

Pescado



Un joc de zaruri pentru 2-4 jucatori de 7 ani sau mai mari

Continut

36 de cartonase rotunde, fiecare cu 3 pestisori

5 zaruri albe

2 zaruri gri

Scopul Jocului

Cartonasele ce arata cei 3 pestisori sunt asezate pe masa de joc. Scopul jucatorilor este sa pescuiasca cat mai multe cartonase posibile aruncand cu zarurile colorate.

Scorurile pentru cartonase

Trei pesti de culori diferite valoreaza 1 punct

Doi pesti de aceeași culoare plus unul de culoare diferita valoreaza 2 puncte.

Trei pesti de aceeași culoare valoreaza 3 puncte.

Pregatirea jocului

Toate cartonasele sunt amestecate – partea cu pestii cu fata in jos – si asezate langa masa de joc. Sase cartonase sunt extrase si asezate pe masa de joc –partea cu pestii la vedere.

Acest grup de 6 cartonase este numit “acvariul”. Se alege cine sa inceapa primul.

Desfasurarea jocului

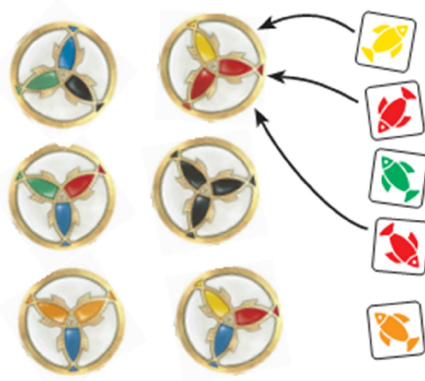
Prima aruncare

Primul jucator incepe si arunca cu cele 5 zaruri albe. Apoi, compara culorile de pe zar cu culorile pestilor de pe cartonase.

Daca trei culori de pe zaruri se potrivesc unui triplet de pesti de pe unul din cartonase atunci jucatorul poate “pescui” cartonasil si il aseaza in fata lui.

Jucatorii pot folosi aceeași aruncare pentru a recrea diferite combinatii de culori. Un jucator poate lua fiecare cartonasa ce corespunde culorilor de pe zaruri.

Cand toate cartonasele au fost verificate jucatorul arunca din nou cu zarurile.



Exemplu:

*Un jucator reuseste sa “pescuiasca”
un cartonasa din prima sa aruncare*

A doua aruncare

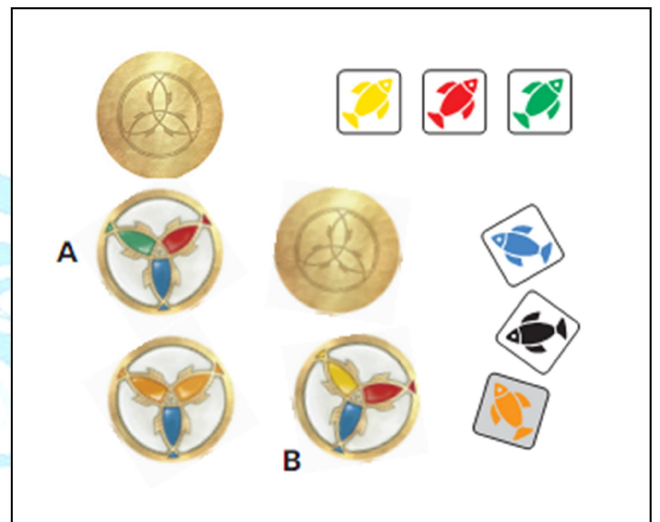
Pentru a doua aruncare, jucatorul poate arunca zarurile gri aditional la cele albe. Daca jucatorul alege o astfel de aruncare , va trebui ca unele cartonase sa fie intoarse cu fata in jos.

Intorcand cu fata in jos doua cartonase inseamna ca jucatorul poate arunca doar cu un zar gri. Intorcand in sa patru cartonase cu fata in jos inseamna ca ambele zaruri gri pot fi folosite. Asta inseamna ca jucatorul poate folosi maximul de sapte zaruri in a doua aruncare.

