

HEY! THAT'S MY FISH!



Szybka gra autorstwa Alvydasa Jakeliunasa i Güntera Cornetta



Hej! To moja ryba!

Gra dla 2-4 osób stworzona przez Alvydasa Jakeliunasa i Güntera Cornetta.

Spis treści

- 1.0 Wstęp
- 2.0 Zawartość pudełka
- 3.0 Rozpoczęcie rozgrywki
- 4.0 Ogólne zasady
- 5.0 Zwycięstwo

1.0 Wstęp

Twoje pingwiny na biegunie zajmują się skakaniem z kry na krę i polowaniem na ryby. Starają się także blokować inne pingwiny i w ten sposób zabezpieczają najlepsze łowiska dla siebie. Wygrywa ta kolonia pingwinów, która upoluje najwięcej ryb.

2.0 Zawartość pudełka

Każdy egzemplarz gry Hej! To moja ryba! Zawiera:

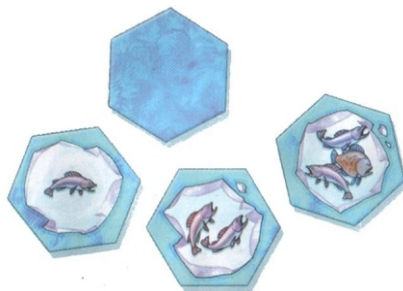
- 60 sześciobocznych żetonów (kry)
- 16 pingwinów (po 4 z każdego koloru)
- 1 instrukcję

Jeżeli w Twoim egzemplarzu brakuje któregoś z elementów lub są uszkodzenia, skontaktuj się z nami pod poniższym adresem by otrzymać brakujące części lub reklamować grę. Serdecznie przepraszamy za wszelkie niedogodności.

REBEL Centrum gier
ul. Matejki 6
80-232 Gdańsk
E-mail: sklep@rebel.pl

2.1. Sześcioboczne żetony

Gra Hej! To moja Ryba! zawiera 60 sześciobocznych żetonów. Z tyłu każdego żetonu przedstawiona jest pusta woda, zaś przód kry oznaczony jest rysunkiem 1, 2 lub 3 ryb.



2.2. Pingwiny

Kolonia odważnych pingwinów skacze z kry na krę próbując złapać tak wiele ryb, jak tylko się da.

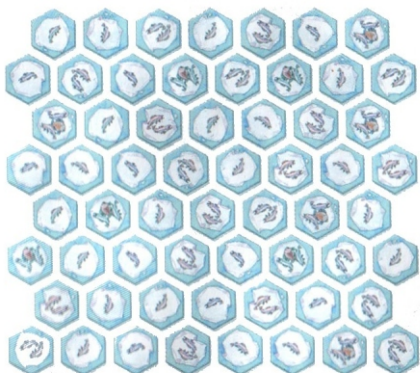


3.0 Rozpoczęcie gry

Ułóż wszystkie żetony tak, by widoczna była tylko ich tylna strona, a następnie pomieszaj je. Odwróć żetony na przednią stronę. Ułóż żetony w kształt jak najbardziej zbliżony do kwadratu. Wokół każdego żetonu powinno być trochę wolnego miejsca. Następnie poukładaj je w rzędy.

Najpierw ułóż na środku stołu rząd złożony z ośmiu żetonów kry. Następnie ułóż powyżej niego trzy inne rzędy, w których ilość żetonów

przedstawia się następująco: 7, 8, 7. Na końcu ułóż 4 kolejne rzędy pod rzędem startowym (w ilości 7, 8, 7, 8). Na stole powinno znajdować się teraz osiem rzędów, które wyglądają następująco:



Dokładny kształt pola gry nie jest istotny, układ rzędów może być przesunięty o krę lub dwie. Kry z dwoma i trzema rybami powinny być rozłożone mniej więcej równomiernie.

