Fishing day

5 +

2 - 4

10 min

MARIE & WILFRIED FORT
NATHALIE & REMI SAUNIER
GAELLE PICARD

Úvod

Vitajte, malí rybári! Zoberte si svoje šťastné udice a hor sa k jazierku.
Nechajte sa zlákať bláznivou rybačkou!
Rybár, ktorý prvý najlepšie splní 5 úloh, vyhráva hru a stáva sa šampiónom.

OBSAH

- doska s jazierkom
- 4 udice
- 4 ryby (1 modrá, 1 oranžová, 1 zelená, 1 fialová)
- 4 bagandže (1 modrá, 1 oranžová, 1 zelená, 1 fialová)
- 4 žaby (1 modrá, 1 oranžová, 1 zelená, 1 fialová)
- 1 žltá kačička
- 32 kariet

CIEĽ HRY

Zapojte sa do bláznivej rybačky.
Aby si bol dobrý rybár, musíš uloviť tie správne predmety najrýchlejšie ako sa len dá.
Rybár, ktorý prvý najlepšie splní 5 úloh, vyhráva hru a stáva sa šampiónom.

PRÍPRAVA HRY

1 - Postavte krabicu doprostred stola, to bude vaše jazierko.
2 - Vložte všetky predmety do jazierka: ryby, bagandže, žaby a kačičku.
3 - Zamiešajte všetky karty, vytvorte z nich balíček a položte ho vedľa jazierka obrázkom dole.
4 - Každý hráč si vezme jednu udicu.
5 - Ste pripravení na rybačku.

Ako používať udice:

- Udicu chyťte iba za rúčku.
- Ulovte predmet pomocou krúžku na opačnom konci udice.
- Pritiahnite predmet k sebe, aby ste ho vytiahli.
- POZOR - nesmiete používať prsty, ani lanko na lovenie.

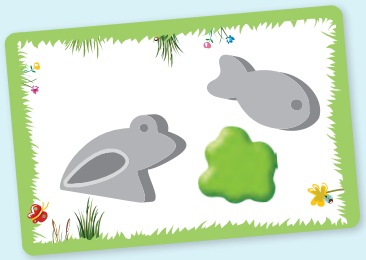
Loviť môžete iba krúžkom

Ako hrať

Najmladší hráč otočí prvú kartu a položí ju obrázkom hore vedľa balíčka. Potom vyhlási, že rybačka sa môže začať – ***ŠPLECH!***

Každý hráč sa snaží naloviť čo najviac predmetov, ktoré sú na karte. Sú tri druhy kariet, každá má svoje pravidlá:

- lov predmety buď tvaru, alebo farby ako na karte
- nelov predmety ani tvaru, ani farby ako na karte
- lov predmety tvaru A farby presne ako na karte



Príklad 1:
Môžeš uloviť všetky žaby, všetky ryby a všetky zelené predmety.

Príklad 2:
Môžeš loviť všetky predmety, okrem bagandží a oranžových predmetov.

Príklad 3:
Môžeš uloviť oranžovú a fialovú bagandžu, modrú a zelenú rybu a oranžovú žabu.

V momente, keď je vylovená kačička, kolo končí a určí sa víťaz kola.

JE ZAKÁZANÉ

- **loviť kačku, ak ste ešte neulovili ani jeden iný predmet**
- **brániť ostatným hráčom v rybačke**

Potom si hráči skontrolujú svoje úlovky:

- Ak hráč uloví jeden alebo viacero predmetov, ktoré nekorešpondujú s kartou, tento hráč nemôže vyhrať.
- Hráč, ktorý uloví najviac správnych predmetov (kačička sa neráta), vyhráva kartu z daného kola.
- V prípade remízy medzi dvoma hráčmi s najviac predmetmi (kačička sa neráta), hráč, ktorý ulovil kačičku, rozhodne kto dostane kartu za dané kolo.

Potom hráči vložia všetky ulovené predmety naspäť do jazierka.

Ďalšie kolo môže začať. Hráč, ktorý v predchádzajúcom kole chytil kačičku otáča ďalšiu kartu.

Koniec hry

Hra končí, keď jeden z hráčov nazbiera 5 kariet. Ten hráč sa stane víťazom hry.

© 2019 Blue Orange Editions. Fishing Day и Blue Orange – торговые марки Blue Orange Editions, Франция. Сделано в Китае. Разработано во Франции. www.blueorangegames.eu