

# Fish'n shark

Căpa és hal

7-99 éves korig

HU





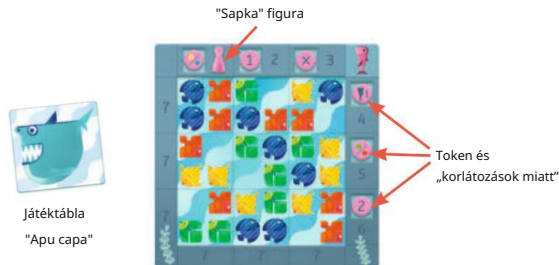
**Tartalom:** 4 db játéktábla, 4 db 6 tengelyes korlátozó készlet, 4 db cápabébi figura, 1 db apacápa játékasztal, 1 db dobócká, 120 db halas dobócká, 1 db vászonzsák. **Apuci cápa tanítja és cápafiókat horgászni. Ki lesz a legjobb? A cápafiók minden sökne 4 halat podakn, de lehet, hogy nem zajimen mindet számtani. A geállernak björksen kell väläniuk, hogy sãmä mör kværet kitöltsenek a jágátálájukon. Egy észényi és lendületes strategigi játák!**

**Játékelv:** Minden geátsnak 7 köröe van, hogy a játéktabálján a svágá máske svággetet kitöltse halkockákkal. Minden krötben a 4 halat fog, de a korlátok miatt sãttatã, hogy nem tijasa mindet hãmtãtani, és át kell adnia akãaat Apucinak. Amikor a geját megtölt egy sort a jágátábálján hallal, förechat elvenni laða halat Apucitól. A játék végén egy játékos csak a teli A négyzetekért pontokat kapsz.

**A toyác ótãt:** Tölts ki onnye sværetet, amennyit csak tøydet.

**Játékelőkészületek:** Minden geáchát vaált egy játágátãbãt, pzós egy cápãt és 6 hõzãs sãgõs szállãsegységet. Minden pãyts lerakja maga elé a jãttãtãblãt, és tetszõleges sorrendben ellyézi a 6 az 1-tõl 6-ig számozott mezõkre. És scuttle 1-es A mezõre helyezi.

Tegyél 120 dobókãt egy zacskóba, és berzézed a gyõlecãr kãzéré. Készítsd elõ a cápapapãt és a dobókockãkat.



#### Vadászterületek

A gamerãs jãgãtãblãi horgãszõnãk, ahol halakat podãng. A horgãszõnã számoztak 1-tõl 7-ig sãmoztak.

- 3 függõleges sor, mindegyik 3 négyzet alakú doboz: 1., 2. és 3. zõna.
- 3 vízszintes sor, mindegyik 3 négyzet: 4., 5. és 6. zõna. • további 1 sor, amely 3 sværebõl áll, és a jég vége fele kerül

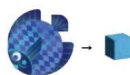
vãlasztãs: 7. zõna.

Minden körben 1 vadãszterület le vadãszható.

Pãldãul: az 1. körbõl a skãpãk vadãszhatnak az 1. zõnaban.

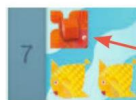
Fogj egy halat

Egy színes kocka halakat jelképeznek:



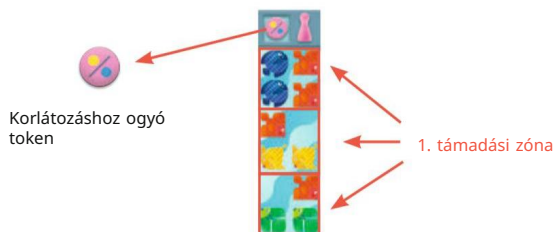
Tamado 1. zõna Tãmadãs 2. zõna Tãmadãs 3. zõna





Fogj egy halat

**Játékmenet:** A legfiatalabb gyátky kezd a játéké, és az óramutatá járásával úgyálőn brain. A geőtő benyúl a tjebébe, és 4 cőtőszelő kockát vesz ki. És ellenőrizze és attack zone 3 kvagétére sezegethi, ahol a capa áll. És köckákat az utsých szátt halakra széchédi. Beszátt sāmātāt kell almānsia az adot zónara.



