

# Djeco társasjáték – Fish'n shark



Cikkszám: DJ00805

## Papacápa útra kel a kicsinyeivel, hogy megtanítsa

őket halat fogni. Vajon ki lesz a legügyesebb? A kicsik körönként 4 halat fognak, ám a zsákmányt meg is kell tartani. A kis cápának ügyesen kell dönteniük annak érdekében, hogy minél több négyzetet megtöltsenek halacskákkal. Egy egyszerű és „magával ragadó” stratégiai játék.

A játék 7 körből áll, ezalatt kell a játékosoknak megtölteni a táblájuk négyzeteit halakkal. A soron lévő játékos kap 4 halat, ám az aktuális akció végrehajtása után nem biztos, hogy minden hal megmarad: némelyik halacska a papánál landolhat.

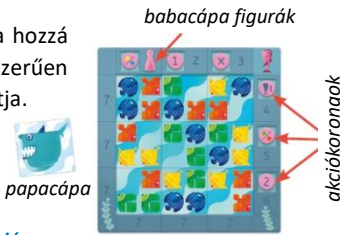
**Ajánlott életkor:** 7-99 év | **Játékosok száma:** 2-4 fő | **Játékidő:** 15 perc

**A játék tartalma:** 4 játéktábla, 4 – egyenként – 6 darabból álló akciókorong szett, 4 babacápa figura, 1 papacápa játéktábla, 1 dobókocka, 120 kishal (kiskocka) és egy vászonzsák

**A játék célja:** kishalakkal kiegészíteni annyi négyzetet, amennyit csak lehet

**Előkészületek:** Minden játékos maga elé vesz egy játéktáblát, a hozzá tartozó bábut és a 6 akciókorongot! A korongokat véletlenszerűen helyezik el 1-6-ig a táblán! A bábut mindenki az 1-es mezőre állítja.

A 120 kiskockát (kishalakat) a zsákokcskába tesszük az asztal közepére. A dobókockát a papacápa táblája mellé rakjuk.



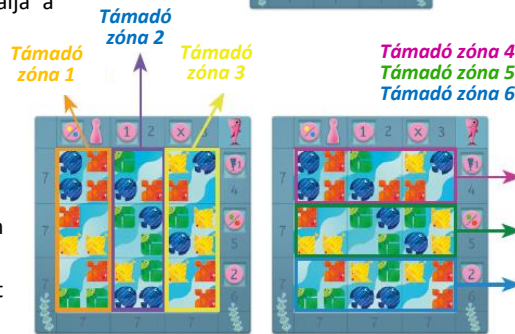
**Horgászterület:** mindenki a saját tábláján találja a horgászterületét, ezen láthatóak a halak, amelyeket „ki kell fogni”.

A tábla több zónára van felosztva 1-7. számozással:

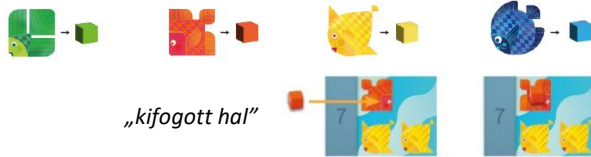
- 3 függőleges oszlop 3-3 négyzettel: 1, 2 és 3.
- 3 vízszintes sor 3-3 négyzettel: 4, 5 és 6.
- A 7-es számmal jelölt területből a játék végén tetszőlegesen választható 3 négyzet

A soron lévő játékos arról a területről halászhat mindig, ahol éppen a bábuja áll.

Pl. az első körben mindenki az 1-es területről halászhat.



**Halfogás:** Halfogásnál a megfelelő színű kiskockát kell az azonos színű halacskára tenni.

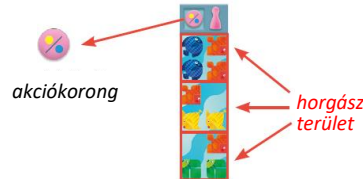


## A játék menete:

A legfiatalabb játékos kezd, majd a többiek órajárás szerint jönnek egymás után.

