

Fishing day



MARIE & WILFRIED FORT
NATHALIE & REMI SAUNIER
GAELLE PICARD

Introduction

Hey there, Little Anglers! Pick up your lucky fishing lines and head for the pond!

Throw yourselves into a crazy game of fishing!

The first player to carry out the 5 Fishing Objectives wins the game and becomes the Champion of the Pond!

Objective

Jump into a crazy game of fishing!

To be a good fisherman, you have to catch the right items as fast as possible with your fishing line.

The first player who carries out 5 Fishing Objectives wins the game and becomes Champion of the Pond!

Set-Up

- 1- Place the box in the middle of the table.
This will be the pond.
- 2- Place all the items in the pond: fish, frogs, boots and the duck.
- 3- Shuffle the Fishing Cards to form a pile, face down, next to the pond.
- 4- Have everyone pick their fishing line.
- 5- You're ready to start fishing.

CONTENTS

- 1 Pond Board
- 4 fishing lines
- 4 fish (1 blue, 1 orange, 1 green, 1 purple)
- 4 boots (1 blue, 1 orange, 1 green, 1 purple)
- 4 frogs (1 blue, 1 orange, 1 green, 1 purple)
- 1 yellow duck
- 32 Fishing Cards



HOW TO USE THE FISHING LINES



- Pick up the fishing line by the handle only.
- Catch items using the ring at the end of the line.
- Pull the items towards you to get them out of the pond.
- Watch out: you cannot use your fingers or the fishing line to touch items in the pond, only the ring.

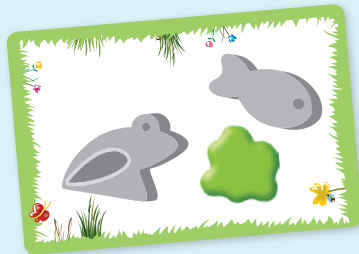
How to Play

The youngest player flips over the first Fishing Card and places it, face up, next to the pile. They then announce that the fishing can begin:

Splash!

Players must try to catch the most tokens possible while following the rules on the card. There are 3 kinds of card, each with specific rules:

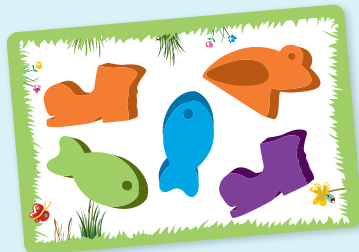
- Fish for the items with the colour **OR** shape shown on the card,
- Don't fish for the items with the colour **OR** shape shown on the card,
- Fish for the items with the colour **AND** shape shown on the card.



Example 1: You can catch all the frogs and fish and all the green items.



Example 2: You can catch all the items except the boots and the orange items.



Example 3: You can catch the orange and purple boots, the blue and green fish and the orange frog.

When the duck is caught, the round ends and the winner of any draw can be decided.

YOU CANNOT:

- fish for the duck unless you've already caught at least 1 other item.
- prevent other players from fishing.

Players then check their catch:

- If a player has caught one or more items that do not correspond to those on the card, that player cannot win.
- The player who has caught the most items (not counting the duck) wins the card for the round.
- In the case of a draw between players who have the most items (not counting the duck), the player who has caught the duck must decide which of the players in the draw wins the card.

Players then put all the items they caught back into the pond.

A new round can start. The player who caught the duck flips over a new Fishing card.

End of the game

The game ends once a player has won 5 cards. This player wins the game..



Introduction

Ohé Petits Pêcheurs ! Prenez vos fils de pêche « attrape-tout » et direction l'étang !

Lancez-vous dans une folle partie de Pêche !

Le premier joueur qui réalise 5 objectifs de Pêche gagne la partie et devient le champion de l'étang !

But du jeu

Lancez-vous dans une folle partie de pêche !

Pour être un bon pêcheur, vous devez attraper les bons pions le plus vite possible avec votre « attrape-tout ».

Le premier joueur qui réalise 5 objectifs de Pêche gagne la partie et devient le champion de l'étang !

Mise en place

- 1- Placez le dessous de la boîte de jeu au centre de la table. On l'appellera la mare.
- 2- Placez tous les pions dans la mare : les poissons, les grenouilles, les boîtes et le canard.
- 3- Mélangez les cartes Pêche pour former une pile face cachée à côté de la mare.
- 4- Prenez chacun un fil de pêche « attrape-tout ».

