

Poulp Party



WARNING

CHOKING HAZARD - Small Parts
Not for children under 3 years.



Poulp Party



"Le poulpe a passé commande pour son déjeuner ! Récupérez les poissons indiqués sur vos cartes missions, en tirant sur la ficelle !"

Contenu :

- 1 boîte avec plateau
- 30 poissons (7 x 4 couleurs + 2 blancs)
- 1 carte Poulpe
- 1 pieuvre et sa ficelle
- 20 cartes missions
- 1 dé

2 jeux en 1
Débutant et expert

Jeu idéal pour :

- Développer la dextérité

But du jeu : Débutant

Il faut utiliser la pieuvre pour récupérer tous les poissons de sa couleur, avant les autres concurrents !

Préparation du jeu :

Placer la carte Poulpe sur le bord de la boîte et le poulpe au centre du plateau. Mettre, au hasard, tous les poissons colorés autour du poulpe. Faites attention à ne pas les faire tomber dans les trous! (**ne pas utiliser les poissons blancs**).

Chaque joueur choisit une couleur de poisson... le but sera de récupérer tous les poissons de cette couleur en les faisant tomber dans les trous.

(On n'utilise pas les cartes missions dans le jeu DÉBUTANT.)

Déroulement du jeu :

Le premier joueur lance le dé, il doit alors placer la carte Poulpe en face du repère de la même couleur (ex. si le dé tombe sur la face verte, le poulpe se place en face d'un des 4 repères verts situés sur le plateau). Une fois le poulpe en place, le joueur tire sur la ficelle pour faire avancer le poulpe en bois. Il n'est pas obligé de tirer la ficelle complètement, il peut s'arrêter en cours de route: le but est de faire tomber les poissons **désirés** dans les trous. Le joueur récupère tous les poissons qui tombent des 2 cotés de la boîte. Mais attention, il doit donner les poissons qui ne correspondent pas à sa couleur aux autres joueurs... ce qui les aide !! S'il reste des poissons, il faut les remettre au centre du plateau. Puis, c'est au deuxième joueur de lancer le dé, de placer la carte poulpe et de tirer sur la ficelle. Le poulpe ne doit pas être remis au milieu. Il repart d'où il est. Le joueur récupère ses poissons et donne les autres aux autres joueurs. Etc.

Attention : Bien maintenir le poulpe pendant le déplacement de la carte.

Le jeu se termine lorsqu'un joueur a récupéré 6 poissons de sa couleur en premier.

Astuce :

- Vous pouvez tourner la boîte du jeu pour tirer plus facilement sur la ficelle.
- Les plus jeunes peuvent utiliser l'arrière des cartes, où 6 poissons sont imprimés, pour comptabiliser les poissons récupérés.

Remarque : Si un poisson se coince en tombant dans le trou, il est considéré comme gagné.

But du jeu : Expert

Il faut être le premier à collecter le repas du poulpe en remplissant 5 cartes missions le plus rapidement possible !

Préparation du jeu :

Placer la carte Poulpe sur le bord de la boîte et le poulpe au centre du plateau. Mettre, au hasard, tous les poissons (même les blancs) autour du poulpe. Faites attention à ne pas les faire tomber dans les trous !

Mélanger les cartes mission et donner 2 cartes à chaque joueur. Faire une pile du reste des cartes et la mettre de côté.

Les joueurs placent leurs cartes missions, face visible, devant eux. Il faudra récupérer les poissons indiqués sur les cartes missions.

Déroulement du jeu :

Le premier joueur lance le dé, il doit alors placer la carte Poulpe en face du repère de la même couleur (ex. si le dé tombe sur la face verte, le poulpe se place en face d'un des 4 repères verts situés sur le plateau). Une fois le poulpe en place, le joueur tire sur la ficelle pour faire avancer le poulpe en bois. Il n'est pas obligé de tirer la ficelle complètement, il peut s'arrêter en cours de route : le but est de faire tomber les poissons correspondant aux missions (n'importe laquelle) dans les trous. Le joueur récupère tous les poissons qui tombent des 2 côtés de la boîte. Il garde les poissons correspondant à ses missions et il doit donner les poissons restant au joueur suivant... Le joueur suivant garde les poissons qui correspondent à ses missions et donne les autres au joueur suivant, ainsi de suite. S'il reste des poissons, il faut les remettre au centre du plateau. Puis, c'est au deuxième joueur de lancer le dé, de placer la carte poulpe et de tirer sur la ficelle. Il récupère les poissons de sa mission et donne les autres au joueur suivant. Etc.

Attention : Bien maintenir le poulpe pendant le déplacement de la carte.

Les 2 poissons blancs sont des jokers ! Ils remplacent n'importe quelle couleur.

Quand un joueur a complété une carte mission, il remet les poissons de sa carte au centre du plateau et prend une nouvelle carte mission qui se trouve sur la pile. Si, en une seule pêche, le joueur remplit ses 2 cartes mission et qu'il lui reste des poissons, il doit les donner au joueur suivant AVANT de reprendre 2 cartes missions. Le jeu se termine lorsqu'un joueur a été le premier à réussir 5 missions !

Remarque : Si un poisson se coince en tombant dans le trou, il est considéré comme gagné.





Poulp Party



"The octopus has ordered his lunch! Pull the string to collect the fish indicated on your mission cards!"

Contents:

- 1 box containing a board
- 30 fish (7x 4 colours + 2 white)
- 1 Octopus card
- 1 octopus with a string
- 20 mission cards
- 1 dice

2 games in 1
Beginner and Expert

The ideal game for:

- Developing dexterity

Aim of the game: Beginners

Use the octopus to collect all the correctly-coloured fish before the other players!

Game set-up:

Slot the Octopus card into the side of the box and place the octopus in the middle of the board. Randomly arrange all the coloured fish around the octopus. Take care not to drop any of them into the holes! (and do not use the white fish).

Each player must then choose a fish colour... the goal will be to collect all of the chosen-coloured fish by dropping them into the holes. (The mission cards are not used for the BEGINNER game).

Game play:

The first player rolls the dice and must then place the Octopus card in front of the same-coloured dot (e.g. if the dice lands on the green side, the octopus must be placed in front of one of the 4 green dots marked on the board).

Once the Octopus card is in place, the player then pulls the string to pull the wooden octopus forwards. The string does not have to be pulled completely, the player can stop along the way: the goal is to drop the **desired** fish into the holes. The player then collects all the fish that have fallen on both sides of the box. But there's a catch... they'll have to give any incorrect-coloured fish to the corresponding players, which will help them get one step closer to winning! If there are any fish left at the end, put them back in the middle of the board.

It's then time for the second player to roll the dice, position the Octopus card and pull the string. The octopus, however, should not be returned to the centre. It remains where it was left. The second player then collects their fish and gives the remaining ones to the other players. And so forth.

Caution: Keep a good grip on the octopus whilst moving the card.

The game ends when a player has collected all of their 6 correctly-coloured fish.

Tips:

- Turn the game box to pull the string more easily.
- Little ones can use the back of the cards – which feature 6 printed fish – to help count how many fish they have collected.

N.B. If a fish gets stuck in a hole, consider that as being caught/collected.

Aim of the game: Experts

To be the first to collect the octopus' meal by completing the 5 mission cards as quickly as possible!

Game set-up:

Slot the Octopus card into the side of the box and place the octopus in the middle of the board. Randomly arrange all the fish (including the white ones) around the octopus. Take care not to drop any of them into the holes! Shuffle the mission cards and give 2 to each player. Put the remaining cards in a pile and set this aside.

The players will then place their mission cards face up in front of them. They'll need to catch the fish indicated on the mission cards.

Game play:

The first player rolls the dice and must then place the Octopus card in front of the same-coloured dot (e.g. if the dice lands on the green side, the octopus must be placed in front of one of the 4 green dots marked on the board).

Once the Octopus card is in place, the player then pulls the string to pull the wooden octopus forwards. The string does not have to be pulled completely, the player can stop along the way: the goal is to drop the fish required to complete the missions (any) into the holes. The player then collects all the fish that have fallen on both sides of the box. They will keep the fish needed for their missions and then give any remaining fish to the next player. That player will keep the fish they need for their missions and pass any unwanted ones over to the next player, and so forth. If there are any fish left at the end, put them back in the middle of the board. It's then time for the second player to roll the dice, position the Octopus card and pull the string. They will collect their mission-specific fish and pass any left over onto the next player. And so forth.

Caution: Keep a good grip on the octopus whilst moving the Octopus card.

The 2 white fish are jokers! They can be used for any colour. Whenever a player completes a mission card, they return the fish to the centre of the board and take a new mission card from the pile. If a player is able to fill both their mission cards in a single catch, and still has fish left over, they must pass these remaining fish onto the next player BEFORE taking 2 new mission cards. The game ends when a player completes 5 mission cards!

N.B. If a fish gets stuck in a hole, consider that as being caught/collected.





Poulp Party



"Der Oktopus hat sein Mittagessen bestellt! Fangt die Fische, die auf euren Missionskarten angezeigt werden, indem ihr an der Schnur zieht!"

Inhalt:

- 1 Box mit Spielbrett
- 30 Fische (7 x 4 bunte + 2 weiße)
- 1 Tintenfisch-Karte
- 1 Tintenfisch mit Schnur
- 20 Missionskarten
- 1 Würfel

2 Spiele in 1
Anfänger und
Experten

Das ideale Spiel, um:

- Die manuelle Geschicklichkeit zu trainieren

Ziel des ANFÄNGER-Spiels:

Die Spieler müssen mithilfe des Tintenfisches alle Fische in ihrer Farbe sammeln, und dabei schneller als ihre Mitspieler sein!

Spielvorbereitung:

Die Tintenfisch-Karte auf den Rand der Box setzen und den Tintenfisch in die Mitte des Spielbretts. Alle bunten Fische wahllos um den Tintenfisch herum verteilen. Achten Sie darauf, dass sie nicht in die Löcher fallen! (**Nicht die weißen Fische verwenden**)

Jeder Spieler wählt eine Fischfarbe ... Ziel ist es, alle Fische dieser Farbe zu sammeln, indem man sie in die Löcher fallen lässt. (Im ANFÄNGER-Spiel werden keine Missionskarten verwendet.)

Spielverlauf:

Der/die erste Spieler/in würfelt, er/sie muss die Tintenfisch-Karte vor die Markierung der gleichen Farbe legen (z.B. wenn der Würfel Grün anzeigt, wird der Tintenfisch vor eine der 4 grünen Markierungen auf dem Brett gesetzt). Sobald der Tintenfisch an seinem Platz ist, zieht der/die Spieler/in an der Schnur, um den Holztintenfisch vorwärtszubewegen. Er/sie muss die Schnur nicht die ganze Länge ziehen, sondern kann unterwegs stoppen: Ziel ist es, die **richtigen** Fische in die Löcher zu schubsen. Der/die Spieler/in nimmt alle Fische, die aus beiden Seiten der Box fallen. Aber aufgepasst! Er/sie muss die Fische in den anderen Farben den Mitspielern geben ... was ihnen einen Vorteil verschafft! Wenn noch Fische übrig sind, müssen sie wieder in die Mitte des Spielbretts gelegt werden. Dann ist es der/die nächste Spieler/in an der Reihe zu würfeln, die Tintenfisch-Karte zu positionieren und die Schnur zu ziehen. Der Tintenfisch darf nicht in die Mitte gesetzt werden. Er startet von dort, wo er sich gerade befindet. Der/die Spieler/in sammelt seine/ihre Fische und gibt die anderen Fische den Mitspielern. usw.

