

FIVE little FISH



NL Inhoud

5 vissen met uitschuifbare staart, 36 waterleliekaarten (aan achterzijde: 6 groene, 6 blauwe, 6 rode, 6 gele, 6 paarse vissen, 3 regenboogvissen en 3 kikkers) en 1 vishengel.

Voorbereiding

Zet de 5 vissen midden op tafel. Zorg dat de kleur niet zichtbaar is. Hussel de vissen door elkaar zonder ze op te tillen. Leg vervolgens de waterleliekaarten rond de vissen met de afbeelding van de vissen naar beneden. Dit vormt de 'vijver'.

Het spel begint

De jongste mag beginnen. Hij of zij kiest een waterleliekaart en draait deze om. Het is een...



... gele, groene, blauwe, rode of paarse vis

De speler vangt een vis met de hengel. Als de vis wordt opgetild, verschijnt de kleur.

- Als de vis dezelfde kleur heeft als de vis op de kaart, zet de speler de vis voor zich op tafel en zorgt dat de kleur weer goed verborgen wordt.
- Als de vis een andere kleur heeft dan de vis op de kaart, blijft de vis op zijn plek.

Aan het einde van de beurt legt de speler de waterleliekaart in de doos. Nu is de speler links van de vorige speler aan de beurt om een waterleliekaart om te draaien.

Opmerking: een speler mag alle vissen op tafel vangen, dus zowel de vissen in de vijver als de vissen die al voor een andere speler op tafel staan.

Als de speler denkt dat de vis die voor hem op tafel staat dezelfde kleur heeft als de vis op de kaart die hij zojuist heeft omgedraaid, tilt hij deze vis op en laat de kleur aan de andere spelers zien.

- De vis heeft inderdaad dezelfde kleur: de speler mag een andere waterleliekaart omdraaien.
- De vis heeft niet dezelfde kleur: zijn beurt is voorbij en de volgende speler is aan de beurt.



... regenboogvis

Mooi! De speler kiest een vis in de vijver en zet deze voor zich neer, zonder de vis op te tillen en dus zonder te zien welke kleur de vis heeft. Als er geen vissen meer in de vijver zijn, neemt de speler een vis die al voor een andere speler op tafel staat, zonder de vis op te tillen! Daarna is zijn beurt voorbij en mag de volgende speler een waterleliekaart omdraaien.



... een knorrige kikker

Dat is pech! De speler zet een van zijn vissen terug in de vijver, zonder de vis op te tillen en dus zonder te laten zien welke kleur de vis heeft. Als de speler geen vissen heeft, is zijn beurt voorbij en mag de volgende speler een waterleliekaart omdraaien.

Einde van het spel

Het spel is afgelopen als alle waterleliekaarten zijn omgedraaid. De speler met de meeste vissen heeft gewonnen.

Als 2 spelers evenveel vissen hebben, telt iedere speler de punten die op de staart van de vissen staan.

De speler met het hoogste aantal punten is de winnaar.

FR Contenu :

5 poissons télescopiques, 36 cartes nénuphar (au dos : 6 poissons verts, 6 bleus, 6 rouges, 6 jaunes, 6 violets, 3 arc-en-ciel et 3 grenouilles) et 1 canne à pêche.

Mise en place

Poser les 5 poissons au centre de la table en veillant à bien en cacher la couleur, puis les mélanger sans les soulever. Poser ensuite autour des poissons toutes les cartes nénuphar face cachée : c'est la « mare ».

Comment jouer ?

Le plus jeune commence : il choisit une carte nénuphar et la retourne. Il a pioché...



... un poisson jaune, vert, bleu, rouge ou violet

Le joueur attrape un poisson avec la canne à pêche. En le soulevant, la couleur du poisson apparaît.

- Le poisson est de la même couleur que celui sur la carte : il le pose devant lui en veillant à bien cacher la couleur.
- Le poisson est d'une autre couleur : il le repose à sa place.

À la fin de son tour, le joueur range la carte nénuphar dans la boîte. Puis c'est au tour du joueur situé à sa gauche de retourner une carte nénuphar.

Précision : un joueur peut pêcher n'importe quel poisson sur la table, qu'il soit dans la mare, ou déjà posé devant un autre joueur.

Si le joueur pense avoir devant lui un poisson de la même couleur que celui de la carte nénuphar qu'il a retournée : il le soulève avec la canne à pêche et le montre aux autres joueurs.

- Le poisson est bien de la même couleur : il retourne une nouvelle carte nénuphar.

- Le poisson n'est pas de la même couleur : son tour est fini et c'est au tour du joueur suivant.