A soron lévő játékos húz a zsákokcskákból 4 kiskockát úgy, hogy nem néz bele a zsákba. Ezután rárakhatja a kishalakat arra a horgászterületre, ahol éppen a bábuval áll. Lehelyezésnél arra kell figyelni, hogy a lerakott kiskocka megegyezzen a halacska színével.

**FIGYELEM!** Ahhoz, hogy lehelyezhess halakat, az aktuális akciót végre kell hajtandó!



← Nincs végrehajtandó akció



← Minden játékosnak adnod kell egy általad választott kishalat (az aktuálisan kihúzott 4 kiskockádból). A játékosok a táblájuk bármely részére letehetik a megfelelő színre.



← Egy tetszőleges színű kishalat kell adj a papának



← Kettő tetszőleges színű kishalat kell adj a papának



← Az összes sárga VAGY az összes kék kiskockát papának kell adnod. Ha se sárgád, se kéked nincsen, akkor nem történik semmi.



← Az összes zöld VAGY az összes piros kiskockát papának kell adnod. Ha nincs az egyik színből, akkor a másiktól kell adjál. Ha se zölded, se pirosad nincsen, akkor nem történik semmi.

A papának adott kiskockákat a papatáblára kell helyezni! Lehet, hogy később még visszakaphatod őket 😊 (lásd a „Hogy szerezzünk kishalacska a papacápatól?”).

Azok a kishalak is a papacápa táblájára kerülnek, amiket a soron lévő játékos nem tud elhelyezni a tábláján. Miután egy játékos lerakja a kishalait, a bábuját a soron következő mezőre rakja. Ezután a következő játékos jön.

**Hogy szerezzünk kishalacska a papától?** Ha egy játékos tábláján egy sorban vagy oszlopban összegyűlt az összes halacska, akkor lehetősége van kishalakat szerezni a papacápatól, dobhat a kockával.

Pl: a jelölt sorban az összes hal összegyűlt ↗



A kockán szereplő akciók:



Sajnos nincs szerencséd, nem kapsz kishalat...



Elvehetsz 2 tetszőleges kiskockát



Minden játékos vehet egy kishalat papacápatól, a Te vehetsz először



Az összes sárga vagy kék kiskockát elveheted a papacápa táblájáról



Elvehetsz egy tetszőleges kiskockát

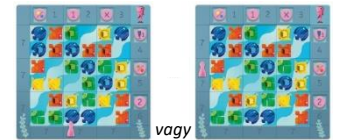


Az összes zöld vagy piros kiskockát elveheted a papacápa táblájáról

## További szabályok:

- Azokat a kiskockákat, amelyeket papacápa táblájáról veszik el a játékosok, bárhova letehetik a táblájukon az aktuális horgászmezőtől függetlenül. Természetesen a kiskocka és a halacska színe ebben az esetben is meg kell egyezzen.
- Hiába gyűlik össze valakinek egyszerre 2 sor vagy oszlop kishala, ennek ellenére csak egyszer dobhat a dobókockával.
- Ha valaki másnak a köre alatt gyűlik össze egy játékos oszlopa vagy sora, akkor is dobhat a dobókockával.

**A 7. körben** minden játékos eldönti, melyik 7-es számra állítja a bábuját. Ez lesz az utolsó horgászterület, de ebben a körben a területhez tartozó akcióra már nem kell figyelni.



**A játék vége:** A játék véget ér, ha minden játékos befejezte a 7. körét.

Pontszámítás:

- 1 pont jár minden befejezett négyzetért (ha a négyzet minden halacskáján található kiskocka)
- További 2 pont minden befejezett sorért, oszlopért
- Nem jár pont az üres vagy be nem fejezett négyzetekért

A legtöbb pontot szerző játékos nyeri a játékot, és ezzel ő lett a tengerek egyik leghírhedtebb ragadozója (persze csak a papacápa után 😊)! Döntetlen esetén a győzelem megoszlik.



Példa: A játékos 5 pontot szerzett:  
3 teli négyzet (= 3 pont) és 1 teli oszlop (= 2 pont)