Achtung: Den Tintenfisch gut festhalten, während die Karte bewegt wird.

Das Spiel endet, wenn ein/e Spieler/in 6 Fische in seiner/ihrer Farbe gesammelt hat.

Tipp:

- Sie können die Spielbox drehen, um die Schnur leichter ziehen zu können.
- Die Jüngeren können die Rückseite der Karten verwenden, wo 6 Fische abgedruckt sind, um die gesammelten Fische zusammenzuzählen.

Anmerkung: Wenn ein Fisch im Loch stecken bleibt, gilt er als gesammelt.

Ziel des EXPERTEN-Spiels:

Es geht darum, als Erste/r die Tintenfischmahlzeit zu sammeln, indem man 5 Missionskarten so schnell wie möglich erfüllt!

Spielvorbereitung:

Die Tintenfisch-Karte auf den Rand der Box setzen und den Tintenfisch in die Mitte des Spielbretts. Alle Fische (auch die weißen) wahllos um den Tintenfisch herum verteilen. Achten Sie darauf, dass sie nicht in die Löcher fallen! Die Missionskarten mischen und jedem Spieler 2 Karten geben. Die restlichen Karten in einem Stapel zur Seite legen. Die Spieler legen ihre Missionskarten aufgedeckt vor sich hin. Es müssen die Fische gesammelt werden, die auf den Missionskarten gezeigt werden.

Spielverlauf:

Der/die erste Spieler/in würfelt. Er/sie muss die Tintenfisch-Karte vor die Markierung der gleichen Farbe legen (z.B. wenn der Würfel Grün anzeigt, wird der Tintenfisch vor eine der 4 grünen Markierungen auf dem Brett gesetzt). Sobald der Tintenfisch an seinem Platz ist, zieht der/die Spieler/in an der Schnur, um den Holztintenfisch vorwärtszubewegen. Er/sie muss die Schnur nicht die ganze Länge ziehen, er/sie kann unterwegs stoppen: Ziel ist es, die Fische, die auf den Missionskarten abgebildet sind (ganz gleich welcher Farbe), in die Löcher zu schubsen. Der/die Spieler/in sammelt alle Fische, die aus beiden Seiten der Box fallen. Er/sie behält die Fische seiner Mission und muss die verbleibenden Fische dem/der nächsten Spieler/in geben ... Der/die nächste Spieler/in behält die Fische, die seine/ihre Mission erfüllen und die anderen dem/der nächsten Spieler/in geben usw. Wenn noch Fische übrig sind, müssen sie wieder in die Mitte des Spielbretts gelegt werden. Dann ist es der/die nächste Spieler/in an der Reihe zu würfeln, die Tintenfisch-Karte zu positionieren und die Schnur zu ziehen. Er/sie sammelt die Fische seiner/ihrer Mission und gibt die anderen dem/der nächsten Spieler/in. usw.

Achtung: Den Tintenfisch gut festhalten, während die Tintenfisch-Karte bewegt wird.

Die 2 weißen Fische sind Joker! Sie ersetzen jede Farbe. Wenn ein/e Spieler/in eine Mission erfüllt hat, legt er/sie die Fische seiner/ihrer Karte in die Mitte des Brettes und nimmt eine neue Missionskarte von dem Stapel. Wenn der/die Spieler/in in einem einzigen Fischfang seine/ihre 2 Missionen erfüllt und er/sie noch Fische übrig hat, muss er/sie diese Fische dem/der nächsten Spieler/in geben, BEVOR er/sie 2 Missionskarten zieht. Das Spiel endet, wenn ein/e Spieler/in als Erste/r 5 Missionen erfolgreich abgeschlossen hat!

Anmerkung: Wenn ein Fisch im Loch stecken bleibt, gilt er als gesammelt.





Poulp Party



"De octopus heeft zijn lunch besteld! Vang de vissen die op je opdrachtkaarten zijn aangegeven door aan het koord te trekken!"

Inhoud:

- 1 doos met spelbord
- 30 vissen (7 x 4 kleuren + 2 witte)
- 1 Octopus-kaart
- 1 octopus met koord
- 20 opdrachtkaarten
- 1 dobbelsteen

2 spellen in 1
beginner en expert

Ideaal spel voor:

- Het ontwikkelen van zijn behendigheid

Doel van het spel: Beginners

Gebruik de octopus om alle vissen van zijn kleur te verzamelen, voordat je tegenspelers dit doen!

Spelvoorbereiding:

Plaats de Octopus-kaart op de rand van de doos en de octopus in het midden van het spelbord. Breng alle gekleurde vissen willekeurig rond de octopus aan. Zorg er echter voor dat de vissen niet in de gaten vallen! (gebruik de witte vissen niet) Elke speler kiest zijn kleur van vissen. Het doel is om alle vissen van zijn kleur te verzamelen door ze in de gaten te laten vallen. (de opdrachtkaarten worden in het spel voor BEGINNERS niet gebruikt).

Spelverloop:

De eerste speler gooit met de dobbelsteen en plaatst vervolgens de Octopus-kaart naast een markering van dezelfde kleur (bijv. als de dobbelsteen op groen valt, wordt de octopus naast een van de 4 groene markeringen op het spelbord geplaatst). Wanneer de octopus zich op zijn plaats bevindt, trekt de speler aan het koord om de houten octopus vooruit te bewegen. Hij is niet verplicht om volledig aan het koord te trekken. Hij kan tijdens zijn route stoppen. Het doel is om de gewenste vissen in de gaten te laten vallen. De speler verzamelt alle vissen die aan 2 kanten van de doos vallen. Maar opgelet, hij moet de vissen die niet met zijn kleur overeenstemmen aan de andere spelers geven... en helpt hen aldus!! De vissen die nog overblijven moeten opnieuw in het midden van het spelbord aangebracht worden. Het is vervolgens de beurt aan de tweede speler om met de dobbelsteen te gooien, de octopuskaart te plaatsen en aan het koord te trekken. De octopus moet niet naar het midden worden gebracht. Hij vertrekt van waar hij zich nu bevindt. De speler verzamelt zijn vissen en geeft de andere aan de andere spelers. Enzovoort ...

Opgelet: Houd de octopus vast tijdens het verplaatsen van de kaart.

Het spel is gespeeld wanneer een speler als eerste de 6 vissen van zijn kleur heeft verzameld.

Tip:

- Je kunt de speldoos draaien om gemakkelijker aan het koord te kunnen trekken.
- De allerkleinsten kunnen de achterkant van de kaarten gebruiken, waar 6 vissen op gedrukt zijn, om de verzamelde vissen te tellen.

Opmerking: Wanneer er een vis tijdens het vallen in het gat vast komt te zitten, wordt deze als gewonnen beschouwd.

Doel van het spel: Experten

Verzamel als eerste de maaltijd voor de octopus door 5 opdrachtkaarten zo snel mogelijk te voltooien!

Spelvoorbereiding:

Plaats de Octopus-kaart op de rand van de doos en de octopus in het midden van het bord. Breng alle vissen (ook de witte) willekeurig rond de octopus aan. Zorg er echter voor dat de vissen niet in de gaten vallen! Schud de opdrachtkaarten en geef 2 kaarten aan elke speler. Maak een stapel met de resterende kaarten en leg ze opzij. De spelers leggen hun opdrachtkaarten, met de bedrukte kant omhoog gericht, voor hen. Verzamel de vissen die op de opdrachtkaarten zijn vermeld.

Spelverloop:

De eerste speler gooit met de dobbelsteen en plaatst vervolgens de Octopus-kaart naast een markering van dezelfde kleur (bijv. als de dobbelsteen op groen valt, wordt de octopus naast een van de 4 groene markeringen op het spelbord geplaatst). Wanneer de octopus zich op zijn plaats bevindt, trekt de speler aan het koord om de houten octopus vooruit te bewegen. Hij is niet verplicht om volledig aan het koord te trekken. Hij kan tijdens zijn route stoppen. Het doel is om de vissen in de gaten te laten vallen die met de opdrachten (maakt niet uit welke) overeenstemmen. De speler verzamelt alle vissen die aan 2 kanten van de doos vallen. Hij houdt de vissen die met zijn opdrachten overeenstemmen en geeft de resterende vissen aan de volgende speler... De volgende speler houdt de vissen die met zijn opdrachten overeenstemmen en geeft de andere aan de volgende speler, enzovoort. De vissen die nog overblijven moeten opnieuw in het midden van het spelbord aangebracht worden. Het is vervolgens de beurt aan de tweede speler om met de dobbelsteen te gooien, de octopuskaart te plaatsen en aan het koord te trekken. Hij verzamelt de vissen van zijn opdracht en geeft de andere aan de volgende speler. Enzovoort ...

Opgelet: Houd de octopus vast tijdens het verplaatsen van de octopuskaart.

De 2 witte vissen zijn jokers! Ze vervangen om het even welke kleur. Wanneer een speler een opdrachtkaart heeft voltooid, brengt hij de vissen van zijn kaart opnieuw in het midden van het spelbord aan en neemt hij een nieuwe opdrachtkaart van de stapel. Als een speler in één beurt zijn 2 opdrachtkaarten heeft voltooid en er blijven nog vissen over, dan moet hij deze geven aan de volgende speler ALVORENS 2 nieuwe opdrachtkaarten te nemen. Het spel is gespeeld wanneer een speler er als eerste in slaagt om 5 opdrachten te voltooien!

Opmerking: Wanneer er een vis tijdens het vallen in het gat vast komt te zitten, wordt deze als gewonnen beschouwd.





Poulp Party



"El pulpo ha pedido su desayuno! ¡Consigue los peces indicados en tus cartas-misión, tirando del hilo!"

Contenido:

- 1 caja con tablero
- 30 peces (7 x 4 colores + 2 blancos)
- 1 carta de Pulpo
- 1 pulpo y su cuerda
- 20 cartas de misiones
- 1 dado

2 juegos en 1
principiante y experto

Juego ideal para:

- Estimular la destreza

Objetivo del juego: Principiante

¡Hay que utilizar el pulpo para recuperar todos los peces de su color antes que los demás participantes!

Preparación del juego:

Deberá colocarse la carta del Pulpo en el borde de la caja y el pulpo en el centro del tablero. Habrán de distribuirse, al azar, todos los peces de colores alrededor del pulpo. ¡Deberá prestarse atención para no dejarlos caer en los agujeros! (no deberán utilizarse los peces blancos) Cada jugador deberá elegir un color de pez... el objetivo será recuperar todos los peces de ese color haciéndolos caer dentro de los agujeros. (En el juego PRINCIPIANTE no se utilizan las cartas de misiones.)

Desarrollo del juego:

El primer jugador lanzará el dado, y entonces deberá colocar la carta del Pulpo en frente de la referencia del mismo color (p. ej., si el dado cayera sobre la cara verde, el pulpo se colocará en frente de una de las 4 referencias verdes situadas en el tablero). Una vez colocado el pulpo en su sitio, el jugador tirará de la cuerda para hacer avanzar el pulpo de madera. No estará obligado a tirar de la cuerda completamente, podrá pararse por el camino: el objetivo es hacer caer los peces **deseados** en los agujeros. El jugador recuperará todos los peces que caigan de los 2 lados de la caja. ¡Pero atención, no deberá dar los peces que no correspondan a su color a los demás jugadores... lo que les ayudaría! Si quedaran peces, deberán volverse a colocar en el centro del tablero. A continuación le tocará al segundo jugador lanzar el dado, colocar la carta del pulpo y tirar de la cuerda. El pulpo no deberá volverse a colocar en el centro. Se quedará donde está. El jugador recuperará sus peces y dará los demás a los demás jugadores. Etc...

