



2–8 játékos részére, 8 éves kortól. Játékidő: 10–15 perc

A DOBOZ TARTALMA

5 horgászkartya (2 *Kapás van*, 3 *Nincs kapás*; lásd az 1. ábrát), 5 csalikártya (2, 3, 3, 4, 5 értékekkel; lásd a 2. ábrát), 28 hal-lapka (7×4 különböző hal; lásd a 3. ábrát), 7 zsákmánylapka (lásd a 4. ábrát), 1 pontozótömb és 1 ceruza.

A JÁTÉK CÉLJA

A játék során a játékosok két különböző szerepet öltenek magukra: a horgászt, aki megpróbál halakat kifogni, vagy halét, aki megpróbálja megenni a csalit anélkül, hogy elkapná. A cél minél több pontot összegyűjteni halként és horgásként.

ELŐKÉSZÜLETEK

Az a játékos lesz az első fordulóban a horgász, aki a legutóbb evett halat. A horgász magához veszi az 5 horgász- és az 5 csalikártyát. A többi játékos hal lesz, mindannyian elvesznek egy adott haltípushoz tartozó 4 lapkát és egy zsákmánylapkát, és maguk elé teszik ezeket (lásd az 5. ábrát).

A JÁTÉK MENETE

Minden forduló több körből, és minden kör három szakaszból áll:

1) A horgász kiveti a csalit

A horgász titokban kiválaszt egy horgász- és egy csalikártyát, és le teszi őket az asztalra egymás tetejére úgy, hogy csak a csalikártya értéke (2–5 pont) látszódjon, a horgászkartya típusa (*Kapás van/Nincs kapás*) ne (lásd a 6. ábrát).

2) A halak megteszik tétjeiket

A „hal” játékosok egyesével (hogy milyen sorrendben, lásd a következő oldalon) eldöntik, hogy a saját halaik közül hány darabot (akár egyet sem, akár mind a négyet) ajánlanak fel tétként a horgászssínorra. A tétként felajánlott halakat maguk elé teszik.

Egy körben csak egyszer lehet tétet tenni. A „hal” játékosok akár egy, akár több kör alatt is felhasználhatják tétként a halaikat, de a forduló végéig fel kell tenniük tétként az összeset.

3) A fogás ellenőrzése

Miután a horgász, és a halak végrehajtották a fentieket, a játékosok ellenőrzik a fogást.

- ha egy halat sem tettek fel tétnek, a horgász eldobja mindkét lapját anélkül, hogy megmutatná a horgászkartyáját (vagyis hogy lett volna fogás vagy sem).

- ha legalább egy halat feltettek tétnek, a horgász felfedi a kijátszott horgászkartyát.

Ha a horgászkartya azt jelzi, „*Kapás van*”, akkor a horgász megnyeri a tétként feltett halakat, és le teszi azokat maga elé.

Ha a horgászkartya azt jelzi, „*Nincs kapás*”, akkor a halak visszakapják a tétként feltett lapkákat, és a saját zsákmánylapkájukra teszik őket, a horgász által kijátszott csalikártyán látható értéknek megfelelő oldalra.

Példa: a forduló végén Nándi és Misi 1-1 halat tett fel tétként, Artúr pedig nem akart ebben a körben feltenni semmit. Lili, aki a horgász volt ebben a fordulóban, felfedi a horgászkártyáját, Nándi és Misi pedig örül, mivel a kártya azt jelzi, „Nincs kapás”. A csali értéke ebben a fordulóban 3 pont volt, így mindketten a zsákmánylapjuk 3-as oldalához teszik a tétként használt halaikat (lásd a 7. ábrát)

Ezt követően a horgászkártyát és a csalikártyát eldobjuk, képpel lefelé. Ezután a horgász újra csalit vet, és a játék folytatódik.

Fontos: a második „Kapás van” horgászkártya elhasználása után a forduló azonnal véget ér. A „hal” játékosok a náluk maradt hal-lapkákat feltehetik a zsákmánylapjukra, mégpedig a horgász kezében maradt (tehát még nem kijátszott) csalikártyák legértékesebbjének megfelelő értékű oldalra.

A FORDULÓ VÉGE ÉS A PONTOZÁS

1) A forduló vége

A forduló véget ér, amint

- A horgász felhasználta mind az öt csaliját vagy mindkét „Kapás van” horgászkártyáját, VAGY

- Ha a „hal” játékosok használták az összes hal-lapjukat.

2) Pontozás

A horgász felírja a pontozólapra a játékosok által ebben a fordulóban szerzett pontokat. A pontokat a következőképp kell számolni:

- A horgász 4 pontot kap minden megszerzett halért

- A halak annyi pontot kapnak, amennyi a halaik által megevett csali összértéke.

Példa: Nándinak egy hala van a zsákmánylapja 3-as, és kettő a 2-es oldalán. Ezzel $1 \times 3 + 2 \times 2 = 7$ pontot szerzett.

ÚJ FORDULÓ KEZDETE

Az összes hal-lapka újra játékba kerül. Az előző horgásztól balra ülő játékos lesz az új horgász, ő magához veszi a horgász- és a csalikártyákat. Minden „hal” játékos elvesz négy egyforma hal-lapkát és egy zsákmánylapját. Új forduló kezdődik, amelyben a „hal” játékosok sorrendje megfordul.

A „HAL” JÁTEKOSOK SORRENDJE

Minden új fordulóban megfordul a „hal” játékosok sorrendje. Az első fordulóban a horgász bal oldali szomszédja tehet tétet először, és a játékosok az óramutató járása szerint követik egymást. A második fordulóban a horgász jobb oldali szomszédja tehet tétet először, és a játékosok az óramutató járásával ellentétesen követik majd egymást, és így tovább.

