



2–8 játékos részére, 8 éves kortól. Játékidő: 10–15 perc

A DOBOZ TARTALMA

5 horgászkartya (2 *Kapás van*, 3 *Nincs kapás*; lásd az 1. ábrát), 5 csalikártya (2, 3, 3, 4, 5 értékekkel; lásd a 2. ábrát), 28 hal-lapka (7×4 különböző hal; lásd a 3. ábrát), 7 zsákmány-lapka (lásd a 4. ábrát), 1 pontozótömb és 1 ceruza.

A JÁTÉK CÉLJA

A játék során a játékosok két különböző szerepet öltenek magukra: a horgászt, aki megpróbál halakat kifogni, vagy halét, aki megpróbálja megenni a csalit anélkül, hogy elkapná. A cél minél több pontot összegyűjteni halként és horgászként.

ELŐKÉSZÜLETEK

Az a játékos lesz az első fordulóban a horgász, aki a legutóbb evett halat. A horgász magához veszi az 5 horgász- és az 5 csalikártyát. A többi játékos hal lesz, mindannyian elvesznek egy adott haltípushoz tartozó 4 lapkát és egy zsákmánylapkát, és maguk elé teszik ezeket (lásd az 5. ábrát).

A JÁTÉK MENETE

Minden forduló több körből, és minden kör három szakaszból áll:

1) A horgász kiveti a csalit

A horgász titokban kiválaszt egy horgász- és egy csalikártyát, és le teszi őket az asztalra egymás tetejére úgy, hogy csak a csalikártya értéke (2–5 pont) látszódjon, a horgászkartya típusa (*Kapás van/Nincs kapás*) ne (lásd a 6. ábrát).

2) A halak megeszik tétjeiket

A „hal” játékosok egyesével (hogy milyen sorrendben, lásd a következő oldalon) eldöntik, hogy a saját halaik közül hány darabot (akár egyet sem, akár mind a négyet) ajánlanak fel tétként a horgászsínorra. A tétként felajánlott halakat maguk elé teszik.

Egy körben csak egyszer lehet tétet tenni. A „hal” játékosok akár egy, akár több kör alatt is felhasználhatják tétként a halaikat, de a forduló végéig fel kell tenniük tétként az összeset.

3) A fogás ellenőrzése

Miután a horgász, és a halak végrehajtották a fentieket, a játékosok ellenőrzik a fogást.

- ha egy halat sem tettek fel tétnek, a horgász eldobja mindkét lapját anélkül, hogy megmutatná a horgászkartyáját (vagyis hogy lett volna fogás vagy sem).

- ha legalább egy halat feltettek tétnek, a horgász felfedi a kijátszott horgászkartyát.

Ha a horgászkartya azt jelzi, „Kapás van”, akkor a horgász megnyeri a tétként feltett halakat, és le teszi azokat maga elé.

Ha a horgászkartya azt jelzi, „Nincs kapás”, akkor a halak visszakapják a tétként feltett lapkákat, és a saját zsákmánylapkájukra teszik őket, a horgász által kijátszott csalikártyán látható értéknek megfelelő oldalra.

Példa: a forduló végén Nándi és Misi 1-1 halat tett fel tétként, Artúr pedig nem akart ebben a körben feltenni semmit. Lili, aki a horgász volt ebben a fordulóban, felfedi a horgászkártyáját, Nándi és Misi pedig örül, mivel a kártya azt jelzi, „Nincs kapás”. A csali értéke ebben a fordulóban 3 pont volt, így mindketten a zsákmánylapjuk 3-as oldalához teszik a tétként használt halaikat (lásd a 7. ábrát)

Ezt követően a horgászkártyát és a csalikártyát eldobjuk, képpel lefelé. Ezután a horgász újra csalit vet, és a játék folytatódik.

Fontos: a második „Kapás van” horgászkártya elhasználása után a forduló azonnal véget ér. A „hal” játékosok a náluk maradt hal-lapkákat feltehetik a zsákmánylapjukra, mégpedig a horgász kezében maradt (tehát még nem kijátszott) csalikártyák legértékesebbjének megfelelő értékű oldalra.

A FORDULÓ VÉGE ÉS A PONTOZÁS

1) A forduló vége

A forduló véget ér, amint

- A horgász felhasználta mind az öt csaliját vagy mindkét „Kapás van” horgászkártyáját, VAGY

- Ha a „hal” játékosok felhasználták az összes hal-lapjukat.

2) Pontozás

A horgász felírja a pontozólapra a játékosok által ebben a fordulóban szerzett pontokat. A pontokat a következőképp kell számolni:

- A horgász 4 pontot kap minden megszerzett halért

- A halak annyi pontot kapnak, amennyi a halaik által megevett csali összértéke.

Példa: Nándinak egy hala van a zsákmánylapja 3-as, és kettő a 2-es oldalán. Ezzel $1 \times 3 + 2 \times 2 = 7$ pontot szerzett.

ÚJ FORDULÓ KEZDETE

Az összes hal-lapka újra játékba kerül. Az előző horgásztól balra ülő játékos lesz az új horgász, ő magához veszi a horgász- és a csalikártyákat. Minden „hal” játékos elvesz négy egyforma hal-lapkát és egy zsákmánylapját. Új forduló kezdődik, amelyben a „hal” játékosok sorrendje megfordul.

A „HAL” JÁTÉKOSOK SORRENDJE

Minden új fordulóban megfordul a „hal” játékosok sorrendje. Az első fordulóban a horgász bal oldali szomszédja tehet tétet először, és a játékosok az óramutató járása szerint követik egymást. A második fordulóban a horgász jobb oldali szomszédja tehet tétet először, és a játékosok az óramutató járásával ellentétesen követik majd egymást, és így tovább.

A JÁTÉK VÉGE

4–8 játékos esetén: a játék akkor ér véget, ha minden játékos velt már horgász egyszer.

2–3 játékos esetén: a játék akkor ér véget, ha minden játékos kétszer volt már horgász.

Aki a különböző fordulók során összesen a legtöbb pontot gyűjti össze, az megnyeri a játékot. Döntetlen esetén a játékosok osztoznak a győzelmen.