Atención: Deberá sujetarse bien el pulpo durante el desplazamiento de la carta.

El juego terminará cuando un jugador haya recuperado 6 peces de su color en primer lugar.

Truco:

- Se podrá girar la caja del juego para tirar más fácilmente de la cuerda.
- Los más jóvenes podrán utilizar el reverso de las cartas, donde están impresos 6 peces, para contabilizar los peces recuperados.

NOTA: Si un pez se atascara al caer en el agujero, será considerado como ganado.

Objetivo del juego: Experto

¡Hay que ser el primero en recolectar la comida del pulpo completando 5 cartas de misiones lo más rápidamente posible!

Preparación del juego:

Deberá colocarse la carta del Pulpo en el borde de la caja y el pulpo en el centro del tablero. Habrán de colocarse, al azar, todos los peces (incluso los blancos) alrededor del pulpo. ¡Deberá prestarse atención para no dejarlos caer en los agujeros! Deberán mezclarse las cartas de misiones y repartir 2 cartas a cada jugador. Con el resto de las cartas se hará un montón y se pondrá a un lado. Los jugadores colocarán sus cartas de misiones, boca arriba, delante de ellos. Será necesario recuperar los peces indicados en las cartas de misiones.

Desarrollo del juego:

El primer jugador lanzará el dado, y entonces deberá colocar la carta del Pulpo en frente de la referencia del mismo color (p. ej., si el dado cayera sobre la cara verde, el pulpo se colocará en frente de una de las 4 referencias verdes situadas en el tablero). Una vez colocado el pulpo en su sitio, el jugador tirará de la cuerda para hacer avanzar el pulpo de madera. No estará obligado a tirar de la cuerda completamente, podrá pararse por el camino: el objetivo es hacer caer los peces correspondientes a las misiones (sin importar cuál) en los agujeros. El jugador recuperará todos los peces que caigan de los 2 lados de la caja. Guardará los peces correspondientes a sus misiones y deberá dar los peces restantes al siguiente jugador... El jugador siguiente guardará los peces que correspondan a sus misiones y entregará los demás al siguiente jugador, y así sucesivamente. Si quedaran peces, deberán volverse a colocar en el centro del tablero. A continuación le tocará al segundo jugador lanzar el dado, colocar la carta del pulpo y tirar de la cuerda. Este recuperará los peces de su misión y entregará los demás al siguiente jugador. Etc...

Atención: Deberá sujetarse bien el pulpo durante el desplazamiento de la carta del pulpo.

¡Los 2 peces blancos son comodines! Sustituyen a cualquier color. Cuando un jugador haya completado una carta de misión, deberá volver a colocar los peces de su carta en el centro del tablero y coger una nueva carta de misión que se encuentre en el montón. Si, en una sola pesca, el jugador completara sus 2 cartas de misiones y le quedaran peces, deberá entregárselos al siguiente jugador ANTES de volver a coger 2 cartas de misiones. El juego terminará cuando un jugador sea el primero en completar 5 misiones.

NOTA: Si un pez se atascara al caer en el agujero, será considerado como ganado.





Poulp Party



"La piovra ha lo stomaco vuoto! Recupera i pesci indicati sulle tue carte-missione tirando la cordicella!"

Contenuto:

- 1 scatola con piattaforma
- 30 pesci (7 x 4 colori + 2 bianchi)
- 1 carta-piovra
- 1 piovra con cordicella
- 20 carte-missione
- 1 dado

2 giochi in 1
Modalità Principiante ed Esperto

Gioco ideale per:

- Sviluppare le abilità manuali

Obiettivo della modalità: Principiante

Usare la piovra per raccogliere tutti i pesci del proprio colore prima degli altri giocatori!

Preparazione del gioco:

Posizionare la carta-piovra sul bordo della scatola e la piovra in legno al centro della piattaforma. Disporre tutti i pesci colorati, in modo casuale, intorno alla piovra. Ma attenzione non farli cadere attraverso i fori! (**Non usare i pesci bianchi.**)

Ciascun giocatore sceglie un colore; l'obiettivo è raccogliere tutti i pesci di quel colore facendoli cadere nei fori.

(Le carte-missione non vengono usate nella modalità PRINCIPIANTE.)

Svolgimento del gioco:

Il primo giocatore lancia il dado e posiziona la carta-piovra davanti al punto del colore indicato (ad esempio, se il dado indica il colore verde, la carta Polpo deve essere posizionata davanti a uno dei 4 puntini verdi situati sulla piattaforma).

Dopo aver posizionato la carta, il giocatore tira la cordicella per muovere la piovra in legno. Non è obbligato a tirare completamente la cordicella; può arrestarsi lungo il percorso, perché l'obiettivo è far cadere i pesci **desiderati** nei fori. Il giocatore raccoglie tutti i pesci che cadono dai 2 lati della scatola. Ma attenzione! Dovrà consegnare i pesci che non corrispondono al suo colore agli altri giocatori... che saranno quindi aiutati! Se rimangono dei pesci, rimetterli al centro della piattaforma. Quindi il turno passa al giocatore successivo: lancia il dado, posiziona la carta-piovra e tira la cordicella. La piovra in legno non deve essere rimessa al centro, ma riparte dal punto in cui si trova. Il giocatore raccoglie i propri pesci e dà gli altri agli avversari. E così via...

Attenzione! Mantenere la piovra in legno in posizione durante lo spostamento della carta. La partita termina quando un giocatore riesce a raccogliere 6 pesci del proprio colore.

Consiglio:

- È possibile capovolgere la scatola del gioco per tirare più facilmente la cordicella.
- I più piccoli possono usare il retro delle carte, dove sono raffigurati 6 pesci, per contare i pesci raccolti.

Nota: se un pesce si incastra cadendo in un foro, è considerato come raccolto.

Obiettivo della modalità: Esperto

essere il primo a raccogliere il pasto della piovra completando 5 carte-missione il più rapidamente possibile!

Preparazione del gioco:

Posizionare la carta-piovra sul bordo della scatola e la piovra in legno al centro della piattaforma. Disporre tutti i pesci (anche quelli bianchi), in modo casuale, intorno alla piovra. Ma attenzione non farli cadere attraverso i fori!

Mescolare le carte-missione e distribuirne 2 a ciascun giocatore. Formare una pila con le carte rimanenti e posizionarla a lato.

I giocatori posizionano le proprie carte-missione, scoperte, davanti a sé. Devono raccogliere i pesci indicati sulle proprie carte-missione.

Svolgimento del gioco:

Il primo giocatore lancia il dado e posiziona la carta-piovra davanti al punto del colore indicato (ad esempio, se il dado indica il colore verde, la carta Polpo deve essere posizionata davanti a uno dei 4 puntini verdi situati sulla piattaforma).

Dopo aver posizionato la carta, il giocatore tira la cordicella per muovere la piovra in legno. Non è obbligato a tirare completamente la cordicella; può arrestarsi lungo il percorso, perché l'obiettivo è far cadere i pesci **corrispondenti alla propria missione** nei fori. Il giocatore raccoglie tutti i pesci che cadono dai 2 lati della scatola. Conserva i pesci corrispondenti alla sua missione e consegna gli altri pesci al giocatore successivo; quest'ultimo conserva i pesci della propria missione e consegna gli altri al giocatore successivo, e così via. Se rimangono dei pesci, rimetterli al centro della piattaforma. Quindi il turno passa al giocatore successivo: lancia il dado, posiziona la carta-piovra e tira la cordicella. Raccoglie i pesci della propria missione e consegna gli altri al giocatore successivo. E così via...

Attenzione! Mantenere la piovra in legno in posizione durante lo spostamento della carta.

I 2 pesci bianchi valgono come jolly! Possono sostituire qualsiasi colore. Quando un giocatore ha completato una carta-missione, riposiziona i pesci corrispondenti alla missione al centro della piattaforma e pesca una nuova carta-missione dalla pila. Se un giocatore completa le sue 2 carte-missione in una sola pesca, deve consegnare i pesci rimanenti al giocatore successivo PRIMA di pescare altre 2 carte-missione. La partita termina quando un giocatore è riuscito a completare 5 missioni!

Nota: se un pesce si incastra cadendo in un foro, è considerato come raccolto.





Poulp Party



"Ośmiornica zamówiła swój lunch! Zbierz rybki widoczne na swoich kartach misji, pociągając za sznurek!"

Zawartość:

- 1 kartonowe pudełko z planszą
- 30 rybek (7 x 4 kolory + 2 białe)
- 1 karta Ośmiornica
- 1 drewniana ośmiornica na sznureczku
- 20 kart z zadaniami
- 1 kostka

Gra typu 2 w 1
Początkujący i Ekspert

Gra uczy:

- zręczności

Cel gry dla Początkujących:

Przy użyciu ośmiornicy zgromadź wszystkie rybki w odpowiednim kolorze, zanim zrobią to inni gracze!

Przygotowania do gry:

Umieść kartę Ośmiornicy z boku pudełka, a drewnianą ośmiornicę - na środku planszy. Losowo rozłóż wszystkie kolorowe rybki na planszy wokół ośmiornicy. Uważaj, aby żadna nie wpadła do otworów! (Nie używaj białych rybek). Następnie gracze muszą wybrać swój kolor rybek – ich celem będzie zebranie wszystkich rybek w wybranym przez siebie kolorze poprzez wrzucenie rybek do otworów w planszy. (UWAGA: Karty z zadaniami nie są używane w wariantcie gry dla Początkujących).

Przebieg gry:

Pierwszy gracz rzuca kostką i umieszcza kartę Ośmiornicy przed kropką w kolorze, który wypadł na kostce (np. jeśli kostka wskaże kolor zielony, ośmiornicę należy umieścić przed jedną z 4 zielonych kropek zaznaczonych na planszy). Gdy karta Ośmiornicy znajdzie się już na swoim miejscu, gracz, ciągnąc za sznurek, przemieszcza drewnianą ośmiornicę po planszy. Nie musi ciągnąć mocno, może się także w każdej chwili zatrzymać. Celem jest wrzucenie do otworów w planszy jak największej ilości rybek w wybranym przez siebie wcześniej kolorze. Następnie gracz zbiera wszystkie rybki, które spadły po obu stronach pudełka. Jest jednak pewien haczyk... jeśli gracz wrzucił rybki w nieswoim kolorze, musi je oddać odpowiednim graczom, co pomaga im zbliżyć się o krok do wygranej! Jeśli na koniec ruchu na planszy pozostały jakieś rybki, należy rozmieścić je z powrotem na środku planszy. Następnie kostką rzuca drugi gracz, umieszcza on kartę Ośmiornicy przed właściwą kropką, a potem porusza drewnianą ośmiornicą, pociągając za sznurek. Nie należy zmieniać miejsca położenia drewnianej ośmiornicy! Zostaje ona tam, gdzie zostawił ją poprzedni gracz. Drugi gracz zbiera wszystkie swoje ryby, a nieswoje przekazuje pozostałym graczom. I tak dalej.

Uwaga: Podczas przestawiania karty Ośmiornicy, drewniana ośmiornica powinna pozostać nieruchoma

- przytrzymaj ją.

Gra kończy się, gdy któryś z graczy zbierze 6 ryb w wybranym przez siebie kolorze.

Porady:

- Możesz obrócić pudełko z grą, aby było łatwiej ciągnąć za sznurek.

- Najmłodszy gracz może skorzystać z rewersów kart, na których znajduje się 6 namalowanych rybek, aby łatwiej policzyć, ile ryb udało im się zebrać.

Uwaga: Jeśli rybka utknie w otworze w planszy, potraktuj to jako jej złapanie.