Vous êtes prêts pour votre partie de pêche.

MATÉRIEL DE JEU

- 1 plateau de jeu représentant une mare
- 4 fils de pêche « attrape-tout »
- 4 pions poissons (1 bleu, 1 orange, 1 vert, 1 violet)
- 4 pions boîtes (1 bleue, 1 orange, 1 verte, 1 violette)
- 4 pions grenouilles (1 bleue, 1 orange, 1 verte, 1 violette)
- 1 pion canard jaune
- 32 cartes Pêche



MODE D'EMPLOI DU FIL DE PÊCHE « ATTRAPE-TOUT »



- Tenez le fil de pêche « attrape-tout » uniquement par la poignée.
- Attrapez les pions avec l'attrape-tout situé au bout du fil.
- Tirez les pions vers vous pour les faire sortir de la mare.
- Attention, il est interdit de vous servir de vos doigts ou du fil, seul « l'attrape-tout » doit toucher les pions dans la mare.

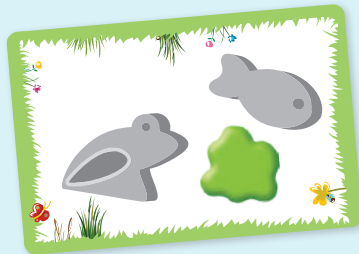
Déroulement du jeu

Le joueur le plus jeune retourne la première carte Pêche, face visible, à côté de la pile. Puis il annonce le début de la pêche :

Plouf !

Chaque joueur tente de pêcher le plus de pions en respectant les règles imposées par la carte. Il existe 3 types de cartes avec une règle spécifique :

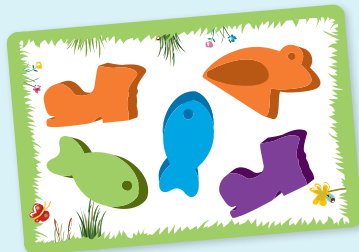
- Pêcher les pions avec couleur **OU** forme présentes sur la carte,
- Ne pas pêcher les pions de couleur **OU** forme présentes sur la carte,
- Pêcher les pions de couleur **ET** forme présentes sur la carte.



Exemple 1 : Vous pouvez attraper tous les pions grenouille et poisson ainsi que tous les pions de couleur verte.



Exemple 2 : Vous pouvez attraper tous les pions sauf les pions boîte et de couleur orange.



Exemple 3 : Vous pouvez attraper les pions boîte de couleur orange et violette, les poissons de couleur verte et bleue et la grenouille de couleur orange.

La manche se termine lorsqu'un joueur a pêché le canard. Le canard permet de mettre fin à une manche et de départager des égalités.

IL EST INTERDIT :

- De pêcher le canard sans avoir au moins pêché 1 autre pion.
- D'empêcher les autres joueurs de pêcher.

Les joueurs vérifient ensuite leur pêche.

- Si un joueur a pêché un ou plusieurs pions qui ne correspondent pas à la carte, il ne peut pas gagner.
- Le joueur qui a pêché le plus de pions (sans compter le canard) remporte la carte de la manche.
- En cas d'égalité entre les joueurs qui ont le plus de pions (hors canard), c'est au joueur qui a attrapé le canard de décider qui doit gagner la carte parmi ces joueurs.

Tous les joueurs remettent dans la mare les pions pêchés.

Une nouvelle manche peut commencer, le joueur ayant attrapé le canard dévoile la nouvelle carte.

Fin du jeu

La partie prend fin lorsqu'un joueur a remporté 5 cartes. Il gagne la partie.



Einleitung

Ahoi, kleine Fischer! Schnappt euch eure Angeln und auf geht's zum Teich! Macht euch bereit für dieses verrückte Fischfang-Abenteuer!

Der erste Spieler, der 5 Aufgaben erfüllt, gewinnt die Partie und wird Teichmeister!

Ziel des Spiels

Werft euch in ein verrücktes Fischfang-Abenteuer!

Um ein guter Angler zu sein, müsst ihr so schnell wie möglich das Richtige mit eurer Angel fangen.

Der erste Spieler, der 5 Aufgaben erfüllt, gewinnt die Partie und wird Teichmeister!

Aufbau

- 1- Legt das Unterteil der Spielschachtel in die Mitte des Tisches. Das ist euer Teich.
- 2- Legt alle Spielsteine in den Teich: die Fische, die Frösche, die Stiefel und die Ente.
- 3- Mischt die Angelkarten und legt sie als verdeckten Stapel neben den Teich.
- 4- Nehmt jeder eine Angel.

