RODZINA Treflików

NA RYBY

INSTRUKCJA

4+ | 1-3 | 15-25 min

Wejdźcie w rolę zwinnych wędkarzy i razem z rodziną Treflików weźcie udział w zawodach w łowieniu rybek. Chwytajcie za wędki, by sprawdzić, ile rybek zdołacie złapać. W tej dynamicznej grze dużo zależy od Waszej zręczności i szybkości w podejmowaniu decyzji. Czy uda Wam się złowić rybki widniejące na karcie? Zachowajcie czujność – pod taflą wody kryją się rozmaite ogonki. Uważajcie zwłaszcza na rybki z czarnymi ogonkami, które na pewno spłatają Wam figla.

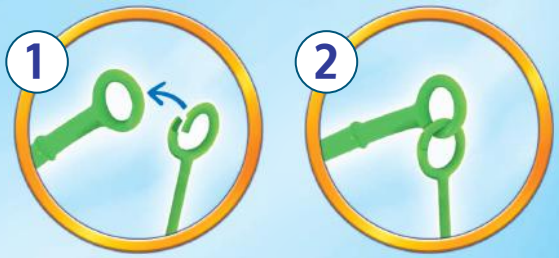
ZAWARTOŚĆ GRY

- 30 rybek
- podest do łowienia rybek
- 28 kart z 56 zadaniami
- 3 wędki (niebieska, czerwona, zielona)
- instrukcja

I WARIANT GRY
NA RYBY

PRZYGOTOWANIE GRY

Wyjmijcie wkładkę z pudełka i wypchnijcie z niej wszystkie prostokąciki – tak, aby powstały otwory. Odwróćcie wkładkę do góry nogami i ponownie umieśćcie ją w pudełku, tworząc podest do łowienia rybek. Usuńcie rybki z formatek, a następnie z każdej z nich wypchnijcie żółte kółko. Umieśćcie wspólnie wszystkie rybki w otworach podestu – w dowolnej kolejności. Potasujcie karty i połóżcie je w stos obok pudełka. Wybierzcie sobie po jednej wędce. Każda wędka składa się z dwóch części. Złóżcie ją tak, jak pokazano na obrazku:



CEL GRY

Celem gry jest złowienie rybek widniejących na kartach oraz zdobycie jak największej liczby punktów.

PRZEBIEG GRY

Pierwszy gracz bierze kartę ze stosu, odwraca ją i kładzie na środku – tak, aby była widoczna dla wszystkich osób. Waszym zadaniem jest złowienie rybek z odpowiednimi ogonkami, widniejącymi na karcie. W tym celu umieszczacie haczyk wędki w okrągłym otworze i wyciągacie rybkę z podestu. Następnie zdejmujecie rybkę z haczyka, kładziecie ją obok pudełka i łowicie kolejną rybkę (o ile na karcie znajduje się ich więcej).

Są 2 rodzaje kart:

1. Karty pokazujące tylko kolor ogonka (lub kolory ogonków), jaki trzeba złowić.

2. Karty pokazujące kolor ogonka jednej rybki oraz kształt ogonka innej rybki. W przypadku kształtów kolor ogonka nie ma znaczenia.

Gracz, który złowi rybki jako pierwszy, zdobywa określoną liczbę punków:

1 punkt
Karta z 1 rybką

2 punkty
Karta z 1 rybką i 1 kształtem rybki

3 punkty
Karta z 2 rybkami

4 punkty
Karta z 2 rybkami i 1 kształtem rybki

Odpowiednie punkty znajdują się na każdej karcie. Punkty zapisujecie na osobnej kartce.

UWAGA:
Rybki łowicie w takiej kolejności, w jakiej występują na karcie. Na przykład:

Złowiliście rybkę inną niż ta, która widnieje na karcie? Jeszcze nic straconego! Czym prędzej odłóżcie rybkę z powrotem do otworu (przy pomocy wędki lub – w prostszym wariancie – używając ręki) i kontynuujcie wykonywanie zadania. Jeśli złowiona rybka spadnie z haczyka z powrotem do wody, musicie włożyć ją ponownie do otworu (przy pomocy wędki) i ponowić próbę wykonania zadania.

Może się zdarzyć, że złowicie rybkę z czarnym ogonkiem. Odpadacie wówczas z tego jednego trwającego wyścigu, a zdobyte do tej pory rybki (o ile takie posiadacie) umieszczacie w podeście.

Po wykonaniu zadania wszystkie rybki wkładacie z powrotem do otworów – niekoniecznie do tych samych, w których znajdowały się przed złowieniem. Wszystkie wykorzystane karty odkładacie na bok i tworzycie nowy stos. Karty na nowym stosie powinny być położone tak, aby strona karty z niewykonanym jeszcze zadaniem była niewidoczna. Po wyczerpaniu kart ze stosu pierwszego pobieracie karty ze stosu drugiego.

Po każdym wyścigu z łowieniem rybek przekręcacie pudełko z podestem o 90 stopni (zgodnie z ruchem wskazówek zegara). W ten sposób trudniej wam będzie zapamiętać położenie rybich ogonków.

WYGRANA

Możecie umówić się, że gra będzie trwała na przykład 6 rund (1 runda = 1 wyścig z łowieniem rybek). Wygrywa osoba, która po zakończeniu ostatniej rundy będzie miała najwięcej punktów.

II WARIANT GRY
SZYBKI WĘDKARZ

W drugim wariancie gry nie używacie kart. Nie liczą się również ani kolory, ani kształty ogonków. Wspólnie wkładacie wszystkie rybki do otworów, a następnie na słowo „START” zaczynacie zabawę w wędkarzy. Gra kończy się, gdy wszystkie rybki zostaną złowione. Wygrywa osoba z największą liczbą złowionych rybek.

III WARIANT GRY
RYBKOWE MEMOS

W grze Rybkowe memos nie używacie kart. Wybieracie tylko 13 par rybek z identycznym kolorem ogonka (pozostałe rybki nie biorą udziału w grze). Wkładacie rybki do wybranych otworów (najlepiej nie tuż obok siebie) i kilka razy obracacie pudełko wokół własnej osi – dzięki temu trudno będzie Wam zapamiętać położenie rybek. Waszym celem jest złowienie jak największej liczby par. Kolejno łowicie po dwie rybki – jeżeli stanowią parę, zatrzymujecie je. W nagrodę łowicie kolejne rybki aż do momentu, gdy złowicie dwie różne. Takie rybki wsadzacie z powrotem do otworów, a do gry przystępuje kolejna osoba. Gra kończy się, gdy wszystkie pary rybek zostaną złowione. Wygrywa osoba, która zdobyła najwięcej par.

Zespół projektowy: Agnieszka Walczak, Marta Cebera
Opracowanie graficzne: Kamila Mrożek, Przemysław Walczak
Opracowanie techniczne: Aleksandra Niesłuchowska, Grzegorz Traczykowski

TREFL SA
Kontenerowa 25
81-155 Gdynia, Poland
www.trefl.com