Fish Fish

Pentru doi, până la 8 jucători, cu vârsta de peste 8 ani. Durata unei partide: 10 – 15 minute.

Conține:

5 cărți de joc ”Pescuit” (2 ”Captură”, 3 “Fără captură”; vezi figura 1); 5 cărți “Momeală” (cu valorile 2, 3, 3, 4 și 5; vezi figura 2); 28 de piese “Peștișor” (4x7 pești diferiți; vezi figura 3); 7 piese “Pradă” (vezi figura 4); un tabel de scor si un creion.

Scopul jocului:

Pe parcursul jocului, ne vom asuma două roluri diferite: fie cel al Pescarului, ȋn ȋncercarea de a prinde Pești, fie a Peștelui care face tot posibilul să mănânce Momeala fără ȋnsă a fi prins. Scopul este să acumulăm cât mai multe puncte, ca Pescar sau ca Pește.

Pregătirea jocului:

Acela dintre noi care a mâncat pește cel mai recent, va fi Pescarul primei runde.

Pescarul ia cele cinci cărți “Pescuit” și cele cinci cărți “Momeală”.

Ceilalți vom fi Peștii și vom lua fiecare câte patru piese reprezentând feluri diferite de pești, precum și câte o piesă “Pradă” pe care o așezăm ȋn dreptul nostru (vezi figura 5 – pregătirea partidei pentru 4 jucători).

Desfășurarea jocului:

Fiecare rundă este ȋmpărțită ȋn 3 etape:

1. Pescarul ȋși ȋntinde firul

Ȋn secret, el a ales o carte “Pescuit” și o “Momeală” și le așează una peste alta pe masă, lăsând să fie vizibilă doar valoarea cărții “Momeală” (ȋntre 2 și 5 puncte), fără ȋnsă a lăsa să se vadă tipul de carte “Pescuit” aleasă (“Captură” sau “Fără captură”; vezi figura 6).

1. Peștișorii pariază

Unul câte unul (vezi Direcția rândului la joc), Peștișorii pariază pe firul Pescarului, ȋntre zero și patru piese “Pești”; astfel, vom pune piesele “Pești” pariate ȋn dreptul nostru.

Putem paria o singură dată atunci când ne vine rândul.

Cei care jucăm ca “Peștișori” ne putem pune ȋn joc piesele la un rând sau mai multe rânduri de joc, dar este obligatoriu să pariem toate piesele “Pește” pe care le avem, până la finele partidei.

1. Verificarea firului

Ȋn momentul ȋn care Pescarul și toți “Peștișorii” au jucat, vom verifica firul.

* Dacă nu s-a pariat nicio piesă “Pește”, Pescarul scoate din joc cele două cărți jucate de el fără a ni le arăta;
* Dacă a fost pariat măcar un “Pește”, Pescarul ne arată cărțile:
* Dacă avem o carte “Captură”, Pescarul câștigă piesa/piesele pariate de noi și le așează din nou ȋn dreptul său;
* Dacă ȋnsă cartea pe care a jucat-o este “Fără captură”, ne vom lua fiecare “Peștii” pariați ȋnapoi și-i vom așeza pe piesa “Pradă”, ȋn poziție corespunzătoare valorii momelii de pe linie.

Exemplu: la finalul rundei, Nina și Mihai au pariat fiecare câte un “Pește”, iar Andrei nici unul. Luiza, care este Pescarul acestei runde de joc, ne arată cartea “Pescuit” pe care a jucat-o, făcându-I fericiți pe Nina și pe Mihai, deoarece cartea este “Fără captură”. Valoarea momelii din acesată rundă este 3; așa că ei vor pune Peștișorii respectivi ȋn sertarul/zone 3 a tăbliței “Pradă (vezi figura 7).

 După ce au fost verificate, cele două cărți de pe linia Pescarului sunt scoase din joc și așezate cu fața ȋn jos. Apoi Pescarul ȋși va ȋntinde un nou fir, formând o nouă linie, și așa mai departe.

Important: ȋn momentul ȋn care ambele cărți “Captură” au fost jucate, partida se ȋncheie imediat. Aceia dintre noi care sunt “Pești” și ȋncă mai au piese “Pește” pe care nu le-au pariat, le vor pune pe acestea pe tăbliță lor “Pradă”, ȋn poziție corespunzătoare celei mai mari momeli pe care Pescarul ȋncă o deține.

Finalul rundei și stabilirea scorului:

1. Finalul rundei

Runda ia sfârșit când: - Pescarul a jucat cinci linii sau a folosit cele două cărți “Captură”;

Sau când:

* Toate piesele “Pești” au fost pariate.
1. Stabilirea scorului

Pescarul notează punctele obținute de fiecare dintre noi ȋn tabela de scor. Punctele se calculează astfel:

* Pescarul câștigă câte 4 puncte pentru fiecare “Pește” prins;
* Scorul jucătorilor “Pești” se calculează ȋn funcție de valoarea totală a momelilor mâncate de Peștii lor.

Exemplu: Nina are o piesă “Pește” ȋn sertărașul 3 al tăbliței sale “Pradă” și ȋncă două, la numărul 2. Ea va acumula deci 1x3 + 2x2 = 7 puncte

Ȋnceputul unei noi runde:

* Toate piesele “Pește” sunt puse ȋnapoi ȋn joc;
* Acela dintre noi care stă ȋn stânga Pescarului, devine noul Pescar al acestei runde și ia cele cinci cărți “Pescuit” și cele cinci “Momeală”;
* Jucătorii “Pești” iau câte patru piese reprezentând un singur tip de pește și o tăbliță “Pradă”;
* O nouă rundă poate ȋncepe, schimbând direcția jocului “Peștilor”.

Direcția rândului la joc pentru jucătorii “Pește”:

Pentru fiecare nouă rundă, direcția de joc a “Peștilor” se modifică. Ȋn prima rundă, acela dintre noi care se află ȋn stânga Pescarului va paria primul, urmând ceilalți jucători, ȋn sensul acelor de ceasornic. Ȋn a doua rundă, jucătorul din dreapta Pescarului va paria primul, urmând a se juca ȋn sens invers acelor de ceasornic și așa mai departe.

Finalul jocului:

* Pentru 4 – 8 jucători: jocul ia sfârșit ȋn momentul ȋn care fiecare dintre noi a fost Pescar preț de o rundă.
* Pentru 2 – 3 jucători: jocul se finalizează atunci când fiecare dintre noi a fost Pescar de câte două ori.

Jucătorul câștigător este cel care a acumulat cele mai multe puncte la finalul jocului. Dacă suntem la egalitate, ȋmpărțim victoria!