... un poisson arc-en-ciel

Bravo ! Le joueur choisit un poisson de la mare et le déplace devant lui, sans le soulever et donc sans révéler sa couleur. S'il n'y a plus de poisson dans la mare, le joueur déplace devant lui un poisson pris chez autre joueur sans le soulever. Puis son tour est fini et c'est au suivant de retourner une carte nénuphar.



... une grenouille grognon

Pas de chance ! Le joueur replace un de ses poissons dans la mare, sans le soulever et donc sans révéler sa couleur. S'il n'a aucun poisson, son tour est fini et c'est au suivant de retourner une carte nénuphar.

Fin de la partie

La partie est terminée quand toutes les cartes nénuphar sont retournées. Le joueur qui a le plus de poissons gagne la partie. Si 2 joueurs ont le même nombre de poissons, chacun compte les points inscrits sur la queue de ses poissons. Celui qui totalise le plus de points gagne la partie.

DE Inhalt

5 Fische mit ausziehbarem Schwanz, 36 Seerosenkarten (auf der Rückseite: 6 grüne, 6 blaue, 6 rote, 6 gelbe und 6 lila Fische, 3 Regenbogenfische und 3 Frösche) und 1 Angel.

Vorbereitung

Die 5 Fische werden mitten auf den Tisch gestellt. Es ist wichtig, dass ihre Farbe nicht zu sehen ist. Dann werden die Fische gemischt (ohne sie anzuheben). Anschließend werden die Seerosenkarten, mit der Abbildung nach unten, rund um die Fische gelegt. Diese bilden nun den »Teich«.

Spielverlauf

Der jüngste Spieler darf anfangen. Er wählt eine Seerosenkarte aus und dreht sie um. Auf der Karte steht ein...



... gelber, grüner, blauer, roter oder lila Fisch.

Der Spieler fängt einen Fisch mit der Angel. Wenn der Fisch hochgehoben wird, ist seine Farbe sichtbar.

- Wenn der Fisch die gleiche Farbe hat wie der Fisch auf der Karte, stellt der Spieler den Fisch vor sich auf den Tisch. Dabei wird die Farbe des Fisches wieder unsichtbar.
- Hat der Fisch eine andere Farbe als der Fisch auf der Karte, stellt der Spieler den Fisch zurück in den Teich.

Beim Ende seines Spielzugs legt der Spieler die Seerosenkarte in die Schachtel. Dann ist der nächste Spieler (links vom ersten Spieler) an der Reihe und dreht ebenfalls eine Seerosenkarte um.

Anmerkung: Ein Spieler darf alle Fische auf dem Tisch angeln, sowohl die Fische im Teich als auch die Fische, die schon vor einem anderen Spieler auf dem Tisch stehen.

Wenn der Spieler denkt, dass der Fisch, der vor ihm auf dem Tisch steht, die gleiche Farbe hat wie der Fisch auf der Karte, die er gerade umgedreht hat, hebt er diesen Fisch hoch und zeigt den anderen Spielern die Farbe.

- Der Fisch hat die gleiche Farbe: dann darf der Spieler eine andere Seerosenkarte umdrehen.
- Der Fisch hat nicht die gleiche Farbe: sein Spielzug ist vorbei und der nächste Spieler ist an der Reihe.



... Regenbogenfisch

Du hast Glück! Der Spieler wählt einen beliebigen Fisch im Teich aus und stellt ihn vor sich auf den Tisch, ohne den Fisch anzuheben, ohne zu wissen, welche Farbe der Fisch hat. Wenn keine Fische mehr im Teich sind, nimmt der Spieler einen Fisch, der schon vor einem anderen Spieler auf dem Tisch steht - ohne den Fisch anzuheben! Dann ist der Spielzug vorbei und der nächste Spieler darf eine Seerosenkarte umdrehen.



... ein mürrischer Frosch

So ein Pech! Der Spieler muss einen seiner Fische wieder in den Teich stellen, ohne den Fisch anzuheben bzw. zu zeigen, welche Farbe der Fisch hat. Wenn dieser Spieler keine Fische hat, ist sein Zug vorbei und der nächste Spieler darf eine Seerosenkarte umdrehen.

Ende des Spiels

Wenn alle Seerosenkarten umgedreht wurden, ist das Spiel vorbei. Der Spieler mit den meisten Fischen hat gewonnen. Wenn zwei Spieler die gleiche Anzahl von Fischen haben, zählt jeder Spieler die Punkte, die auf dem Schwanz der Fische stehen. In diesem Fall gewinnt der Spieler mit der höchsten Punktzahl.

