

2704

INSTRUKCJA

RYBOBRANIE

PODWĘDŹ KOMUŚ RYBKĘ



GRA
KOŚCIO-KARCIANA



ILOŚĆ GRACZY: 2-6
WIEK: 6+

ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA:

- KARTY - 55 SZT.
- SPECJALNE KOŚCIKI - 5 SZT.
- INSTRUKCJA

Po rozpakowaniu należy sprawdzić zgodność elementów z listą zawartości pudełka umieszczoną obok.

W razie niezgodności prosimy o kontakt:
e-mail: alexander@alexander.com.pl

Autor gry: Martin Nedergaard Andersen

CZAS NA RYBY, WIĘC SZYKUJ SIĘ NA NIEEEZŁE BRANIE!

RZUĆ KOŚCIAMI I ZŁÓW JAK NAJWIĘCEJ RYB NA KARTACH. TYLKO UWAŻAJ NA POZOSTAWIONE W WODZIE ŚMIECI, BO STRACISZ PUNKTY. PAMIĘTAJ TEŻ, ŻE ZDOBYTE KARTY MOŻNA JESZCZE BĘDZIE KOMUŚ PODWĘDZIĆ.

KOŚCI

Na kościach zostało umieszczonych pięć ryb słodkowodnych występujących w Polsce: **płotka, sum, węgorz, szczupak i karaś** (Rys.1). Gatunki te mają dość charakterystyczne kształty, ale dla ich łatwiejszego rozróżnienia zostały dodatkowo oznaczone innymi kolorami. Jeśli na kości wypadnie węgorz – zakryj nią wizerunek węgorza na wybranej karcie. Tak samo z innymi rybami. **Pamiętaj, że kośćmi, których z jakiegoś powodu nie możesz (lub nie chcesz) dopasować, masz prawo rzucić ponownie.**

CEL GRY

Rzucić kośćmi i dopasuj je do ryb znajdujących się na odkrytych kartach. Zdobyte karty można będzie jeszcze potem sobie wzajemnie podbierać. Na końcu czeka was wielkie liczenie ryb (a nie kart). Kto złowił najwięcej, ten wygrywa.



płotka



sum



węgorz



szczupak



karaś

Na jednej stronie każdej kostki widnieje również śmieć, który został przez kogoś nierozsądnie wrzucony do wody (Rys.2). Mamy tutaj pozostawioną w szuwarach puszkę, butelkę po napoju, starą wrotkę, zużytą oponę, a nawet zepsutą pralkę. Jeśli na kości wypadnie śmieć (nieważne jaki), nie możesz jej nigdzie dołożyć, ale wciąż możesz nią rzucić ponownie.



Rys. 2

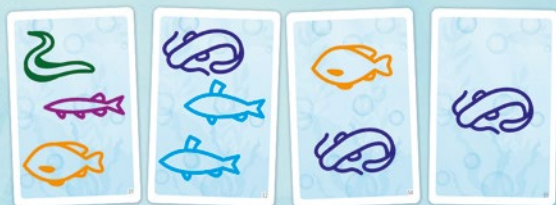
KARTY

Karty przedstawiają wizerunki tych samych ryb, które są na kościach. Na każdej karcie znajduje się jedna, dwie albo trzy rybki. Na początku gry na stole leżą cztery odkryte karty (potem będzie ich więcej). Na nich można kłaść wyrzucone kości. **Ze stołu możesz jednak zabrać tylko te karty, na których wszystkie ryby zostały zakryte kośćmi. Raz położona kość nie może już zostać w tym ruchu przesunięta na inną kartę.** Karty z większą liczbą ryb są trudniejsze do zdobycia, ale też bardziej wartościowe. Na końcu liczymy przecież, kto złowił więcej ryb, a nie kart. Trudniej również podkraść taką kartę innemu graczowi.

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Wyjmij kości z pudełka i połóż na stole. Następnie potasuj wszystkie karty, odłóż po sześć na każdego gracza (jeśli gracze w 5-6 osób, wtedy po trzy karty na gracza) i stwórz z nich talię, którą wykorzystacie w tej rozgrywce. Jeśli w grze biorą udział 2 osoby – wasza talia będzie miała 12 kart, jeśli jest 3 graczy – będzie to 18 kart (Rys. 3), itd. Pozostałe karty odrzuć do pudełka. Nie będą brały udziału w grze.

Położ talię w zasięgu ręki w formie zakrytego stosu. Weź z góry 4 karty i umieść je odkryte na środku stołu.