Ihr seid bereit für eure Angeltour.

SPIELMATERIAL

- das Unterteil der Schachtel dient als Angelteich
- 4 Angeln
- 4 Fische (blau, orange, grün, violett)
- 4 Stiefel (blau, orange, grün, violett)
- 4 Frösche (blau, orange, grün, violett)
- 1 gelbe Ente
- 32 Angelkarten



WIE MAN DIE ANGEL BENUTZT



- Halte la Angel nur am Griff.
- Fang die Spielsteine mit dem Ring am anderen Ende der Angel.
- Zieht die Spielsteine zu euch, um sie aus dem Teich zu holen.
- Achtung, ihr dürft die Spielsteine im Teich nicht mit euren Fingern oder der Angelschnur berühren, nur mit dem Ring.

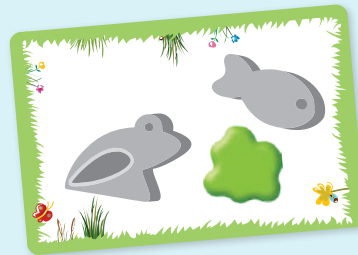
So wird gespielt

Der jüngste Spieler dreht die erste Angelkarte um und legt sie offen neben den Stapel. Dann sagt er, dass die Angeltour beginnen kann:

Platsch!

Jeder Spieler versucht, die meisten Spielsteine zu fischen, gemäß den Vorgaben, die auf der Karte zu sehen sind. Es gibt drei Arten von Karten, jede hat besondere Regeln:

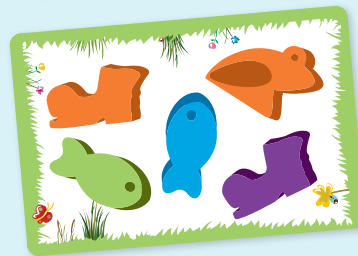
- Spielsteine angeln, deren Farbe **ODER** Form auf der Karte gezeigt sind.
- Spielsteine nicht angeln, deren Farbe **ODER** Form auf der Karte gezeigt sind.
- Spielsteine angeln, deren Farbe **UND** Form auf der Karte gezeigt sind.



Beispiel 1: Ihr könnt alle Frösche und Fische fangen, dazu alle grünen Spielsteine.



Beispiel 2: Ihr könnt alle Spielsteine fangen, bis auf Stiefel und orange Steine.



Beispiel 3: Ihr könnt alle orangen und violetten Stiefel fangen, die grünen und blauen Fische und den orangen Frosch.

Die Runde endet, wenn ein Spieler **die Ente gefangen hat**. Die Ente löst die Wertung aus und dient dazu, einen Gleichstand aufzulösen.

ES IST VERBOTEN:

- die Ente zu angeln, ohne mindestens 1 anderen Spielstein gefangen zu haben.
- die anderen Spieler am Angeln zu hindern.

Die Spieler überprüfen dann ihren Fang.

- Wenn ein Spieler einen oder mehrere Spielsteine gefangen hat, die nicht von der Karte vorgegeben sind, kann er nicht gewinnen.
- Der Spieler, der die meisten Spielsteine geangelt hat (ohne die Ente), erhält die Karte dieser Runde.
- Bei einem Gleichstand zwischen den Spielern, die die meisten Spielsteine geangelt haben (ohne Ente), entscheidet der Spieler, der die Ente geangelt hat, **welcher dieser Spieler** die Karte gewinnen soll.

Alle Spieler legen die geangelt Gegenstände in den Teich zurück.

Eine neue Runde kann beginnen. Der Spieler, der die Ente geangelt hat, deckt die neue Karte auf.

Ende des Spiels

Das Spiel endet, wenn ein Spieler 5 Karten gesammelt hat. Er ist der Gewinner.



Introduzione

Animo, Piccoli Pescatori! Prendete le vostre lenze <<acchiappa...tutto>> e dirigetevi al laghetto!

Lanciatevi in una frenetica battuta di Pesca!

Il primo giocatore che realizza 5 obiettivi della pesca vince la partita e diventa il campione del laghetto!

Scopo del gioco

Lanciatevi in una frenetica battuta di pesca!

Per essere un valido pescatore si dovrà acchiappare i pezzi corretti il più velocemente possibile con la propria lenza <<acchiappa...tutto>>!