Nincsenek korlátozások.



A gejātsnak 2 bármilyen saktábla

Oda kell adnia az apjának.

A päysnak az chös sárga VAGY kék kockáját át kell adnia Apu Cápanak. Hanincs sárga

kockája, akkor kék kockát ad neki, és verdtva. Ha ejed szénből sincs kockája, akor nem kell neki adni.



A päysnak az chös zöld VAGY piros kockáját át kell adni a cápának. Nincsenek zöldek kockái, akkor piros kockákat ad neki, és verdtva. Huh ejek szénből sincs kockája, akor nem kell neki adni.



A játéknak minden játéknak 1 päyszerő dobókockát kell adnia, amit a azonos színű, azonos színű játékosok és 9 azonos színű mező.



A gejātsnak 1 tetszőleges köckát kell add oda apádnak.

A Daddy Sharknak adot kockákat Daddy Shark jágátábáljára kell széchéni. Lehetőség van vissászerezni ahat (see a Dobókockák lopása Daddy Sharktól section).

Azokat a kockákat, amiket a pelács nem tud letenni a jágátábálara, az apacápa kapja.

Utána egy gyákás ellyézte a kockákat a jágátábálán, végé ér a köre, és a cápabábut a számozott mezőre kell mozgatni.

És a következő játékos következik.

Lopd el és ellenőrző Apu Cápatól

Amokar egy gejāt kifogta az chös halat a jágátábálaja egy

hrivnás vagy útraklá sorában, fórrehat elvenni laði kockát Apucápától.



Minden ebben a sorban  
A halat kifogták.



7 – 99 év



2 – 4 játékos



15 perc.

## Cápa és hal

A játékos dob a kockával:



Balszerencse! A játékos nem vehet el kockákat a cápapapától.



Minden pães felváltva elvehet 1 dice Apucápától. Az a játékos veszi el először, aki soron van.



A játékos elvehet 1 kockát az apucápától.



A player 2 kockát vehet el az apucápától.



A pães elveheti a chös sárga vagy kék kockát az apját.



A pães elveheti az chös zöld vagy piros kockát az apját.

Egyéb réglés: • A cápapapától elvett kockákat a geákát a jágátábálaja eleköz zónájában lévo halra széchéheti. A kockának és a halnak szállt nek kell lennie. • Még ha egy pâyásnak utsák is 2 sort megdöltienie 1 rögne, csak inzin dobhat a kockával, és förechat elvenni ağin köckát a cápapapától.

• Ha egy gyákés egy gyágyés gyákés körem megtölti a sorát, ő is förrechat elvenni laža köckát a cápapapától.

7. lépés

A hetedik és egy és egy és egy és egy és egy és egy és egy és egy

7-es sz. Ezaz vászállá vádzárteulet, de

és a korlátozás már nem érvényes

**A játék vége:** A játék akkor ér végét, amikor mindenki megtette a 7. köpét.

A pontokat a sähäääääää kaçäätják ki: • 1 pont minden 4 kværetből álló kværetért, ahol minden halnak van egy kőse kocka. • Több mint 2 pont minden 3 kitoltett kværettel öhöden sorért (vízszintes vagy vertical). •

Nem jár pont az ueres vagy csak kőákkal kockáik kitoltót kværeékért.



te vagy



És most pontot szerző játékosok lesz a legrettegettebb tengeri vádász, természetesen csak

Apu-Cápa után!



Döntetlen esten két vagy több nyertes van.

Például: Egy játékos 5 pontot kap: 3 négyzet alakú dobozt kell kitölteni (= 3 pont) + 1 sort kell kitölteni (= további 2 pont).

Egy játék szerzője: Flavian Dauphin.

# Fish'n shark

Cápa és hal



Figyelem: Apró alkatrészek.

DJ00805



Djeco

3, rue des Grands Augustins  
75006 Párizs -

Français

[www.djeco.com](http://www.djeco.com) Kínában gezült - Françaisban raznerzték