Cel gry dla Ekspertów:

Jako pierwszy zbierz posiłek dla ośmiornicy, wypełniając 5 kart misji tak szybko, jak to możliwe!

Przygotowania do gry:

Umieść kartę Ośmiornicy z boku pudełka, a drewnianą ośmiornicę - na środku planszy. Losowo rozłóż wszystkie rybki wokół ośmiornicy, łącznie z białymi. Uważaj, aby żadna nie wpadła do otworów! Potasuj karty misji i rozdaj po 2 karty każdemu graczowi. Pozostałe karty ułóż na stosie obok planszy. Gracze umieszczają swoje 2 karty misji przed sobą, ilustracją do góry. Będą musieli złapać rybki, wskazane na tych kartach.

Przebieg gry:

Pierwszy gracz rzuca kostką i umieszcza kartę Ośmiornicy przed kropką w kolorze, który wypadł na kostce (np. jeśli kostka wskaże kolor zielony, ośmiornicę należy umieścić przed jedną z 4 zielonych kropek zaznaczonych na planszy). Gdy karta znajdzie się już na swoim miejscu, gracz, ciągnąc za sznurek, przemieszcza drewnianą ośmiornicę po planszy. Nie musi ciągnąć mocno, może się także w każdej chwili zatrzymać. Celem jest wrzucenie do otworów w planszy jak największej ilości rybek wymaganych do zrealizowania swoich misji. Następnie gracz zbiera wszystkie rybki, które spadły po obu stronach pudełka. Zatrzymuje dla siebie te, które są mu potrzebne, a resztę przekazuje następnemu graczowi w kolejce. Drugi gracz zatrzymuje dla siebie rybki, których potrzebuje do wypełnienia swojej misji, a niechciane znów przekazuje następnej osobie, i tak dalej. Jeśli na koniec ruchu na planszy pozostały jakieś rybki, należy rozmieścić je z powrotem na środku planszy. Następnie kostką rzuca drugi gracz, umieszcza kartę Ośmiornicy przed właściwą kropką, a potem porusza drewnianą ośmiornicą, pociągając za sznurek. Drugi gracz zbiera wszystkie ryby, wyznaczone przez jego misję, a pozostałe przekazuje kolejnym graczom. I tak dalej.

Uwaga: Podczas przestawiania karty Ośmiornicy, drewniana ośmiornica powinna pozostać nieruchoma - przytrzymaj ją.

2 białe rybki to jokery. Mogą zastępować dowolny, wybrany kolor. Za każdym razem, gdy gracz ukończy jedną ze swoich kart misji, odkłada rybki na środek planszy i dobiera sobie nową misję ze stosu obok. Jeśli uda mu się wypełnić obie swoje karty misji podczas jednego polowu i mimo to pozostały mu jeszcze dodatkowe rybki, musi przekazać je następnemu graczowi, zanim dobierze sobie kolejne dwie karty misji. Gra kończy się, gdy któryś z graczy ukończy 5 kart misji!

Uwaga: Jeśli rybka utknie w otworze w planszy, potraktuj to jako jej złapanie.





Poulp Party



"O polvo ficou com vontade de almoçar! Recupere os peixes indicados nas cartas das missões, puxando o fio!"

Conteúdo:

- 1 caixa com tabuleiro
- 30 peixes (7 x 4 cores + 2 brancos)
- 1 carta do polvo
- 1 polvo e respetivo fio
- 20 cartas de missões
- 1 dado

2 jogos em 1
principiante e perito

Jogo ideal para:

- Desenvolver a destreza

Objetivo do jogo: Principiante

Tem de utilizar o polvo para recuperar todos os peixes da sua cor antes dos outros jogadores!

Preparação do jogo:

Coloque a carta do polvo na extremidade da caixa, e o polvo no centro do tabuleiro. Coloque aleatoriamente todos os peixes coloridos à volta do polvo. Tenha cuidado para não os deixar cair nos buracos! (não utilize os peixes brancos)

Cada jogador escolhe uma cor de peixes. O objetivo é recuperar todos os peixes dessa cor, fazendo-os cair nos buracos.

(Não utilizamos as cartas das missões no jogo para PRINCIPIANTE)

Desenrolar do jogo:

O primeiro jogador lança o dado. Depois, tem de colocar a carta do polvo à frente do sinal da mesma cor (por exemplo, se o dado cair na frente verde, o polvo é colocado à frente de um dos 4 sinais verdes no tabuleiro).

Quando o polvo estiver no lugar, o jogador puxa o fio para fazer avançar o polvo de madeira. Ele não é obrigado a puxar o fio por completo. Pode parar a meio: O objetivo é fazer os peixes **desejados** caírem nos buracos. O jogador recupera todos os peixes que caíam nos 2 lados da caixa. Mas, cuidado! Ele tem de devolver os peixes que não correspondam à sua cor aos outros jogadores, o que os ajuda! Se ainda houver peixes, têm de ser colocados no centro do tabuleiro.

Depois, é a vez do segundo jogador lançar o dado, colocar a carta do polvo e puxar o fio. O polvo não deve ser colocado no meio. Ele parte do local onde se encontra. O jogador recupera os seus peixes e dá os outros aos outros jogadores. E assim sucessivamente.

Atenção: Segure bem o polvo durante a deslocação da carta.

O jogo termina quando um jogador recuperar os 6 peixes da sua cor primeiro que os outros.

Dica:

- Pode virar a caixa do jogo para puxar mais facilmente o fio.
- Os jogadores mais jovens podem utilizar a parte traseira das cartas, onde os 6 peixes estão impressos, para contarem os peixes recuperados.

Atenção: Se um peixe ficar preso ao cair no buraco, é considerado como ganho.

Objetivo do jogo: Perito

Tem de ser o primeiro a recolher a refeição do polvo, preenchendo as 5 cartas de missões o mais rapidamente possível!

Preparação do jogo:

Coloque a carta do polvo na extremidade da caixa, e o polvo no centro do tabuleiro. Coloque aleatoriamente todos os peixes coloridos (incluindo os brancos) à volta do polvo. Tenha cuidado para não os deixar cair nos buracos!

Misture as cartas das missões e dê 2 cartas a cada jogador. Faça um monte com o resto das cartas e coloque-as de lado.

Os jogadores colocam as suas cartas das missões, com a frente visível, à sua frente. Eles têm de recuperar os peixes indicados nas cartas das missões.

Desenrolar do jogo:

O primeiro jogador lança o dado. Depois, tem de colocar a carta do polvo à frente do sinal da mesma cor (por exemplo, se o dado cair na frente verde, o polvo é colocado à frente de um dos 4 sinais verdes no tabuleiro).

Quando o polvo estiver no lugar, o jogador puxa o fio para fazer avançar o polvo de madeira. Ele não é obrigado a puxar o fio por completo. Pode parar a meio: O objetivo é fazer os peixes **que correspondem às missões, sejam eles quais forem**, caírem nos buracos. O jogador recupera todos os peixes que caíram nos 2 lados da caixa. Ele mantém os peixes que correspondem às suas missões e tem de dar os peixes restantes ao jogador seguinte. O jogador seguinte mantém os peixes que correspondem às suas missões e dá os outros ao jogador seguinte, e assim sucessivamente. Se ainda houver peixes, têm de ser colocados no centro do tabuleiro. Depois, é a vez do segundo jogador lançar o dado, colocar a carta do polvo e puxar o fio. Ele fica com os peixes da sua missão e dá os outros ao jogador seguinte. E assim sucessivamente.

Atenção: Segure bem o polvo durante a deslocação da carta do polvo.

Os 2 peixes brancos são jokers! Eles substituem qualquer cor! Quando um jogador completar uma carta da missão, coloca os peixes da sua carta no centro do tabuleiro e pega numa nova carta de missão que esteja no monte.

Se, numa única pesca, o jogador cumprir as suas 2 cartas de missões e ainda restarem peixes, tem de os dar ao jogador seguinte ANTES de ir buscar mais 2 cartas de missões.

O jogo termina quando um jogador for o primeiro a conseguir completar as 5 missões!

Atenção: Se um peixe ficar preso ao cair no buraco, é considerado como ganho.





Pouľp Party



"Chobotnica si objednala obed! Chyťte všetky ryby zobrazené na svojich kartách s úlohami potiahnutím za šnúrkul!"

Obsah balenia:

- 1 krabica s hracou doskou
- 30 farebných rybičiek (7 ks po 4 farby + 2 biele)
- 1 karta chobotnice
- 1 drevená chobotnica so šnúrkou
- 20 kariet s úlohami
- 1 drevená kocka

2 hry v 1
Začiatok a Expert

Ideálna hra pre:

- Rozvíjanie zručnosti

Cieľ hry pre začiatok:

Chytiť chobotnicou všetky správne sfarbené rybičky skôr ako ostatní hráči!

Príprava hry:

Vložte kartu chobotnice do medzery na okraji krabice a umiestnite drevenú chobotnicu do stredu hracej dosky. Okolo chobotnice náhodne poukladajte všetky farebné rybičky, nepoužívajte rybičky bielej farby. Dávajte pozor, aby vám žiadna z nich nespadla do otvorov!

Každý hráč si potom musí vybrať farbu svojich rybičiek... Cieľom bude chytiť všetky rybičky vybranej farby vhođením do otvorov.

(Pozn. karty s úlohami sa nepoužívajú v hre pre ZAČIATOČNÍKOV).

Pravidlá hry:

Prvý hráč hodí kockou a potom musí posunúť kartu chobotnice pred bod rovnakej farby na okraji hracej dosky (napr. ak kocka dopadne na zelenú stranu, karta chobotnice musí byť umiestnená pred jednou zo 4 zelených bodiek na okraji hracej dosky). Keď je karta chobotnice na mieste, hráč potiahne za šnúrkou drevenej chobotnice tak, aby sa táto posunula dopredu a zhodila požadované rybičky do otvorov. Šnúrkou nemusí byť zatiahnutá úplne, hráč sa môže po ceste zastaviť. Hráč potom pozbiera cez bočné otvory v krabici všetky rybičky, ktoré spadli dovnútra. Má to však háčik... Každú rybičku nesprávnej farby bude musieť dať tým hráčom, ktorí si túto farbu vybrali, čo im pomôže posunúť sa o krok bližšie k výhre! Ak na konci zostanú nejaké rybičky, vráťte ich späť na hraciu dosku. Potom je na rade druhý hráč, ktorý hádže kockou, umiestni kartu chobotnice a potiahne šnúrkou. Drevená chobotnica by sa však nemala vrátiť do stredu, zostáva tam, kde zostala po ťahu predchádzajúceho hráča. Druhý hráč potom pozbiera svoje rybičky a zvyšné dá ostatným hráčom. A tak postupne pokračuje v hre ďalší hráč.

Upozornenie: Pri presúvaní karty chobotnice dobre držte drevenú chobotnicu tak, aby sa neposunula.

Hra končí, keď hráč chytil všetky svojich 6 správne sfarbených rybičiek.

Tipy pre jednoduchšiu hru:

- Otočte si hraciu dosku k sebe tak, aby ste šnúрку chobotnice ľahšie potiahli.
- Najmenší hráči môžu použiť zadnú stranu kartičiek, na ktorých je 6 vytlačených rybičiek, aby si pomohli spočítať, koľko rýb nazbierali.

Pozor! Ak sa rybička zasekne v diere, považujte ju za chytenú/pozbieranú.

Cieľ hry pre expertov:

Buďte prvý, kto nakrmí chobotnicu tak, že najrýchlejšie vyrieši 5 úloh zadaných na kartách.