A JÁTÉK VÉGE

4–8 játékos esetén: a játék akkor ér véget, ha minden játékos volt már horgász egyszer.

2–3 játékos esetén: a játék akkor ér véget, ha minden játékos kétszer volt már horgász.

Aki a különböző fordulóknak során összesen a legtöbb pontot gyűjti össze, az megnyeri a játékot. Döntetlen esetén a játékosok osztoznak a győzelmen.



ATTENTION !

Ne convient pas à un enfant de moins de 3 ans. Présence de petits éléments susceptibles d'être ingérés. Données et adresse à conserver.
Gigamic - B.P. 30 - F 62930 WIMEREUX - FRANCE.

WARNING !

Not suitable for children under 3 years, because small parts could be swallowed. Keep this information and address for future reference.
Gigamic - B.P. 30 - F 62930 WIMEREUX - FRANCE.

WARNUNG !

Nicht für Kinder unter 3 Jahren geeignet, da keine Teile verschluckt werden können. Wir empfehlen Ihnen, die Firmeninformationen aufzubewahren.
Gigamic - B.P. 30 - F 62930 WIMEREUX - FRANCE.

WAARSCHUWING !

Niet geschikt voor kinderen beneden de 3 jaren. Bevat kleine onderdelen, die ingeslikt kunnen worden. Informatie bewaren voor referentie.
Gigamic - B.P. 30 - F 62930 WIMEREUX - FRANCE.

ATTENZIONE !

Non adatto per bambini inferiori a 3 anni poiché i pezzi piccoli potrebbero essere ingoiati. Conservare la confezione per riferimenti futuri.
Gigamic - B.P. 30 - F 62930 WIMEREUX - FRANCE.

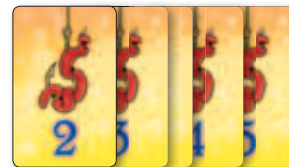
ADVERTENCIA !

No conviene para niños menores de 3 años por el riesgo de atragantarse con partes pequeñas. Guarde esta información para el futuro.
Gigamic - B.P. 30 - F 62930 WIMEREUX - FRANCE.

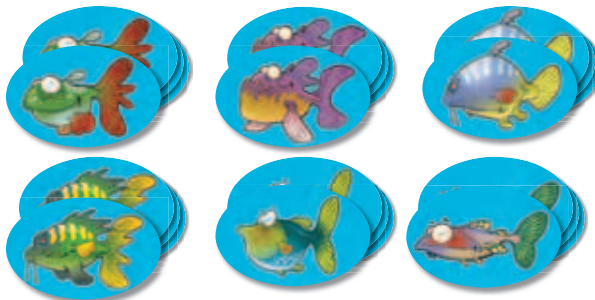
1



2



3



4



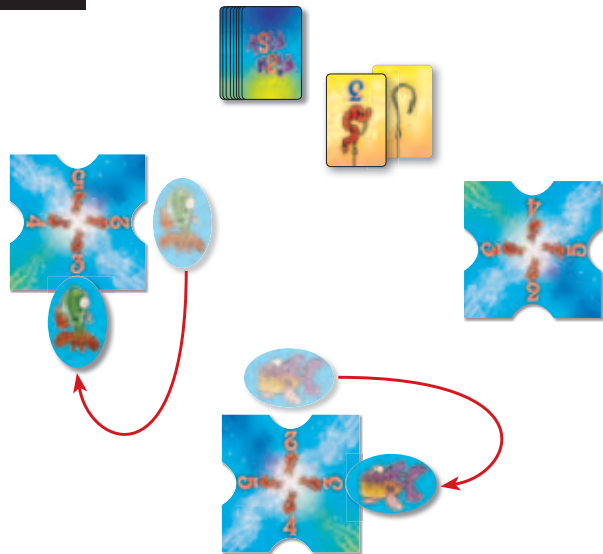
5



6



7



GB / USA

The creator of this game earns royalties on each set sold! Don't hesitate writing us at Gigamic to propose a game you yourself may have designed.

FR

L'auteur de ce jeu perçoit des royalties pour chaque boîte vendue... N'hésitez pas à envoyer toute proposition de jeu de votre conception en écrivant à Gigamic.

DE

Des Erfinder erhält Tantiemen für jedes verkaufte Spiel. Zögern Sie daher nicht, alle von Ihnen entwickelten Ideen Für Spiele an Gigamic einzusenden.

ES

El autor percibe royalties por cada juego vendido... No dude en enviar cualquier propuesta de juego que Ud. haya creado escribiendo a Gigamic.

IT

L'autore percepisce i diritti d'autore per ogni gioco venduto... Non esitate ad inviare proposte di giochi da voi creati, scrivendo a Gigamic.

NL

Auter ontvangt royalties voor ieder verkocht spel... Aarzel niet spelvoorstel dat u zelf heeft uitgedacht op te sturen door te schrijven naar Gigamic.

PT

o autor cobra direitos por cada jogo vendido... Não hesite em enviar toda e qualquer proposta de jogo concebido por si, escrevendo a Gigamic.

Gigamic - B.P. 30
F - 62930 WIMEREUX - FRANCE
www.gigamic.com

Informations à conserver.
Informazioni da conservare
Please keep for future reference
Bitte bewahren Sie die Regel gut auf
Informaciones a conservar
Informatie te bewaren
Informação a conservar

www.gigamic.com