Rys. 3

PRZEBIEG GRY

Grę zaczyna najmłodszy stażem wędkarz (lub najmłodszy gracz). Dalej gramy zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

Na początku gry rzuć wszystkimi kostkami. Zobacz, jakie ryby wypadły na każdej z kości, i spróbuj dopasować je do wizerunków na otwartych kartach. Rybkę łowimy, kładąc na karcie kostkę z pasującym obrazkiem (Rys. 4) – szczupak na szczupaka, sum na suma itd. Każdą z kości możesz położyć na dowolnej karcie. Wybierz jednak mądrze. **Twoim celem jest zakrycie wszystkich ryb na przynajmniej jednej karcie. Inaczej w tym ruchu nie złowisz nic.**

Uwaga! Po umieszczeniu kości nie będzie można już jej przenieść na inną kartę.

Nie musisz dokładać wszystkich kości od razu po pierwszym rzucie. Zgarnij kostki, które ci nie



Rys. 4

pasują, i rzuć nimi ponownie. Jeżeli na kości wypadł śmieć, nie można jej nigdzie dołożyć, ale można nią rzucić jeszcze raz. Możesz rzucać tak długo, aż uda ci się zdobyć jakąś kartę (lub kilka kart), ale za każdym razem **musisz położyć gdzieś przynajmniej jedną kość**. Inaczej stracisz ruch i całą dotychczasową zdobycz, nawet jeśli jakieś karty zostały już przez ciebie w pełni zakryte kośćmi i są gotowe do zabrania.

Jeśli już po pierwszym rzucie nie będziesz w stanie położyć żadnej kości (ponieważ wyrzuciłeś rybki, których nie ma na żadnej aktualnie otwartej karcie, albo same śmieci), twoja tura się kończy i nie zdobywasz w niej punktów.

W każdej chwili po dołożeniu jakiejś kości możesz zdecydować o przerwaniu ruchu i zabrać wszystkie w pełni zakryte przez siebie karty (może być ich więcej niż jedna). Umieść je **odkryte** przed sobą. Te karty nadal mogą zostać zabrane przez innych graczy w czasie ich tury.

Następnie przekaz wszystkie kości graczowi po lewej stronie oraz wyłóż z talii na stół tyle samo kart, ile zabrałeś w tym ruchu. **Ważne, aby zawsze na stole były cztery karty.**

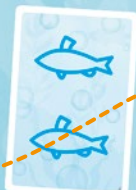
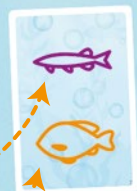
Kolejny gracz rozpoczyna swoją turę w ten sam sposób, tj. rzuca wszystkimi kośćmi i patrzy, na których kartach może je położyć. **Różnica jest taka, że teraz ma do dyspozycji nie tylko 4 otwarte karty na środku stołu, ale także twoje odkryte** (świeżo zdobyte) karty, które może ci podkraść. Aby do tego doszło, należy zawsze spełnić ten sam warunek: wszystkie ryby na karcie muszą zostać zakryte.

Twoje zdobyte karty pozostaną otwarte aż do momentu, w którym kolejka znów wróci do ciebie. Wtedy będziesz mógł odwrócić je obrazkiem do dołu i odłożyć na swój stosik kart wygranych. Od tej pory będą stanowić już twoją zdobycz punktową do końca gry. Sprawa jest zatem całkiem prosta – **jeśli na początku swojego ruchu masz jakiegokolwiek otwarte karty przed sobą, zakryj je i odłóż na stosik swoich punktów.**

Gracz, który odebrał ci kartę, **musi również położyć ją przed sobą odkrytą** i będzie mógł ją odwrócić dopiero przed swoim następnym ruchem. W ten sposób kolejny gracz będzie miał do dyspozycji nie tylko 4 karty na środku stołu, ale także twoje otwarte karty (o ile ci jeszcze jakieś zostały) i otwarte karty gracza, który zagrał po tobie. W ten sposób możecie sobie wzajemnie podkraść karty i obniżać zdobycz punktową przeciwników.

W jednym swoim ruchu, przy rozsądnym dokładaniu kostek, możesz zgarnąć karty z kilku źródeł.

LENA



MAJA

TOMEK



OLIWIER



PRZYKŁAD

Założmy, że gracze w czwórkę. Swoją rundę właśnie rozpoczyna Tomek (Rys. 5).