Príprava hry:

Vložte kartu chobotnice do medzery na okraji krabice a umiestnite drevenú chobotnicu do stredu hracej dosky. Okolo chobotnice náhodne poukladajte všetky farebné rybičky, vrátane rybičiek bielej farby. Dávajte pozor, aby vám žiadna z nich nespadla do otvorov!

Zamiešajte karty s úlohami a dajte 2 karty každému hráčovi. Zostávajúce karty dajte na kôpku a tú odložte bokom.

Hráči si umiestnia svoje karty s úlohami pred seba obrázkom s úlohou nahor. Budú musieť chytiť ryby nakreslené na kartách s úlohami.

Pravidlá hry:

Prvý hráč hodí kockou a potom musí umiestniť kartu chobotnice pred bod rovnakej farby na okraji hracej dosky (napr. ak kocka dopadne na zelenú stranu, karta chobotnice musí byť umiestnená pred jednou zo 4 zelených bodiek na okraji hracej dosky).

Keď je karta chobotnice na mieste, hráč potiahne za šnúрку drevenej chobotnice tak, aby sa táto posunula dopredu a zhodila do otvorov požadované rybičky potrebné na splnenie úloh z kariet. Šnúřka nemusí byť zatahnutá úplne, hráč sa môže po ceste zastaviť. Hráč potom pozbiera cez bočné otvory v krabici všetky rybičky, ktoré spadli dovnútra. Ponechá si rybičky potrebné pre splnenie svojich úloh a zvyšné rybičky dá nasledujúcemu hráčovi. Ten si z nich vyberie rybičky vhodné na splnenie jeho úloh a zvyšné posunie znova nasledujúcemu hráčovi. Takto sa pokračuje až kým nezostanú žiadne rybičky, ktoré sa niekomu hodia na splnenie úlohy. Ak zostanú nejaké rybičky, ktoré už nikto nepotrebuje, vráti ich späť na hraciu dosku.

Potom je čas, aby druhý hráč hodil kockou, umiestnil kartu chobotnice a potiahol šnúřku s drevenou chobotnicou. Pozbiera svoje rybičky z kariet s úlohami a všetky, ktoré zostanú, odovzdajú ďalšiemu hráčovi, podobne ako v predchádzajúcom kole. A tak postupne ďalej.

Upozornenie: Pri presúvaní karty chobotnice dobre držte drevenú chobotnicu tak, aby sa neposunula.

2 biele rybičky sú žolíci! Môžu byť použité namiesto akejkoľvek farby.

Kedykoľvek hráč vyrieši úlohu zadané na kartách, vráti zostávajúce rybičky na hraciu dosku a vezme si novú kartu s úlohami z kôpky.

Ak hráč dokáže splniť úlohy z oboch svojich kariet s úlohami pri jednom ťahu/a stále mu zostávajú rybičky, musí zvyšné rybičky odovzdať ďalšiemu hráčovi a potom si môže potiahnuť až 2 nové karty s úlohami. Znovu ťahá chobotnicou až v ďalšom kole.

Hra končí, keď niektorý hráč vyrieší ako prvý 5 úloh zadaných na kartách.

Pozor! Ak sa rybička zasekne v diere, považujte ju za chytenú/pozbieranú.



Poulp Party



"Chobotnice si objednala oběd! Chytte všechny ryby zobrazené na svých kartách s úkoly potáhnutím za šňůrku!"

Obsah balení:

- 1 krabice s hrací deskou
- 30 barevných rybiček (7 ks po 4 barvách + 2 bílé)
- 1 karta chobotnice
- 1 dřevěná chobotnice se šňůrkou
- 20 karet s úkoly
- 1 dřevěná kostka

2 hry v 1
Začátečník a Expert

Ideální hra pro:

- Rozvíjení zručnosti

Cíl hry pro začátečníky:

Chytit chobotnicí všechny správně zbarvené rybičky dříve než ostatní hráči!

Příprava hry:

Vložte kartu chobotnice do mezery na okraji krabice a umístěte dřevěnou chobotnicí do středu hrací desky. Kolem chobotnice náhodně pokládejte všechny barevné rybičky, nepoužívejte rybičky bílé barvy. Dávejte pozor, aby vám žádná z nich nespadla do otvorů!

Každý hráč si pak musí vybrat barvu svých rybiček... Cílem bude chytit všechny rybičky vybrané barvy vhozením do otvorů.

(Pozn. karty s úkoly se nepoužívají ve hře pro ZAČÁTEČNÍKY).

Pravidla hry:

První hráč hodí kostkou a poté musí posunout kartu chobotnice před bod stejné barvy na okraji hrací desky (např. pokud kostka dopadne na zelenou stranu, karta chobotnice musí být umístěna před jednou ze 4 zelených teček na okraji hrací plochy). Když je karta chobotnice na místě, hráč potáhne za šňůrku dřevěné chobotnice tak, aby se tato posunula dopředu a shodila požadované rybičky do otvorů. Šňůrka nemusí být zatažena úplně, hráč se může po cestě zastavit. Hráč pak posbírá přes boční otvory v krabici všechny rybičky, které spadly dovnitř. Má to však háček... Každou rybičku nesprávné barvy bude muset dát těm hráčům, kteří si tuto barvu vybrali, což jim pomůže posunout se o krok blíže k výhře! Pokud na konci zůstanou nějaké rybičky, vraťte je zpět na hrací desku. Potom je na řadě druhý hráč, který hází kostkou, umístí kartu chobotnice a potáhne šňůrku. Dřevěná chobotnice by se však neměla vrátit do středu, zůstává tam, kde zůstala po tahu předchozího hráče. Druhý hráč pak posbírá své rybičky a zbylé dá ostatním hráčům. A tak postupně pokračuje ve hře další hráč.

Upozornění: Při přesouvání karty chobotnice dobře držte dřevěnou chobotnicí tak, aby se neposunula.

Hra končí, když hráč chytí všech svých 6 správně zbarvených rybiček.

Tipy pro jednodušší hru:

- Otočte si hrací desku k sobě tak, abyste šňůrku chobotnice snáze potáhli.
- Nejmenší hráči mohou použít zadní stranu kartiček, na kterých je 6 vytištěných rybiček, aby si pomohli spočítat, kolik ryb nasbírali.

Pozor! Pokud se rybička zasekne v díře, považujte ji za chycenou/posbíranou.

Cíl hry pro Experty:

Budte první, kdo nakrmí chobotnici tak, že nejrychleji vyřeší 5 úkolů zadaných na kartách.

Příprava hry:

Vložte kartu chobotnice do mezery na okraji krabice a umístěte dřevěnou chobotnici do středu hrací desky. Kolem chobotnice náhodně pokládejte všechny barevné rybičky, včetně rybiček bílé barvy. Dávejte pozor, aby vám žádná z nich nespadla do otvorů!

Zamíchejte karty s úkoly a dejte 2 karty každému hráči. Zbývající karty dejte na hromádku a tu odložte stranou.

Hráči si umístí své karty s úkoly před sebe obrázkem s úkolem vzhůru. Budou muset chytit ryby nakreslené na kartách s úkoly.

Pravidla hry:

První hráč hodí kostkou a poté musí umístit kartu chobotnice před bod stejné barvy na okraji hrací desky (např. pokud kostka dopadne na zelenou stranu, karta chobotnice musí být umístěna před jednou ze 4 zelených teček na okraji hrací desky).

Když je karta chobotnice na místě, hráč potáhne za šňůrku dřevěné chobotnice tak, aby se tato posunula dopředu a shodila do otvorů požadované rybičky potřebné ke splnění úkolů z karet. Šňůrka nemusí být zatažena úplně, hráč se může po cestě zastavit. Hráč pak posbírá přes boční otvory v krabici všechny rybičky, které spadly dovnitř. Ponechá si rybičky potřebné pro splnění svých úkolů a zbylé rybičky dá následujícímu hráči. Ten si z nich vybere rybičky vhodné ke splnění jeho úkolů a zbylé posune znovu následujícímu hráči. Takto se pokračuje dokud nezůstanou žádné rybičky, které se někomu hodí ke splnění úkolu. Pokud zůstanou nějaké rybičky, které už nikdo nepotřebuje, vrátí je zpět na hrací desku. Potom je čas, aby druhý hráč hodil kostkou, umístil kartu chobotnice a zatahl šňůrku s dřevěnou chobotnicí. Posbírá své rybičky z karet s úkoly a všechny, které zůstanou, předá je dalšímu hráči, podobně jako v předchozím kole. A tak postupně dál.

Upozornění: Při přesouvání karty chobotnice dobře držte dřevěnou chobotnici tak, aby se neposunula.

2 bílé rybičky jsou žolící! Mohou být použity místo jakékoliv barvy.

Kdykoli hráč vyřeší úkoly zadané na kartách, vrátí zbývající rybičky na hrací desku a vezme si novou kartu s úkoly z hromádky. Pokud hráč dokáže splnit úkoly z obou svých karet s úkoly při jednom úlovku/tahu a stále mu zůstávají rybičky, musí zbývající rybičky předat dalšímu hráči a pak si může potáhnout až 2 nové karty s úkoly. Znovu táhne chobotnici až v dalším kole. Hra končí, když některý hráč vyřeší jako první 5 úkolů zadaných na kartách.

Pozor! Pokud se rybička zasekne v díře, považujte ji za chycenou/posbíranou.





POULP PARTY



"Октоподът си поръча обяд! Съберете рибките от вашите карти с мисици, като дърпате връвта!"

Съдържание:

- 1 кутия, съдържаща дъска
- 30 риби (7x 4 цвята + 2 бели)
- 1 карта Октопод
- 1 октопод с връв
- 20 карти с мисици
- 1 зарче

2 игри в 1
Начинаещи и Експерти

Идеална игра за:

- развиване на сърчност

Цел на играта за начинаещи:

Използвайте октопода, за да съберете всички правилно оцветени риби преди другите играчи!

Подготовка:

Поставете картата Октопод от страни на кутията, а октопода в средата на дъската. Подредете произволно всички цветни риби около октопода. Внимавайте да не изпуснете някоя от тях в дупките (**и не използвайте белите риби!**)

След това всеки играч трябва да избере цветя риба. Целта ще бъде да съберете всички избрани цветни риби, като ги пускате в дупките.

(Картите с мисици не се използват за играта ЗА НАЧИНАЕЩИ).

Игра:

Първият играч хвърля зара и след това трябва да постави картата Октопод пред точката със същия цветя (напр. ако зарът падне от зелената страна, октоподът трябва да бъде поставен пред една от 4-те зелени точки, отбелязани на дъската).

След като картата Октопод е на мястото си, играчът дърпа връвта, за да издърпа дървения октопод напред. Не е необходимо връвта да се издърпа напълно, играчът може да спре по пътя: целта е да пуснете желаната риба в дупката. След това играчът събира всички риби, които са паднали от двете страни на кутията. Но има една уловка... той ще трябва да даде всяка риба с неправилен цветя на съответните играчи, което ще им помогне да се доближат една крачка до победата! Ако има останали риби в края, поставете ги обратно в средата на дъската.

Тогава е време вторият играч да хвърли зара, да позиционира картата Октопод и да дръпне връвта. Октоподът обаче не трябва да се връща в центъра. Остава там, където е оставен. След това вторият играч събира рибите си и дава останалите на останалите играчи.

Внимание: Дръжте добре октопода, докато местите картата.

Играта приключва, когато играчът събере всичките си 6 правилно оцветени риби.

Съвети:

- Завъртете кутията за игра, за да издърпате връвта по-лесно.
- Малките могат да използват гърба на картите – които съдържат 6 отпечатани риби – за да им помогнат да преброят колко риби са събрали.

