



7 – 99 év



2-4 játékos



30 perc

A doboz tartalma: 1 tábla, 40 tengeri sün zseton (20 sárga, 20 piros), 4 bábu.

A játék lényege: A tengeri sün halászat cseppet sem egyszerű, akár az ujjainkat is elveszíthetjük! Hogy biztonságosan kifoghasd őket, különleges halásznégyszetbe kell őket terelned.

A játék célja: A lehető legtöbb zsetont összegyűjteni.

Előkészületek: Tedd a táblát középre! A tengeri sün zsetonokat rakd a tábla szélére, 2 kupacba, szín szerint csoportosítva! Minden játékos válasszon egy bábút, majd tegye maga elé!

A játék menete: A legfiatalabb játékos kezd, majd a kör az óramutató járásával megegyező irányba halad tovább. A játékosok, mikor rájuk kerül a sor, a következőket tehetik:

1• Nem kötelező: A játékos, ha szeretné, áthelyezheti az egyik zsetont a táblán.

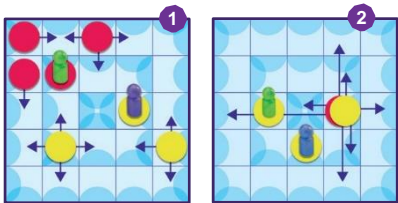
2• Kötelező:

- Vagy felrak a táblára egy tetszőleges színű zsetont.
- Vagy áthelyezheti az egyik zsetont a táblán.

3• Kötelező: a bábuját az egyik zsetonra helyezi a táblán. Ezután a következő játékos jön.

Zsetonok áthelyezése: A zsetonokat akkor lehet áthelyezni, ha nincs rajtuk bábu.

- Ha a zseton magában áll, vízszintes vagy függőleges irányba, egy szomszédos, üres mezőre helyezhető át (1. ábra).
- Ha a zseton egy másik zsetonon van, vízszintes vagy függőleges irányba, egy üres mezőre helyezhető át. Akár másik zseton fölött is áthelyezhető (2. ábra).



A kék játékos áthelyezési lehetőségei.

Zsetonok hozzáadása: A játékosok a pályán kívüli zsetonok közül választ egy tetszőleges színűt, és azt:

- egy üres mezőre helyezi a táblán,
- vagy egy, már a táblán lévő zsetonra teszi.

Figyelem: Nem lehet zsetont tenni:

- olyan zsetonra, melyen bábu van (még ha a játékos bábujá is),
- olyan zsetonra, mely alatt már van egy zseton,
- a zsetonnal azonos színű zsetonra.

Megjegyzés: Ha 3 körön keresztül egyetlen zsetont sem raknak vagy vesznek le a tábláról, a következő játékosnak fel kell raknia egy zsetont.

A bábuk áthelyezése: A játékosok a bábujukat bármelyik zsetonra vagy zsetonkupacra rátehetik a táblán, kivéve, ha az ellenfél bábujá van rajta.

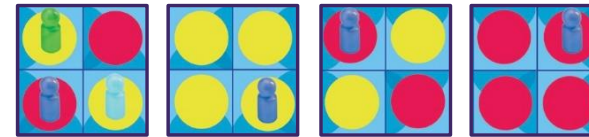
A zsetonok elnyerése: Ha a játékosnak sikerül a saját körében egy „halásznégyszetet” csinálni, a négyzetet alkotó zsetonokat elnyeri.

A halásznégyszet: A halásznégyszet egy 4 zsetonból vagy zsetonkupacból álló, 2x2 mezőt magába foglaló alakzat. Zsetonkupac esetén a felül lévő zseton színe adja meg a kupac színét.

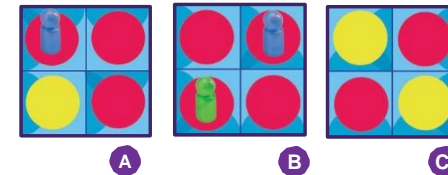
A halásznégyszet akkor jön létre, ha megfelel a következő feltételeknek:

- A négyzet átlóit alkotó zsetonok színe azonos.
- A játékos bábujá a négyzetet alkotó zsetonon vagy zsetonkupacon van.
- Az ellenfél bábujá nem lehet azon a mezőn, mely a játékos bábujának mezőjével a négyzet átlóját adja.

Példák a kék játékos érvényes halásznégyszeteire:



Példák a kék játékos érvénytelen halásznégyszeteire:



A) A négyzet egyik átlója egy piros és egy sárga zsetonból áll.

B) A zöld játékos bábujá azon a mezőn áll, mely a kék játékos bábujának mezőjével átlót alkot.

C) A kék játékos nem áll egyetlen zsetonon sem.

Ha egy játékosnak sikerül érvényes halásznégyszetet létrehozni, a négyzetet alkotó valamennyi zsetont elnyeri (a zsetonkupacokat alkotó és a saját bábujá alatt lévő zsetonokat is ideértve), kivéve azokat, melyeken az egyik ellenfélhez tartozó bábu áll.

A zsetonokat a játékos összegyűjti és maga elé helyezi, a zsetonok a játékban már nem vesznek részt. A játékos a bábuját is maga elé rakja, és a következő körben visszateszi a táblára.

A játék vége: A játék akkor ér véget, ha valamelyik színben elfogynak a zsetonok.

A játékosok összeszámolják az előttük lévő zsetonokat. Az a játékos nyer, akinek a legtöbb zsetont sikerült kihalászni.

Alkotók: Jean-Jacques Derghazarian és Alain Rivollet
Design: Charlotte Gastaut