Il primo giocatore che realizza 5 obiettivi della pesca vince la partita e diventa il campione del laghetto!

Preparazione

- 1- Si piazza la scatola al centro del tavolo. Rappresenta "il laghetto".
- 2- Si mettono tutti i pezzi nel laghetto: i pesci, le rane, gli scarponi e l'anatra.
- 3- Si mischiano le carte Pesca e si forma una pila a faccia in giù a lato del laghetto.
- 4- Tutti prendono una lenza <<acchiappa...tutto>>!

La battuta di pesca può cominciare.

MATERIALI DI GIOCO

- 1 Plancia che rappresenta il laghetto
- 4 Lenze <<acchiappa...tutto>>
- 4 Sagome pesce (1 blu, 1 arancio, 1 verde, 1 viola)
- 4 Sagome scarponi (1 blu, 1 arancio, 1 verde, 1 viola)
- 4 Sagome Rana (1 blu, 1 arancio, 1 verde, 1 viola)
- 1 Sagoma Anatra gialla
- 32 Carte Pesca



COME USARE LA LENZA <<ACCHIAPPA...TUTTO>>



- Si prende la lenza <<acchiappa...tutto>> soltanto dalla parte dell'impugnatura.
- Si catturano le sagome con l'acchiappa...tutto posto al vertice della lenza.
- Si tira la sagoma verso di se per farla uscire dal laghetto.
- **Attenzione:** è proibito usare le dita o il filo; soltanto <<l'acchiappa...tutto>> deve toccare le sagome nel laghetto.

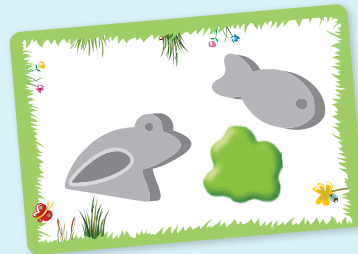
Svolgimento della partita

Il giocatore più giovane scopre la prima carta Pesca mettendola a fianco della pila. Poi dichiara l'inizio della gara di pesca:

SPLASH

Ogni giocatore tenta di pescare il maggior numero di sagome rispettando le regole previste dalle carte. Ci sono 3 tipi di carte con una regola specifica:

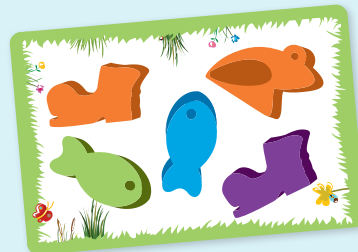
- Pescare le sagome con il colore **O** la forma rappresentati sulla carta.
- Non pescare le sagome con il colore **O** la forma rappresentati sulla carta.
- Pescare la sagoma con il colore **E** la forma presenti sulla carta.



Esempio 1: si possono catturare tutte le sagome rana e pesce e tutte le sagome di colore verde.



Esempio 2: si possono catturare tutte le sagome salvo le sagome scarpone e quelle di colore arancione.



Esempio 3: si possono catturare le sagome scarpone di colore arancione e viola, i pesci di colore verde e blu e la rana di colore arancione.

Il turno finisce quando un giocatore pesca l'anatra. L'anatra permette di terminare una manche e di assegnare la vittoria in caso di parità.

E' PROIBITO:

- pescare l'anatra senza aver pescato almeno un'altra sagoma.
- Impedire agli altri giocatori di pescare.

Si passa alla verifica del pescato.

- Se un giocatore ha pescato una o più sagome che non corrispondono a quelle della carta, non può vincere.
- Il giocatore che ha pescato il maggior numero di sagome (senza contare l'anatra) vince la carta di quel turno.
- In caso di parità tra giocatori che hanno la quantità maggiore di sagome (eccetto l'anatra) sta al giocatore che ha catturato l'anatra decidere chi tra quei giocatori deve prendere la carta.

Tutti i giocatori ributtano nel laghetto le sagome pescate.

Si da inizio a un nuovo turno e scopre la nuova carta il giocatore che ha catturato l'anatra.

Fine della partita

La partita finisce quando un giocatore vince 5 carte.



Introducción

¡Prepárate para una loca sesión de pesca!

Tomad vuestros hilos de pescar y dirigios al estanque para lanzaros de cabeza en este divertido y loco juego de pesca.

¡Demuestra tu habilidad en la pesca y serás el Campeón del Estanque!