Ако риба се заклеши в дупка, считайте я за уловена/прибрана.

Цел на играта за експерти:

Да бъдеш първият, който ще събере храната на октопода, като изпълниш 5-те карти с мисии възможно най-бързо!

Подготовка:

Поставете картата Октопод от страни на кутията и поставете октопода в средата на дъската. Подредете произволно всички риби (включително белите) около октопода. Внимавайте да не изпуснете някои от тях в дупките!

Разбъркайте картите с мисии и дайте по 2 на всеки играч. Поставете останалите карти на купчина и оставете това настрана.

След това играчите ще поставят своите карти с мисии с лицето нагоре пред себе си. Те ще трябва да уловят рибата, посочена на картите с мисии.

Игра:

Първият играч хвърля зара и след това трябва да постави картата Октопод пред точката със същия цвят (напр. ако зарът падне от зелената страна, октоподът трябва да бъде поставен пред една от 4-те зелени точки, отбелязани на дъската).

След като картата Октопод е на мястото си, играчът дърпа връвта, за да издърпа дървения октопод напред. Не е необходимо връвта да се издърпва напълно, играчът може да спре по пътя: целта е да пуснете рибата, необходима за изпълнение на мисиите, в дупките. След това играчът събира всички риби, които са паднали от двете страни на кутията. Те запазват рибата, необходима за техните мисии, и след това дават останалата риба на следващия играч. Този играч ще запази рибата, от която се нуждае за своите мисии, и ще прехвърли всички нежелани на следващия играч и т.н. Ако има останали риби в края, поставете ги обратно в средата на дъската.

Тогава е време вторият играч да хвърли зара, да позиционира картата Октопод и да дръпне връвта. Той събира своята специфична за мисията риба и предава останалата на следващия играч.

Внимание: Дръжте добре октопода, докато местите картата Октопод.

Двете бели риби са жокери! Могат да се използват за всеки цвят.

Всеки път, когато играч завърши карта с мисия, той връща рибата в центъра на дъската и взема нова карта с мисия от купчината.

Ако играч успее да попълни и двете си карти с мисии с един улов и все още има останала риба, той трябва да предаде тези останали риби на следващия играч, ПРЕДИ да вземе 2 нови карти с мисии.

Играта приключва, когато играч изпълни 5 карти с мисии!

Ако риба се заклеши в дупка, считайте я за уловена/прибрана.





Pool Party



"Осьминог заказал себе обед! Соберите рыбу, изображенную на ваших карточках миссий, потянув за веревку!"

Комплектация:

- 1 коробка с игровым полем
- 30 рыб (7x4 цветных + 2 белых)
- 1 карта осьминога
- 1 осьминог на нити
- 20 карт-миссий
- 1 игральная кость

**Игра 2в1
для начинающих и экспертов**

Игра идеально подходит для:

- развития ловкости

Цель игры (для НАЧИНАЮЩИХ):

Используя осьминога, первым собрать всех рыб нужного цвета!

Подготовка к игре:

Вставьте карту осьминога в боковую часть коробки и поместите осьминога на середину доски. Расположите всех цветных рыб вокруг осьминога произвольным образом. Будьте осторожны, чтобы не уронить рыбок в лунки! (и не используйте белую рыбу).

Затем каждый игрок должен выбрать цвет рыбы... целью будет собрать всех рыб выбранного цвета, бросая их в лунки. (N.B. Карты-миссии не используются в игре для начинающих).

Ход игры:

Первый игрок бросает игральную кость и затем располагает карту осьминога перед точкой того же цвета (например, если игральная кость приземляется на свою зеленую грань, то карту осьминога следует расположить перед одной из 4 зеленых точек, нанесенных на поле).

Разместив карту осьминога, игрок за нить подтягивает деревянного осьминога. Нить не обязательно натягивать полностью, игрок может в любой момент остановиться, т.к. цель - закинуть желаемую рыбку в лунку. Затем игрок собирает всех упавших рыб с обеих сторон коробки. Но есть загвоздка... все рыбки неправильного цвета достаются соответствующим игрокам, и это приближает оппонентов на шаг ближе к победе! Если в конце останутся рыбки, верните их на середину доски.

Далее наступает черед второго игрока бросать игральную кость, располагать карту осьминога и подтягивать деревянного осьминога за нить. осьминога, однако, не следует возвращать в центр поля. Он остается там, где был оставлен. Затем второй игрок собирает свою рыбу, а оставшихся оставляет другим игрокам. И так далее.

Внимание: Надежно удерживайте осьминога, пока двигаете карту.

Игра заканчивается, когда игрок собрал все 6 рыбок своего выбранного цвета.

Советы:

- Чтобы было легче тянуть нить, можете поворачивать коробку с игровым полем.
- Самые маленькие могут использовать обратную сторону карт, где отобразены 6 рыб, что поможет им подсчитывать пойманных рыб.

(N.B. Рыба, застрявшая в лунке, считается как пойманная/собранная.)

Цель игры (для ЭКСПЕРТОВ):

Первым собрать еду для осьминога, быстрее всех выполнив 5 заданий из карт-миссий.

Подготовка к игре:

Вставьте карту осьминога в боковую часть коробки и поместите осьминога на середину доски. Расположите всех рыбок (в том числе и белых) вокруг осьминога произвольным образом. Будьте осторожны, чтобы не уронить рыбок в лунки!

Перемешайте карты миссий и раздайте по 2 каждому игроку. Сложите оставшиеся карты в стопку и отодвиньте в сторону.

Затем игроки кладут свои карты миссий перед собой лицевой стороной вверх. Им нужно будет поймать рыбу, указанную на их картах миссий.

Ход игры:

Первый игрок бросает игральную кость и затем располагает карту осьминога перед точкой того же цвета (например, если игральная кость приземляется на свою зеленую грань, то карту осьминога следует расположить перед одной из 4 зеленых точек, нанесенных на поле).

Разместив карту осьминога, игрок за нить подтягивает деревянного осьминога. Нить не обязательно натягивать полностью, игрок может в любой момент остановиться, т.к. цель - закинуть **необходимую для выполнения миссии (миссий)** рыбку в лунку. Затем игрок собирает всех упавших рыб с обеих сторон коробки. Игрок оставляет у себя рыб, необходимых для выполнения его миссий, а всех остальных рыб отдает следующему игроку, который, в свою очередь, оставляет у себя рыб, необходимых для выполнения его миссий, а всех остальных рыб отдает следующему игроку и т.д. Если в конце останутся рыбки, верните их на середину доски.

Далее наступает черед второго игрока бросать игральную кость, располагать карту осьминога и подтягивать деревянного осьминога за нить. Он будет собирать рыб, необходимых для выполнения его миссий, а всех остальных передавать следующему игроку. И так далее.

Внимание: Надежно удерживайте осьминога, пока двигаете карту.

2 белые рыбы - джокеры! Их можно использовать для любого цвета.

Каждый раз, когда миссия карты выполнена, игрок возвращает рыбу в центр поля и берет новую карту миссии из стопки.

Если игрок может выполнить обе свои карты миссии за один раз, и рыба все еще имеется, они должны передать оставшуюся рыбу следующему игроку **ПЕРЕД** тем, как взять 2 новые карты миссий. Игра закончится, когда игрок выполнит 5 карт-миссий!

(N.B. Рыба, застрявшая в лунке, считается как пойманная/собранная.)





Polip Party



"A polip megrendelte az ebédjét! Gyűjtsd össze a kártyáidon látható halakat a zsinór meghúzásával!"

Tartalom:

- 1 doboz, amely egy táblát tartalmaz
- 30 hal (7x 4 színű + 2 fehér)
- 1 polip kártya
- 1 polip zsinórral
- 20 küldeteskártya
- 1 kocka

**2 játék 1-ben
Kezdő és haladó**

Ideális játék a:

- kézügyesség fejlesztéséhez

A játék célja kezdőknek:

A polip segítségével gyűjtsd össze az összes helyes színű halat a többi játékos előtt!

A játék előkészítése:

Helyezzétek a polip kártyát a doboz oldalába, és helyezzétek a polipot a játéktábla közepére. Véletlenül rendezzétek el az összes színes halat a polip körül. Vigyázzatok, hogy egyik se essen a lyukakba (és ne használjátok a fehér halakat).

Ezután minden játékos választ magának egy halszínt... a cél az lesz, hogy az összes kiválasztott színű halat összegyűjtse úgy, hogy azok a lyukakba essenek.

(Megjegyzés: A kezdő szintű játékban a küldeteskártyákat nem használjuk).

A játék menete:

Az első játékos dob a kockával, majd a polip kártyát az azonos színű pont elé helyezi (pl. ha a kocka a zöld oldalra esik, a polipot a táblán megjelölt 4 zöld pont egyike elé kell helyezni).

Ha a polipkártya a helyén van, a játékos meghúzza a zsinórt, hogy a fa polipot előre húzza. A zsinórt nem kell teljesen végig húzni, a játékos útközben megállhat: a cél az, hogy a **kívánt (saját színű)** halakat a lyukakba juttassa. A játékos ezután összegyűjti az összes halat, amely beesett a dobozba. De van egy bökkenő... minden rossz színű halat oda kell adnia a megfelelő játékosnak, amivel a másik egy lépéssel közelebb kerülhet a győzelemhez! Ha a polip mozgása után marad hal, azokat vissza kell tenni a tábla közepére. Ezután a második játékosnak kell dobnia a kockával, elhelyezni a polip kártyát, és meghúzni a zsinórt. A polipot azonban nem szabad visszatenni középre, onnan indul, ahol az előző játékos hagyta. A második játékos ezután összeszedi a beesett halakat, a többi megmarad a következő játékosnak...és így tovább.

Vigyázat! Jól tartsátok a polipot, miközben mozgatjátok a polip kártyát.

A játék akkor ér véget, ha egy játékos mind a 6 saját színű halat összegyűjtötte.

Tipppek:

- Fordítsd el a játékdobozt, hogy könnyebben húzd a zsinórt.
- A kicsik a kártyák hátoldalát - amelyen 6 nyomtatott hal van - használhatják a számoláshoz, hogy megszámolhassák, hány halat gyűjtöttek össze.

Megjegyzés: Ha egy hal beszorul egy lyukba, azt is úgy kell tekinteni, mintha kifogták volna.

A játék célja EXPERTEKNEK:

Az 5 küldeteskártya minél gyorsabb kitöltésével elsőként gyűjtsd be a polip ételét!

A játék felépítése:

Helyezd a polip kártyát a doboz oldalába, és helyezd a polipot a játéktábla közepére. Véletlenszerűen rendezd el az összes halat (beleértve a fehér halakat is) a polip körül. Vigyázz, hogy egyik se essen a lyukakba!

Keverjétek meg a küldeteskártyákat, és adjatok minden játékosnak 2 darabot. A maradék kártyákat rakjátok egy kupacba, és ezt tegyétek félre.

A játékosok ezután képpel felfelé maguk elé rakják a küldeteskártyákat. Ki kell fogniuk a küldeteskártyákon feltüntetett halakat.

Játék menete:

Az első játékos dob a kockával, majd a Polip kártyát az azonos színű pont elé kell helyeznie (pl. ha a kocka a zöld oldalára gurul, a polip a táblán megjelölt 4 zöld pont egyike elé kerül).