Następnie każdy z graczy wybiera kolor pingwinów, które będą tworzyły jego kolonię. Ilość posiadanych pingwinów zależy od ilości graczy biorących udział w rozgrywce:

- 2 graczy: po 4 pingwiny
- 3 graczy: po 3 pingwiny
- 4 graczy: po 2 pingwiny

Najmłodszy z graczy umieszcza swojego Pingwina na wolnej krze, która oznaczona jest jedną rybą. Gracz po jego lewej (w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara) postępuje tak samo, aż wszystkie Pingwiny będą stały na wolnych polach z jedną rybą.

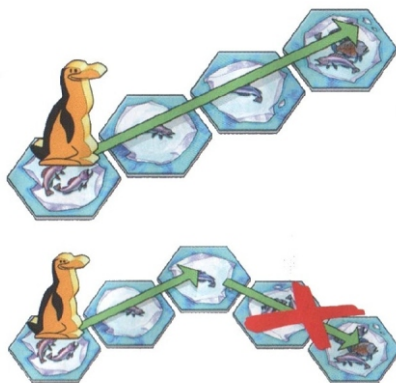
4.0 Zasady ogólne

Łowy rozpoczynają się kiedy tylko wszystkie Pingwiny pojawią się na krach!

Rozgrzywka toczy się turami. Rozpoczyna najmłodszy z graczy, a kolejka idzie dalej w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara - do momentu wyłonienia zwycięzcy.

Tura składa się z: (1) przesunięcia jednego ze swoich Pingwinów i (2) zabrania kry, z której właśnie ruszył się Pingwin.

Pingwin może poruszyć się w jednej linii tak daleko, jak tylko ma ochotę. Może przechodzić tylko przez wolne kry (nie zajęte przez inne Pingwiny). Nie może jednakże zmieniać kierunku w czasie ruchu.



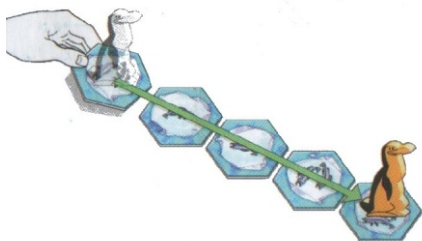
Pingwin nie może zmienić kierunku w trakcie ruchu!

Pingwin nie może wejść na krę zajęta przez innego Pingwina, nie może także jej przeskoczyć. Nie może też wejść na puste pole ani przez nie przeskoczyć. Pingwin musi się zatrzymać kiedy natrafi na puste pole lub zajęta krę.

Pingwin musi zatrzymać się na krze przed innym Pingwinem!



Po ruchu Pingwina jego właściciel bierze krę, z której rozpoczął on ruch i kładzie ją przed sobą tak, by była widoczna dla innych graczy (od teraz kra należy do niego!).



Kry, do których nie może się dostać żaden Pingwin, zostają usunięte z gry.

5.0 Zwycięstwo

Jeżeli gracz nie może w swojej turze ruszyć żadnego ze swoich Pingwinów,

Tłumaczenie i skład: Szymon Szweda
Polskim dystrybutorem gier Phalanx Games jest REBEL.pl.

Strona firmowa : www.rebel.pl .

Strona dla odbiorców hurtowych: <http://hurt.rebel.pl>

REBEL Centrum gier

ul. Matejki 6, 80-232 Gdańsk

tel. (058) 347 02 04

Sprzedaż hurtowa:

tel. 0502 352 454



oznacza to, że jego kolonia skończyła łowić i jeść. Gracz ten wycofuje się z gry. Musi on wziąć swoje Pingwiny oraz kry, na których stoja.

Inni gracze kontynuują rozgrywkę do czasu, aż wszyscy wycofają się z gry.

Jeżeli w grze został już tylko jeden gracz, to wciąż może się on ruszać i zwiększyć swój połów.

Rozgrywka kończy się kiedy już wszyscy gracze wycofają się z gry. Wszyscy gracze zliczają swoje połowy – ryby na krach leżących przed nimi. Gracz, który złowił najwięcej ryb, zostaje zwycięzcą.

Jeżeli dwóch lub większa liczba graczy złowiła taką samą ilość ryb, to ilość posiadanych żetonów kry wyznacza zwycięzcę. Jeżeli remisujący gracze posiadają tą samą liczbę żetonów kry, to gra kończy się remisem.