Objetivo

En cada ronda tendrás que atrapar con tu hilo de pesca las piezas correctas indicadas por la carta en juego para ganarla.

Afina tu puntería y sé rápido porque el primer jugador que consiga 5 cartas de pesca ganará la partida.

Preparación

- 1- Colocad la parte inferior de la caja en el centro de la mesa. Esta será el estanque.
- 2- Poned todas las piezas dentro del estanque: los peces, las ranas, las boías y el pato.
- 3- Barajad las cartas de pesca y colocadlas boca abajo al lado del estanque.
- 4- Tomad un hilo de pesca cada jugador.

Estáis listos para empezar la pesca.

CONTENIDO

- 1 tablero de juego en forma de estanque
- 4 hilos de pescar
- 4 peces (1 azul, 1 naranja, 1 verde, 1 lila)
- 4 boías (1 azul, 1 naranja, 1 verde, 1 lila)
- 4 ranas (1 azul, 1 naranja, 1 verde, 1 lila)
- 1 pato amarillo
- 32 cartas de pesca



CÓMO UTILIZAR EL HILO DE PESCAR






- Sujeta el hilo de pescar únicamente por la bola situada en el extremo del hilo.
- Atrapa las piezas poniéndolas dentro de la anilla del extremo del hilo.
- Tira de la bola hacia ti lentamente para poder sacar las piezas atrapadas fuera del estanque.
- ¡Atención! No puedes tocar las piezas del estanque con tus dedos ni tampoco con el hilo de pescar, solo puedes tocarlos con la anilla de pesca.

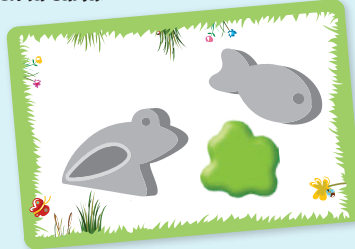
Como se juega

El jugador más joven da la vuelta a la primera carta de pesca y la coloca boca arriba al lado de la pila. Una vez la han visto todos, anuncia el inicio de la pesca diciendo en voz alta:

¡CHOF!

Todos los jugadores a la vez deben tratar de pescar la mayor cantidad de piezas posibles siguiendo las reglas que indica la carta. Hay tres tipos de cartas, cada una con unas reglas específicas:

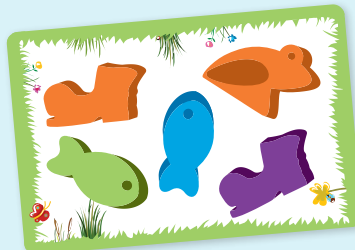
- Pescar las piezas con la forma  color indicados en la carta.
- No pescar ninguna pieza con la forma  color indicados en la carta.
- Pescar solo las piezas que tengan la forma  el color indicados en la carta.



Ejemplo 1: Puedes atrapar todas las ranas y los peces y también todas las piezas de color verde.



Ejemplo 2: Puedes atrapar todas las piezas a excepción de las botas y las de color naranja.



Ejemplo 3: Puedes atrapar las botas de color naranja y lila, los peces de color verde y azul y las ranas de color naranja.

Cuando un jugador atrapa el pato, la ronda termina y se comprueba qué jugador ha realizado la mejor pesca.

NO ESTÁ PERMITIDO:

- Pescar el pato si no se ha pescado antes al menos otra pieza.
- Impedir que los otros jugadores pesquen.

A continuación, cada jugador comprobará sus capturas:

- Si un jugador ha atrapado una o más piezas sin tener en cuenta las reglas que indica la carta, no podrá ganar esta ronda.
- El jugador que haya pescado más piezas (sin contar el pato) ganará la carta en juego.
- En caso de empate, el jugador que haya atrapado el pato decidirá entre los jugadores que tienen mayor cantidad de piezas quién será el ganador de esta ronda.

A continuación, los jugadores devolverán todas las piezas pescadas al estanque y se iniciará una nueva ronda de pesca.

El jugador que atrapó el pato en la ronda anterior será el que dará la vuelta a la nueva carta de pesca.

Fin del juego

El juego termina cuando uno de los jugadores consigue 5 cartas de pesca. Él será el ganador de la partida y será nombrado Campeón del Estanque.



Introdução

Olá pequenos pescadores! Agarrem nas vossas canas de pesca e corram para o lago!

Lancem-se num grande e louco jogo de pesca!