Tomek nie ma przed sobą odkrytych kart (jeżeli takie by miał, właśnie odwróciłby je na swój stosik zdobytych punktów). Tomek rzuca kośćmi i może je umieścić na dowolnych odkrytych kartach – albo tych pośrodku stołu, albo leżących u któregoś z pozostałych graczy.

Na kościach wypadają dwa szczupaki, jeden węgorz, jeden sum i jeden karaś.

Tomek widzi, że na środku stołu jest jedna karta gotowa do wzięcia. Są na niej dwie ryby: szczupak i karaś. Kładzie na niej odpowiednie kości.

Kolejne dwie kości położy na karcie, którą w swojej ostatniej kolejce zdobyła Lena – karta z dwoma rybami: szczupak i sum. W ten sposób podkradnie jej tę kartę.

Ostatnią kością zabierze jeszcze jedną kartę Oliwierowi – jest na niej tylko jeden węgorz, łatwo taką kartę zwędzić.

Tym samym Tomek zabierze dla siebie w tym ruchu 3 karty, które jednak teraz musi położyć otwarte przed sobą. Będzie musiał poczekać, aż zatoczy pełne koło i dopiero przed swoim kolejnym rzutem zamieni je na zdobyte punkty. Do tego czasu wciąż będzie mógł je stracić, bo za chwilę po kolei rzucić będą przeciwnicy.

Na razie z opresji cało wychodzi Maja. Ma wprawdzie na swojej otwartej karcie szczupaka i suma, ale także płótkę, która tym razem nie wypadła na kościach. Tomek mógłby nie wykładać jakichś kości od razu na karty i rzucić nimi ponownie, aby zabrać jej tę kartę, ale nie podjął takiego ryzyka. Maja jest zatem o krok od zamienienia karty na właściwe punkty. Jeśli w najbliższym ruchu także Lena jej nie zabierze, będzie mogła odetchnąć z ulgą.



PAMIĘTAJ

Po skończonym ruchu zawsze dobierz z talii tyle kart, ile zostało zabranych ze środka stołu, aby w każdym momencie były tam 4 karty.

KONIEC GRY

Kiedy ostatnia karta zostanie zabrana ze środka stołu, grajcie dalej, podkradając sobie wzajemnie karty. Trwa to do momentu, gdy wszyscy gracze zakryją swoje zdobyte karty. Wtedy liczycie ryby na kartach. Kto ma ich najwięcej, wygrywa. Gatunek ryby nie ma wpływu na jej wartość punktową, każda z nich to 1 punkt.

LEPSZA MAŁA PŁOTKA NIŻ...

Pamiętaj, że rodzaj wyrzuconego na kościach śmiecia nie ma żadnego znaczenia dla przebiegu gry. Czy trafiła ci się mała puszczałka, czy też wielgachna stara pralka, taka kość tak czy siak jest bezużyteczna w tym ruchu. Każdy śmieć pozostawiony w wodzie zatruwa środowisko naturalne, w którym wszyscy żyjemy.





WĘGORZ – DALEKI PODRÓŻNIK

Węgorz to drapieżna ryba, kształtem trochę przypominająca węża. Samice mogą osiągać długość nawet do 2 m i wagę do 9 kg. Samce są dużo mniejsze (tylko 65 cm długości i 350 g wagi). Węgorze występują w naszych rzekach i jeziorach, ale na tarło wędrują aż 8 tys. km do Morza Sargassowego. Niestety, populacja

węgorza jest obecnie zagrożona wyginięciem i jego połów został ograniczony. Przyczyniła się do tego głównie degradacja środowiska oraz nadmierne odławianie. Dziś człowiek pomaga małym węgorzom wrócić na nasze wody, przewożąc je w pojemnikach z lodem i zarybiając w ten sposób polskie akweny.

CIĘKAWOSTKA:

Dzięki budowie swojego ciała i skórze pokrytej śluzem węgorze potrafią także przemieszczać się po lądzie, pełzając z szybkością nawet 3 km/godz. po wilgotnym podłożu pokrytym trawą i mchami. Oddychają wtedy przez skórę!

KARAŚ – NASZA ŻŁOTA RYBKA

Karaś pospolity to ryba z rodziny karpiowatych. Długość dorosłego osobnika dochodzi do 50 cm, a masa ciała do 2 kg, ale ryby te rosną powoli, więc wędkarzom dość rzadko trafiają się duże okazy. Karasie uwielbiają wolno płynące rzeki i małe, płytkie jeziora o stojącej wodzie. Są więc też często hodowane w stawach i w ogrodowych oczkach wodnych, również ze względu na swój urokliwy, trochę brunatny, trochę złocisty, a momentami nieco zielonkawy kolor łusek.