Amikor a Polip kártya a helyén van, a játékos megállhat út közben: a cél az, hogy a (bármelyik) küldetés befejezéséhez szükséges halakat a lyukakba ejtse. A játékos ezután összegyűjti az összes halat, amelyek a doboz mindkét oldalára estek. Megtartja a küldetéséhez szükséges halakat, majd a fennmaradó halakat a következő játékosnak adja. Ez a játékos megtartja a küldetéséhez szükséges halakat, és átadja a nem kívánt halakat a következő játékosnak, és így tovább. Ha a végén maradt még hal, tegye vissza őket a tábla közepére. A második játékoson a sor, hogy dobjon a kockával, elhelyezze a Polip kártyát, és húzza a zsinórt. Összegyűjti a küldetéséhez szükséges halakat, és a megmaradt halakat átadja a következő játékosnak. És így tovább.

Figyelem: Fogja megfelelően a polipot, miközben a Polip kártyát mozgatja.

A 2 fehér hal a joker! Ezeket bármelyik színhez fel lehet használni.

Amikor egy játékos befejezi a küldetés kártyát, visszatesszi a halat a tábla közepére, és egy új küldetési kártyát húz a halomból.

Ha egy játékos mindkét küldetés kártyáját egyetlen fogással kitölti, és még mindig maradt hal, akkor a fennmaradó halakat át kell adnia a következő játékosnak, MIELŐTT 2 új küldetés kártyát húz.

A játék akkor ér véget, amikor egy játékos 5 küldetés kártyáját teljesíti!

MEGJ.: Ha egy hal beakad egy lyukba, akkor azt úgy kell tekinteni, hogy kifogták/begyűjtötték.





Pool Party



"Восьминіг замовив свій обід! Зберіть рибу, зображену на ваших картках із завданнями, потягнувши за шнур!"

Зміст:

- 1 коробка з дошкою
- 30 рибок (7 x 4 кольори + 2 білі)
- 1 картка Восьминіг
- 1 восьминіг з ниткою
- 20 карток із завданнями
- 1 кубик

**2 гри в 1
для початківців і експертів**

Ідеальна гра для:

- розвитку спритності

Мета гри для ПОЧАТКІВЦІВ:

за допомогою восьминога першим зібрати всіх рибок правильного кольору!

Налаштування гри:

Вставте картку восьминога збоку коробки та помістіть восьминога на середину дошки. В довільному порядку розкладіть всіх кольорових рибок навколо восьминога. Будьте обережні, щоб не впустити їх у лунки! (і не використовуйте білу рибу).

Потім кожен гравець повинен вибрати колір риби... мета полягає в тому, щоб зібрати всіх риб вибраного кольору, кинувши їх в лунки.

(Примітка: картки із завданнями не використовуються для гри ПОЧАТКІВЦІВ).

Хід гри:

Перший гравець кидає кубик, потім розміщує картку Восьминога перед крапкою такого ж кольору (наприклад, якщо кубик випадає на зеленій стороні, восьминіг повинен бути поставлений перед однією із 4 зелених крапок, позначених на дошці).

Після того, як карта восьминога знаходиться на місці, гравець тягне за нитку, щоб витягнути дерев'яного восьминога вперед. Нитку не обов'язково натягувати повністю, гравець може зупинитися в процесі: мета - кинути в лунки потрібну рибу. Потім гравець збирає всю рибу, яка впала з обох боків коробки. Але є підступ... доведеться віддати рибу неправильного кольору відповідним гравцям, що може на крок наблизити їх до перемоги! Якщо в кінці залишилася риба, покладіть її назад на середину дошки.

Настав час для другого гравця кинути кубик, розташувати картку Восьминога і потягнути за нитку. Восьминога не потрібно повертати в центр. Залиште його там, де він зупинився. Потім другий гравець збирає свою рибу і роздає решту іншим гравцям. І так далі.

Попередження: добре тримайте восьминога під час переміщення картки.

Гра закінчується, коли гравець збирає всі 6 рибок правильного кольору.

Підказки:

- Повертайте ігрову коробку, щоб легше тягнути нитку.
- Малюки можуть використовувати зворотний бік карток, на яких зображено 6 риб, щоб підрахувати, скільки рибок вони зібрали.

Примітка: якщо риба застрягла в ополонці, вважається, що її спіймали.

Мета гри для ЕКСПЕРТІВ:

першим зібрати їжу восьминога, виконавши 5 завдань!

Налаштування гри:

Вставте картку восьминога збоку коробки та помістіть восьминога на середину дошки. В довільному порядку розкладіть всю рибу (включно з білою) навколо восьминога. Будьте обережні, щоб не впустити її у лунки!

Перемішайте картки із завданнями і роздайте по 2 шт кожному гравцеві. Покладіть решту карток у колоду та відкладіть вбік.

Потім гравці кладуть картки із завданнями перед собою обличчям догори. Потрібно буде зловити рибу, зазначену на картках.

Хід гри:

Перший гравець кидає кубик, потім розміщає картку Восьминога перед крапкою такого ж кольору (наприклад, якщо кубик випадає на зеленій стороні, восьминіг повинен бути поставлений перед однією із 4 зелених крапок, позначених на дошці).

Після того, як карта восьминога знаходиться на місці, гравець тягне за нитку, щоб витягнути дерев'яного восьминога вперед. Нитку не обов'язково натягувати повністю, гравець може зупинитися по дорозі: мета — кинути в лунки рибу, **необхідну для виконання завдань (будь-яких)**. Потім гравець збирає всю рибу, яка впала з обох боків коробки. Гравець забирає рибу, необхідну для завдань, а потім віддає ту, що залишилася, наступному гравцеві. Наступний гравець зберігає рибу, необхідну для своїх завдань, і передає непотрібну наступному гравцеві. Якщо в кінці залишилася риба, покладіть її назад на середину дошки.

Настав час для другого гравця кинути кубик, розташувати картку Восьминога і потягнути за нитку. Гравець збирає свою рибу, необхідну для виконання завдання, і передає непотрібну наступному гравцеві. І так далі.

Попередження: добре тримайте восьминога під час переміщення картки.

2 білі риби - джокери! Їх можна використовувати для будь-якого кольору.

Щоразу, коли гравець виконує картку із завданням, він повертає рибу в центр дошки та бере нову картку з колоди.

Якщо гравець може виконати обидві свої картки із завданнями за один улов, і все ще залишається риба, він повинен передати цю рибу наступному гравцеві ПЕРЕД тим, як брати 2 нові картки із завданнями.

Гра закінчується, коли гравець виконує 5 карток із завданнями!

Примітка: якщо риба застрягла в ополонці, вважається, що її спіймали.





Poulp Party



"Blæksprutten har bestilt sin frokost! Saml fisken vist på dine missionkort ved at trække i snoren!"

Indhold:

- 1 æske med et spillebræt
- 30 fisk (7x 4 farver + 2 hvide)
- 1 octopus kort
- 1 octopus med en snor
- 20 mission kort
- 1 terning

2 spil i 1
Begynder og Ekspert

Det ideelle spil til:

- At udvikle fingerfærdighed

Målet med spillet for begyndere

Brug octopussen til at samle alle fiskene i de korrekte farver, før de andre spillere!

Opsætning af spillet:

Sæt Octopus kortet ind i siden af æsken og placer octopussen i midten af spillebrættet. Arranger alle fiskene i forskellige farver tilfældigt omkring octopussen. Pas på ikke at tabe dem ned i hullerne! (og brug ikke de hvide fisk). Hver spiller skal derefter vælge en fiskefarve... målet er at samle alle fiskene i den valgte farve ved at slippe dem ned i hullerne. (Bemærk: Mission kortene bruges ikke i BEGYNDER spillet)

Spilregler:

Den første spiller kaster terningen og skal derefter placere Octopus kortet foran en prik med samme farve (f.eks. hvis terningen viser grøn, skal octopussen placeres foran en af de 4 grønne prikker på spillebrættet). Når Octopus kortet er på plads, trækker spilleren i snoren for at trække den træoctopus fremad. Snoren behøver ikke trækkes helt ud, spilleren kan stoppe undervejs: målet er at slippe de ønskede fisk ned i hullerne. Spilleren samler derefter alle fiskene, der er faldet ned på begge sider af æsken. Men der er en fangst... de skal give eventuelle fisk i forkerte farver til de andre spillere, hvilket hjælper dem med at komme tættere på at vinde! Hvis der er nogen fisk tilbage til sidst, placeres de tilbage i midten af spillebrættet. Så er det anden spillers tur til at kaste terningen, placere Octopus kortet og trække i snoren. Octopussen skal dog ikke returneres til midten. Den forbliver, hvor den blev efterladt. Den anden spiller samler derefter deres fisk og giver de resterende til de andre spillere. Og så videre.

Vær forsigtig: Hold godt fast i octopussen, mens kortet flyttes.

Spillet slutter, når en spiller har samlet alle sine 6 fisk i de korrekte farver.

Tips:

- Drej spilleæskens for at trække i snoren nemmere.
- De mindste kan bruge bagsiden af kortene - som viser 6 trykte fisk - til at hjælpe med at tælle, hvor mange fisk de har samlet.

Bemærk: Hvis en fisk sidder fast i et hul, betragt det som fanget/samlet.

Formålet med spillet for eksperter:

At være den første til at samle blækspruttens måltid ved at fuldføre de 5 missionskort så hurtigt som muligt!

Spilopsætning:

Sæt blækspruttekortet ind i siden af æskens og placer blæksprutten i midten af brættet. Arranger alle fiskene (inklusive de hvide) tilfældigt omkring blæksprutten. Pas på ikke at tabe nogen af dem ned i hullerne! Bland missionskortene og giv 2 til hver spiller. Læg de resterende kort i en bunke og sæt den til side. Spillerne placerer derefter deres missionskort med forsiden opad foran dem. De skal fange de fisk, der er angivet på missionskortene.

Spilforløb:

Den første spiller kaster terningen og skal derefter placere blækspruttekortet foran den samme farvede prik (f.eks. hvis terningen lander på den grønne side, skal blæksprutten placeres foran en af de 4 grønne prikker på brættet). Når blækspruttekortet er på plads, trækker spilleren i snoren for at trække den træblæksprutte fremad. Snoren behøver ikke at blive trukket helt ud, spilleren kan stoppe undervejs: målet er at slippe de fisk, der er nødvendige for at fuldføre missionerne (enhver) ned i hullerne. Spilleren samler derefter alle de fisk, der er faldet på begge sider af æskens. De beholder de fisk, de har brug for til deres missioner, og giver derefter eventuelle tiloversblevne fisk til den næste spiller. Den næste spiller beholder de fisk, de har brug for til deres missioner, og giver eventuelle uønskede fisk videre til den næste spiller, og så videre. Hvis der er nogen fisk tilbage til sidst, lægges de tilbage i midten af brættet.

Nu er det tid til, at den anden spiller kaster terningen, placerer blækspruttekortet og trækker i snoren. De vil samle deres missionspecifikke fisk og give eventuelle tiloversblevne videre til den næste spiller. Og så videre.

Pas på: Hold godt fast i blæksprutten, mens du flytter blækspruttekortet.

De 2 hvide fisk er jokere! De kan bruges til enhver farve.

Når en spiller fuldfører et missionskort, returnerer de fiskene til midten af brættet og tager et nyt missionskort fra bunken. Hvis en spiller formår at fylde begge deres missionskort med en enkelt fanget og stadig har fisk tilovers, skal de give disse tiloversblevne fisk videre til den næste spiller FØR du tager 2 nye missionskort.

Spillet slutter, når en spiller fuldfører 5 missionskort!

Bemærk: Hvis en fisk sidder fast i et hul, betragt det som fanget/indsamlet.





Poulp Party



"Mustekala on tilannut lounasta! Pyydystä mustekalalla tehtäväkorttien kalat vetämällä narusta!"