O primeiro jogador a completar 5 Objetivos de Pesca ganha o jogo e torna-se o Campeão do Lago!

Objetivo do Jogo

Lança-te num grande e louco jogo de pesca!

Para seres um bom pescador tens de conseguir pescar todos os itens corretos o mais rápido que conseguires com a tua Cana de Pesca.

O primeiro jogador a conseguir completar 5 Objetivos de Pesca ganha o jogo e torna-se Campeão do Lago!

Preparação de Jogo

- 1- Coloca a caixa do jogo ao centro da mesa. Vai ser usada como Lago.
- 2- Coloca todos os itens dentro do lago: Peixes, Sapos, Botas e o Patinho amarelo.
- 3- Baralha todas as cartas Pesca e forma uma pilha, com a face virada para baixo, ao lado do Lago.
- 4- Todos os jogadores devem escolher uma Cana de Pesca.

Estás pronto para começares a pescar.

MATERIAL DE JOGO

- 1 Tabuleiro de Jogo Lago
- 4 Canas de Pesca
- 4 Peixes (1 azul, 1 laranja, 1 verde, 1 roxo)
- 4 Botas (1 azul, 1 laranja, 1 verde, 1 roxa)
- 4 Sapos (1 azul, 1 laranja, 1 verde, 1 roxo)
- 1 Patinho amarelo
- 32 Cartas Pesca



COMO USAR AS CANAS DE PESCA



- Agarra na Cana de Pesca apenas pelo cabo.
- Apanha os itens corretos usando o anel no final da vara.
- Puxa os itens na tua direção para os tirares de dentro do Lago.
- Atenção: não podes usar os dedos ou a Cana de Pesca para tocares nos itens que estão no Lago, só podes usar o anel.

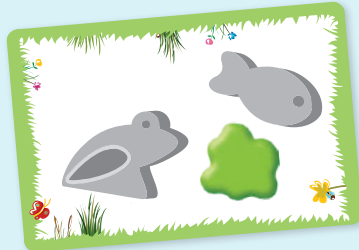
Como Jogar

O jogador mais novo vira a primeira carta Pesca e coloca-a, com a face virada para cima, ao lado da pilha de cartas. Depois, os jogadores anunciam que a pescaria pode começar:

SPLASH!

Os jogadores devem tentar apanhar o maior número de peças possível enquanto cumprem as regras que estão na carta Pesca. Há 3 tipos de cartas, cada uma com regras específicas:

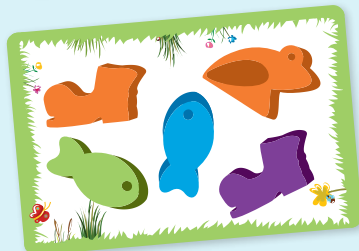
- Pesca os itens com a cor OU forma mostrada na carta,
- Não pesques os itens com a cor OU forma mostrada na carta,
- Pesca os itens com a cor E forma mostrada na carta.



Exemplo 1: Podes pescar todos os Sapos, todos os Peixes e todos os itens verdes.



Exemplo 2: Podes pescar todos os itens exceto as Botas e os itens laranja.



Exemplo 3: Podes pescar as Botas laranja e as Botas roxas, os Peixes azuis e os Peixes verdes e o Sapo laranja.

Quando o Patinho amarelo é pescado, a ronda termina e o vencedor de algum empate é decidido.

NÃO PODES:

- Pescar o Patinho amarelo sem teres pescado outro item primeiro.
- Impedir outros jogadores de pescar.

Os jogadores depois vão verificar a sua pescaria:

- Se um jogador tiver apanhado um ou mais itens que não correspondam aos itens que estão na carta, esse jogador não pode ganhar.
- O jogador que tiver pescado mais itens (sem contar com o Patinho amarelo) ganha a carta e a ronda.
- No caso de um empate entre jogadores que tenham o maior número de itens (sem contar com o Patinho amarelo), o jogador que tiver pescado o Patinho deve decidir qual dos jogadores do empate ganha a carta.

Os jogadores depois voltam a colocar todos os itens dentro do Lago. Uma nova ronda pode começar. O jogador que pescou o Patinho amarelo vira a nova carta Pesca.

Fim do Jogo

O jogo termina assim que um jogador receber 5 cartas Pesca. Esse jogador é o vencedor e o Campeão do Lago.



Inleiding

Hé daar, kleine vissertjes! Pak je "altijd beet" – vislijn op en ga naar de vijver!