CIĘKAWOSTKA:

Popularna akwariowa złota rybka, albo inaczej welonka, to tak naprawdę ogólna nazwa różnych odmian karasia chińskiego (*Carassius auratus auratus*), zwanego także karasiem ozdobnym.



SZCZUPAK – KROKODYL BEZ ŁAP

To bezwzględny drapieżnik naszych rzek i jezior, noszący złowieszczy przydomek krokodyla bez łap. Osiąga długość do 1,5 m i wagę do 10 kg. Na polowanie najczęściej wybiera się o świcie lub o zmierzchu. Czyha wtedy w ukryciu między roślinami wodnymi i czeka na przepływającą zdobycz. Szczupaki są tak żarłoczne i agresywne, że zdarza im się atakować ryby większe od siebie. Nie pogardzą nawet słabszym osobnikiem własnego gatunku.

CIĘKAWOSTKA:

Szczupaki posiadają od 700 do 900 niewielkich, lecz wyjątkowo ostrych zębów. Potencjalna ofiara prawie nie ma szans...



PŁOĆ – W ŁAWICY SIŁA

Płotka to najczęściej występująca w Polsce ryba słodkowodna. Zjada pokarm roślinny, małe skorupiaki, larwy owadów i mięczaki. Dorosłe płotki w wieku 3-4 lat mają ok. 10 cm długości, a 10-letnie osiągają ok. 20 cm. Ryby te są płochliwe i bardzo ostrożne, żyją w stadach i żerują gromadnie.

CIĘKAWOSTKA:

W czasie tarła jedna samica płoci potrafi znieść nawet 40 tysięcy jajeczek, ale zarówno ikra, jak i mały narybek to przysmaki m.in. okonia, szczupaka czy suma, a także niektórych ptaków, jak czapla czy zimorodek. Tak naprawdę do wieku dojrzałego dorasta nie więcej niż 1–2% płotek.



SUM – KRÓL POLSKICH WÓD

Z uwagi na swoje rozmiary i dostojność sum cieszy się dumnym mianem króla polskich wód. W naszym regionie osiąga nawet 2,5 m długości i masę ciała ponad 100 kg. Ma dużą spłaszczoną głowę i charakterystyczne długie wąsy. Spotykany jest głównie w dużych rzekach i zbiornikach zaporowych, rzadziej w jeziorach. Sum z natury jest samotnikiem. Prowadzi osiadły tryb życia głównie przy dnie. Zdarza się, że przez całe lata zajmuje jedną jamę lub inną kryjówkę. Bardziej aktywny staje się po zmroku, kiedy poluje na mniejsze ryby, raki, a także płazy, ssaki i ptaki wodne.

CIĘKAWOSTKA:

Wydawałoby się to mało prawdopodobne, ale sum nie potrzebuje dużo pokarmu. Kiedy temperatura spada poniżej 5°C, przestaje w ogóle żerować. Trwa to nawet przez 3 miesiące (najczęściej w okresie od grudnia do lutego).



Zasady bezpiecznego użytkowania:

Ostrzeżenia: Nieodpowiednie dla dzieci w wieku poniżej 3 lat. Istnieje ryzyko zadławienia się małymi elementami. Prosimy zachować opakowanie ze względu na podane informacje.

Opakowanie nie jest częścią zabawki. Stan zabawki należy regularnie kontrolować.

Przechowywanie: Produkt należy przechowywać w suchym pomieszczeniu, z dala od źródeł ciepła oraz w oryginalnym opakowaniu.

Utylizacja: Po zakończeniu użytkowania usuwać zabawkę w sposób bezpieczny i z dbałością o środowisko

Deklaracja WE: Produkt został oznaczony symbolem CE ponieważ jest zgodny z dyrektywą bezpieczeństwa zabawek.



Symbol 0-3 oznacza, że zabawka jest nieodpowiednia dla dzieci w wieku poniżej 3 lat.

PRODUCENT:

Z.P. „ALEXANDER” Piotr Pundzis
80-209 CHWASZCZYNO k/GDYNI
UL. TELEWIZYJNA 19
TEL./FAX 58 552 83 70
TEL. 58 552 87 27