Sisältö:

- 1 laatikko sisältäen pelilaudan
- 30 kalaa (7x4 väriä + 2 valkoista)
- 1 mustekalakortti
- 1 puinen mustekala narulla
- 20 tehtäväkorttia
- 1 noppa

**2 peliversiota
Junior ja Expert**

Opettavainen peli:

- Hauska peli hienomotoristen taitojen kehittämiseen.

Pelin tavoite: Junior

Pyydystä mustekalalla oikeanväriset kalat ennen muita pelaajia!

Valmistelut:

Aseta mustekalakortti pelilaudan reunan väliin ja mustekala pelilaudan keskelle. Aseta kaikki värilliset kalat (ei valkoisia) sattumanvaraiseen järjestykseen mustekalan ympärille. Varo, etteivät kalat putoa pelilaudan rei'istä!

Jokainen pelaaja valitsee itselleen kalan värin, jota kerää. Pelaajien tavoitteena on pyydystä oman värisiä kaloja pudottamalla ne pelilaudan rei'istä.

(Tehtäväkortteja ei käytetä JUNIOR-versiossa.)

Pelisäännöt:

Pelaaja heittää noppaa ja asettaa mustekalakortin samanvärisen pisteen eteen (esimerkiksi jos pelaaja heittää vihreän värin, asettaa hän mustekalakortin yhden pelilaudan reunassa olevan vihreän pisteen eteen).

Kun mustekalakortti on paikallaan, pelaaja liikuttaa mustekalaa narusta vetäen. Narua ei tarvitse vetää loppuun asti. Tavoitteena on pyydystä oman värisiä kaloja pudottamalla ne pelilaudan rei'istä. Vuoronsa päätteeksi pelaaja kerää kaikki pudonneet kalat. Ole tarkkana, sillä pelaajan on annettava väärän väriset kalat niiden oikeille omistajille, mikä auttaa kanssapelaajia kohti voittoa! Jos jäljelle jää kaloja, ne asetetaan pelilaudan keskelle.

On seuraavan pelaajan vuoro heittää noppaa, asettaa mustekalakortti nopan osoittamalle paikalle ja vetää mustekalaa. Mustekalaa ei palauteta pelilaudan keskelle vuorojen välissä. Se jää paikkaan, johon edellinen pelaaja sen jätti. Pelaaja kerää kalat: pitää omansa ja antaa loput niiden oikeille omistajille. Pelivuoro siirtyy seuraavalle pelaajalle jne.

Huomio: Pidä kiinni mustekalasta, kun siirrät mustekalakortin paikkaa.

Peli päättyy, kun joku pelaajista on onnistunut pyydystämään kuusi oikean väristä kalaa.

Vinkit:

- Käännä pelilautaa niin, että saat vedettyä narua helpommin.
- Nuoremmat pelaajat voivat käyttää kortin kääntöpuolta, johon on kuvattu kuusi kalaa, helpottamaan kalojen laskemista.

Huomio: Jos kala jää kiinni reikään, se katsotaan pyydystetyksi.

Pelin tavoite: Expert

Ole ensimmäinen, joka pyydystää viiden tehtäväkortin kalat mustekalalle ateriaksi.

Valmistelut:

Aseta mustekalakortti pelilaudan reunan väliin ja mustekala pelilaudan keskelle. Aseta kaikki kalat (myös valkoiset) sattumanvaraiseen järjestykseen mustekalan ympärille. Varo, etteivät kalat putoa pelilaudan rei'istä!

Sekoita tehtäväkortit ja jaa jokaiselle pelaajalle kaksi korttia. Aseta loput kortit pinoon.

Pelaajat asettavat tehtäväkortit eteensä kuvapuoli ylöspäin. Pelaajien tavoitteena on pyydystää korttiensa kalat.

Pelisäännöt:

Pelaaja heittää noppaa ja asettaa mustekalakortin samanvärisen pisteen eteen (esimerkiksi jos pelaaja heittää vihreän värin, asettaa hän mustekalakortin yhden pelilaudan reunassa olevan vihreän pisteen eteen).

Kun mustekalakortti on paikallaan, pelaaja liikuttaa mustekalaa narusta vetäen. Narua ei tarvitse vetää loppuun asti. Tavoitteena on pyydystää tehtäväkorkeissa kuvatut kalat pudottamalla ne pelilaudan rei'istä. Vuoronsa päätteeksi pelaaja kerää kaikki pyydystetyt kalat. Pelaaja pitää tarvitsemansa kalat ja antaa loput kalat seuraavalla pelaajalle. Seuraava pelaaja pitää kaloista tarvitsemansa ja antaa ne taas eteenpäin seuraavalle pelaajalle jne. Jos jäljelle jää kaloja, ne asetetaan pelilaudan keskelle.

On seuraavan pelaajan vuoro heittää noppaa, asettaa mustekalakortti nopan osoittamalle paikalle ja vetää mustekalaa. Pelaaja kerää pyydystetyistä kaloista tarvitsemansa ja antaa loput seuraavalle pelaajalle jne.

Huomio: Pidä kiinni mustekalasta, kun siirrät mustekalakortin paikkaa.

Kaksi valkoista kalaa ovat jokereita! Pelaaja voi valita niiden värin. Kun pelaaja on saanut pyydystettyä tehtäväkorttinsa kalat, hän palauttaa ne pelilaudan keskelle ja ottaa uuden tehtäväkortin pinosta. Jos pelaaja onnistuu pyydystämään molempien tehtäväkorttinsa kalat yhdellä vuorolla, ja hänellä on edelleen kaloja jäljellä, hänen tulee antaa ylimääräiset kalat eteenpäin ennen kuin nostaa uudet kortit itselleen. Peli päättyy, kun joku pelaajista on saanut pyydystettyä viiden tehtäväkortin kalat.

Huomio: Jos kala jää kiinni reikään, se katsotaan pyydystetyksi.





Poulp Party



"Bläckfisken har beställt sin lunch! Samla fisken som visas på dina uppdragskort genom att dra i snöret!"

Innehåll:

- 1 låda med en spelplan
- 30 fiskar (7x 4 färger + 2 vita)
- 1 bläckfiskkort
- 1 bläckfisk med en snodd
- 20 uppdragskort
- 1 tärning

2 spel i 1
Nybörjare och Expert

Det perfekta spelet för:

- Utveckling av fingerfärdighet

Målet med spelet för nybörjare

Använd bläckfisken för att samla alla fiskar i rätt färger före de andra spelarna!

Speluppställning:

Sätt bläckfiskenkortet i sidan av lådan och placera bläckfisken i mitten av spelplanen. Arrangera slumpmässigt alla fiskar i olika färger runt bläckfisken. Se till att inte tappa ner några av dem i hålen! (och använd inte de vita fiskarna). Varje spelare måste sedan välja en färg på fiskarna... målet är att samla alla fiskar i den valda färgen genom att släppa ner dem i hålen. (OBS: Uppdragskortet används inte i NYBÖRJAR-spelet)

Spelregler:

Den första spelaren kastar tärningen och måste sedan placera bläckfiskenkortet framför en prick med samma färg (t.ex. om tärningen landar på grönt, måste bläckfisken placeras framför en av de 4 gröna prickarna på spelplanen). När bläckfiskenkortet är på plats drar spelaren sedan i snodden för att dra fram den träbläckfisken. Snodden behöver inte dras ut helt, spelaren kan stanna på vägen: målet är att släppa ner önskade fiskar i hålen. Spelaren samlar sedan alla fiskar som har fallit ner på båda sidorna av lådan. Men det finns en hake... de måste ge eventuella fiskar i fel färger till de andra spelarna, vilket hjälper dem att komma närmare vinst! Om det finns några fiskar kvar i slutet, placera dem tillbaka i mitten av spelplanen. Sedan är det den andra spelarens tur att kasta tärningen, placera bläckfiskenkortet och dra i snodden. Bläckfisken ska dock inte återvända till mitten. Den förblir där den lämnades. Den andra spelaren samlar sedan sina fiskar och ger de resterande till de andra spelarna. Och så vidare.

Var försiktig: Håll ordentligt i bläckfisken medan kortet flyttas.

Spellet avslutas när en spelare har samlat alla sina 6 fiskar i rätt färger.

Tips:

- Vrid spelboxen för att dra snodden lättare.
- De yngre spelarna kan använda baksidan av korten – som visar 6 tryckta fiskar, för att hjälpa.

Remarque : Om en fisk fastnar i hålet anses den ha vunnit.

Syftet med spelet för experter:

Att vara den första att samla bläckfiskens måltid genom att snabbt slutföra de 5 uppdragskortet!

Speluppställning:

Sätt in bläckfiskskortet på sidan av lådan och placera bläckfisken i mitten av spelbrädet. Placera slumpmässigt ut alla fiskar (inklusive de vita) runt bläckfisken. Var försiktig så att du inte tappar någon av dem i hålen! Blanda uppdragskortet och ge 2 till varje spelare. Lägg de återstående korten i en hög och lägg åt sidan. Spelarna placerar sedan sina uppdragskort med framsidan upp framför sig. De ska fånga de fiskar som anges på uppdragskortet.

Spelets gång:

Den första spelaren kastar tärningen och måste sedan placera bläckfiskskortet framför en prick i samma färg (t.ex. om tärningen landar på grönt, måste bläckfisken placeras framför en av de 4 gröna prickarna på spelbrädet). När bläckfiskskortet är på plats drar spelaren sedan i snöret för att dra fram den träbläckfisken. Snöret behöver inte dras ut helt, spelaren kan stanna längs vägen: målet är att släppa ner de fiskar som krävs för att slutföra uppdragen (vilka som helst) i hålen. Spelaren samlar sedan upp alla fiskar som har fallit på båda sidor av lådan. De behåller de fiskar de behöver för sina uppdrag och ger sedan eventuella överblivna fiskar till nästa spelare. Den spelaren behåller de fiskar de behöver för sina uppdrag och ger eventuella önskade vidare till nästa spelare, och så vidare. Om det finns några fiskar kvar i slutet läggs de tillbaka i mitten av spelbrädet.

Nu är det dags för den andra spelaren att kasta tärningen, placera bläckfiskskortet och dra i snöret. De kommer att samla sina uppdragspecifika fiskar och skicka eventuella överblivna vidare till nästa spelare. Och så vidare.

Var försiktig: Håll ordentligt i bläckfisken när du flyttar bläckfiskskortet.

De 2 vita fiskarna är jokrar! De kan användas för vilken färg som helst.

När en spelare slutför ett uppdragskort returnerar de fiskarna till mitten av spelbrädet och tar ett nytt uppdragskort från högen. Om en spelare lyckas fylla båda sina uppdragskort med en enda fångst och fortfarande har fiskar över, måste de ge dessa överblivna fisk till nästa spelare INNAN du tar 2 nya uppdragskort.

Spelet avslutas när en spelare slutför 5 uppdragskort!

Observera: Om en fisk fastnar i ett hål, betrakta det som fångad/insamlad.





JURATOYS

13 rue de l'Industrie
39270 Orgelet - FRANCE

JURATOYS UK.LTD

Studio 1S.08,
The Barley Mow Centre
10 Barley Mow Passage,
Chiswick, W4 4PH

ref : J02622
2023

Game designer: Carlo Emanuele
Lanzavecchia & Walter Obert

Illustrator: Eleonore Pelluau

www.janod.com

CE UK
CA



FR

DONNEZ
OU
RECYCLEZ



ASSOCIATION

OU



MAGASIN

OU



DÉCHÈTERIE

Adresses sur quefairedemesdechets.fr