Werp jezelf in een gek spelletje vissen!

De eerste speler die de 5 visdoelen bereikt, wint het spel en wordt de kampioen van de vijver!

Doelstelling

Werp je in een gek spelletje vissen!

Om een goede visser te zijn, moet je zo snel mogelijk de juiste items vangen met je "altijd beet" – vislijn.

De eerste speler die 5 visdoelen bereikt, wint het spel en wordt de kampioen van de vijver!

Spelvoorbereiding

- 1– Plaats de onderkant van de doos in het midden van de tafel. Dit zal de vijver zijn.
- 2– Plaats alle items in de vijver: vissen, kikkers, laarzen en de eend.
- 3– Schud de viskaarten en vorm een stapel, met de beeldzijde naar beneden, naast de vijver.
- 4– Laat iedereen zijn vislijn kiezen.

Je bent klaar om te gaan vissen.

SPELONDERDELEN

- 1 vijverbord
- 4 vislijnen
- 4 vissen (1 blauw, 1 oranje, 1 groen, 1 paars)
- 4 laarzen (1 blauw, 1 oranje, 1 groen, 1 paars)
- 4 kikkers (1 blauw, 1 oranje, 1 groen, 1 paars)
- 1 gele eend
- 32 viskaarten



HOE DE "ALTIJD BEET" – VISLIJNEN TE GEBRUIKEN



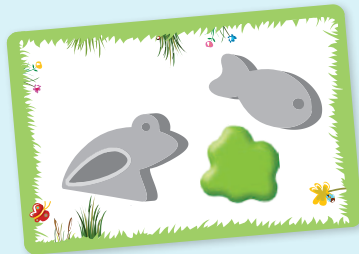
- Neem de vislijn alleen bij het handvat.
- Vang items met behulp van de ring aan het uiteinde van de vislijn.
- Trek de items naar je toe om ze uit de vijver te krijgen.
- Pas op: je mag je vingers of het touw van je vislijn niet gebruiken om voorwerpen in de vijver aan te raken, alleen de ring mag je gebruiken.

Hoe te spelen

De jongste speler draait de eerste viskaart om en legt deze met de afbeelding naar boven naast de stapel. Ze kondigen aan dat het vissen kan beginnen: **Splash!**

Spelers moeten proberen de meeste items te vangen terwijl ze de regels van de kaart volgen. Er zijn 3 soorten kaarten, elk met specifieke regels:

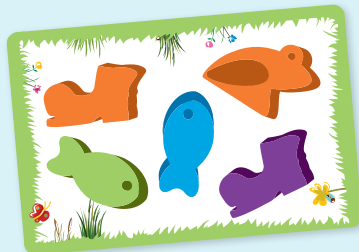
- Vis op items met de kleur **OF** de vorm die op de kaart getoond worden,
- Vis **NIET** op items met de kleur **OF** de vorm die op de kaart getoond worden,
- Vis op items met de kleur **EN** de vorm die op de kaart getoond worden.



Voorbeeld 1: Je mag alle kikkers en vissen vangen en alle groene items.



Voorbeeld 2: Je mag alle items vangen behalve de laarzen en de oranje items.



Voorbeeld 3: Je kunt de oranje en paarse laarzen vangen, de blauwe en groene vis en de oranje kikker.

Wanneer een speler de eend vangt, eindigt de ronde en wordt de winnaar bepaald.

HET IS VERBODEN:

- de eend te vangen, tenzij je al minstens 1 ander item hebt gevangen.
- te voorkomen dat andere spelers vissen.

Spelers controleren dan hun vangst:

- Als een speler een of meer items heeft gevangen die niet overeenkomen met die op de kaart, kan die speler niet winnen.
- De speler die de meeste items heeft gevangen (de eend niet meegerekend) wint de kaart van deze ronde.
- Bij een gelijkspel tussen spelers met de meeste items (de eend niet meegerekend), moet de speler die de eend heeft gevangen, beslissen welke van deze spelers de kaart wint.

Spelers plaatsen vervolgens alle items die ze hebben gevangen terug in de vijver.

Een nieuwe ronde kan beginnen. De speler die de eend heeft gevangen, draait een nieuwe viskaart om.

Einde van het spel

Het spel eindigt als een speler 5 kaarten heeft gewonnen. Deze speler wint het spel.