Un jucator poate pastra oricare zaruri din prima aruncare si sa foloseasca doar zarurile ramase pentru o aruncare.

EXEMPLU:

Pentru a doua aruncare intoarce doua cartonase si primeste in schimb un zar gri. Trei zaruri sunt aruncate din nou. Cu pestele albastru si cel din prima tura, jucatorul poate acum pescui cercurile A si B.



Dupa a doua aruncare culorile sunt din nou comparate cu cele de pe cartonasele cu fata in sus. Din nou, orice cartonase ce corespunde unui triplet de culori de pe zaruri este luat si asezat in fata jucatorului. La sfarsitul rundeii jucatorul intoarce cartonasele cu fata in jos si reumple "acvariul" cu alte sase cartonase. Apoi ii revine tura urmatorului jucator.

Pescuitul mai multor cartonase

Urmatorul jucator poate arunca cu zarurile nu doar pentru a pescui cartonase din "acvariu", dar si oricare din cartonasele existente ale unuia din oponenti. Asta inseamna ca, daca culorile se potrivesc, jucatorul curent poate lua unul sau mai multe cartonase din rezerva predecesorului sau. Cartonasele pentru care s-a pescuit sunt acum intoarse cu fata in jos si in siguranta.

La fel, un jucator poate intoarce cartonase luate de predecesorul sau pentru a folosi zarul gri pentru o doua aruncare.

Aceasta regula se aplica numai pentru jucatorul a carei runda urmeaza imediat. Dupa aruncare, toate cartonasele, pe care un oponent le-a luat si pe care urmatorul jucator nu a reusit sa le prinda, pot fi intoarse, fiind in siguranta.

Finalul jocului si scorul

Jocul se termina imediat daca rezerva nu poate fi reincarcata pentru a avea sase cartonase. Toate cartonasele pe care un jucator le are acum in fata sa au fost castigate.

Se calculeaza punctele castigate de fiecare jucator. Jucatorul cu cele mai multe puncte castiga. In cazul unei remize, castigator este jucatorul care a strans punctajul cel mai mare dintr-un numar de cartonase cat mai mic.

Reguli aditionale:

“Culegerea” pestilor

Dupa prima aruncare, de fiecare data cand un jucator va arunca trei zaruri ce indica aceeasi culoare, se va aplica regula „culege un peste”. Asta inseamna ca, in acelasi timp, toti jucatorii se vor uita in piscina dupa piese de aceeasi culoare. Jucatorul care reuseste sa gaseasca o combinatie de piese ce indica aceeasi culoare, o indica cu degetul. Un jucator isi poate aseza degetul pe mai multe piese in acelasi timp. Daca acesta a reusit sa nimereasca o combinatie de piese si aceasta este corecta, jucatorul poate intoarce piesele, acestea fiind considerate protejate.

Daca jucatorul a ales un grup de piese gresit, acesta trebuie sa renunte la o piesa de aceeasi culoare (cu gruparea de piese) din rezerva sa proprie – in cazul in care are una – si sa o puna inapoi in joc. In caz contrar, trebuie sa renunte la o piesa cu valoarea cea mai apropiata.

Daca jucatorul nu are nici o piesa, runda continua.

Daca nu exista nici o piesa cu o combinatie de culori inscriptionata, acelasi jucator arunca zarurile din nou. Odata ce una sau mai multe piese sunt „culese” dupa ce zarurile au fost aruncate, runda se incheie.

Acum, jucatorul a carui aruncare a dat start-ul rundei „culegerea pestilor”, mai are dreptul la o aruncare. Cat timp 3 dintre zarurile tocmai aruncate de jucator nu afiseaza aceeasi culoare, runda se desfasoara in mod normal. Daca un jucator obtine aceeasi culoare pe toate cele trei zaruri, de doua ori consecutiv, runda nu va deveni „culege pestii”.

Distractie placuta cu Pescado!

www.happycolor.ro

Autor: Steffen Mühlhäuser,
Bernhard Kümmelmann

Importator: Grup Primavi SRL Timisoara
www.happycolor.ro

©steffen-spiele Zum spielplatz 2
56288 krastel www.steffen-spiele.de

