** (цвет рыбы, цвет фона или оба цвета).

- «Акулы»

Карточки «акула» следует класть **на карточки «рыба»**. Акулы едят рыб, и те выходят из игры. Карточки «акула» можно класть **только на косяки рыб соперников**.

Примечание 1. Рядом с карточкой «акула» можно выкладывать карточки «рыба» или «коралл».

Примечание 2. Если карточки «акула» открылись одновременно во всех четырех стопках, одна из этих карточек выходит из игры и открывается следующая карточка соответствующей стопки.

- «Осьминоги»

Если выпала карточка «осьминог», она автоматически переходит к игроку, у которого собрано больше всех карточек «коралл». Он должен **положить ее на одну из своих карточек «коралл»**. Если наибольшее количество карточек «коралл» оказалось сразу у нескольких игроков, карточка «осьминог» выходит из игры. Затем следует открыть следующую карточку соответствующей стопки. Рядом с карточкой «осьминог» можно класть карточки «рыба» или «коралл».

- Проклятие рыб

Если **3 карточки с одинаковым фоном** выстраиваются в ряд по горизонтали или по вертикали, рыб поражает проклятие: их приносят в жертву. Эти 3 карточки следует **перевернуть стороной «рыбьи кости» вверх**.

Внимание! Теперь рядом с карточками «рыбьи кости» можно положить только карточки «коралл».

Конец партии

Партия заканчивается, когда как минимум в трех стопках из четырех не осталось карточек. Каждый игрок подсчитывает свои очки.

Он получает:

- По 1 очку за каждую рыбу своего цвета в своем косяке рыб и в косяках рыб соперников. (Примечание. Следует считать количество рыб: карточка с двумя рыбами приносит 2 очка.)
- 3 очка, если в его косяке больше всего рыб его цвета.
- По 1 очку за каждого осьминога в своем косяке рыб.
- 2 очка получает игрок, который собрал в своем косяке рыб больше всех акул. Если наибольшее количество акул оказалось сразу у нескольких игроков, каждый из них получает по 2 очка.

Как определяется победитель?

Партию выигрывает игрок, набравший наибольшее количество очков.

При равенстве очков побеждает игрок, у которого в косяке больше рыб.

Авторы игры: Антуан Рабро

Kuna yala



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.

DJ08478



3, rue des Grands Augustins – 75006 Paris – France
www.djeco.com
Made in China – Designed in France