Описание игры

Уважаемые рыбаки! Хватайте ваши удочки модели «Ловлю всё!» и скорее на пруд! Вам предстоит весёлая рыбалка! Победителем игры и чемпионом пруда станет тот, кто первым выполнит 5 целей!

Цель игры

Пора приступать к весёлой рыбалке! Чтобы стать хорошим рыбаком, вылавливайте нужные фишки как можно быстрее при помощи удочки «Ловлю всё!». Тот, кто первым выполнит 5 целей, побеждает в игре и получает звание чемпиона пруда.

Подготовка к игре

- 1— Поставьте дно коробки в центр стола. Это пруд.
- 2— Запустите в пруд всех рыб, лягушек, ботинки и утку.
- 3— Перемешайте карты рыбалки и положите их стопкой рубашкой вверх около пруда.
- 4— Каждый игрок берёт удочку модели «Ловлю всё!».

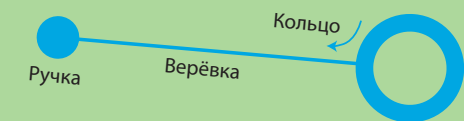
Вы готовы к рыбалке!

Компоненты

- 1 игровое поле с прудом
- 4 удочки
- 4 рыбки (по 1 рыбка синего, оранжевого, зелёного и фиолетового цветов)
- 4 ботинка (по 1 ботинку синего, оранжевого, зелёного и фиолетового цветов)
- 4 лягушки (по 1 лягушка синего, оранжевого, зелёного и фиолетового цветов)
- 1 жёлтая утка
- 32 карты рыбалки



КАК ИСПОЛЬЗОВАТЬ УДОЧКИ «ЛОВЛЮ ВСЁ!»



- Держите удочку только за ручку.
- Ловите фишки, используя кольцо на конце удочки.
- Подтягивайте фишки к себе и вынимайте их из пруда.
- Будьте осторожны: вы не можете дотрагиваться пальцами или верёвкой до фишек в пруду, только кольцом.

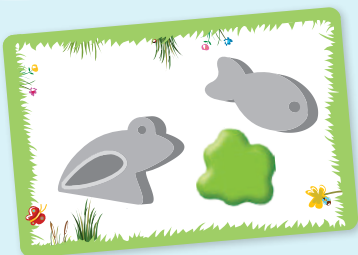
Ход игры

Самый младший игрок открывает первую карту рыбалки и кладёт её лицевой стороной вверх около колоды карт. Он объявляет начало рыбалки:

БУЛЬК!

Игроки стараются поймать как можно больше фишек, следуя указаниям на карте. Карты бывают 3 типов с разными целями:

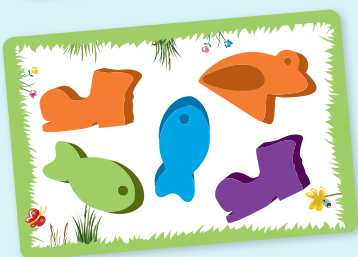
- Вылавливайте фишки указанных на карте цвета **ИЛИ** формы.
- Не вылавливайте фишки указанных на карте цвета **ИЛИ** формы.
- Вылавливайте фишки указанных на карте цвета **И** формы.



Пример 1: Вы можете ловить любых лягушек и рыб и все фишки зелёного цвета.



Пример 2: Вы можете ловить что угодно, кроме ботинок и фишек оранжевого цвета.



Пример 3: Вы можете ловить оранжевый и фиолетовый ботинки, синюю и зелёную рыбок и оранжевую лягушку.

Когда поймана уточка, раунд заканчивается и определяется его победитель.

ВЫ НЕ МОЖЕТЕ:

- Ловить уточку до того, как поймали хотя бы одну фишку.
- Мешать другим игрокам вылавливать фишки.

Затем игроки проверяют свой улов:

- Если игрок поймал одну или больше фишек, которые не соответствуют цели на карте, он не может победить в раунде.
- Игрок, который поймал больше всех фишек (не считая уточки), побеждает в этом раунде и забирает себе карту рыбалки.
- Если оба игрока набрали равное количество фишек (не считая уточки), игрок, поймавший уточку, решает, кому достанется карта.

Все игроки возвращают выловленные фишки обратно в пруд.

Начинается новый раунд. Игрок, поймавший уточку, открывает новую карту.

КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается, как только кто-то из игроков набирает 5 карт. Он объявляется победителем и получает звание чемпиона пруда.