

Ha Máté olyan halat fordított volna fel, amelyiken nincs tintafolt, akkor Sheila elkapott volna egy halat. Máténak el kellett volna vennie a legkisebb sorszámú, még játékban lévő kék halat.

A JÁTÉK VÉGE

Ha Sheilát teljesen sikerült elfedni a puzzle-darabokkal, mielőtt elkapott volna 9 halat, megnyertétek a játékot! A kis cápalány most nem lát semmit, és így már nem is veszélyes.

Amelyik játékos előtt a legkevesebb kis kék hal van, az a legügyesebb tintaspriccelő!

Ha Sheilának sikerült elkapnia 9 halat, mielőtt feltették volna rá az összes puzzle-darabot, akkor sajnos veszítettétek, és a kis cápalány nyeri a játékot.

JÁTÉKVÁLTOZAT HALADÓKNAK

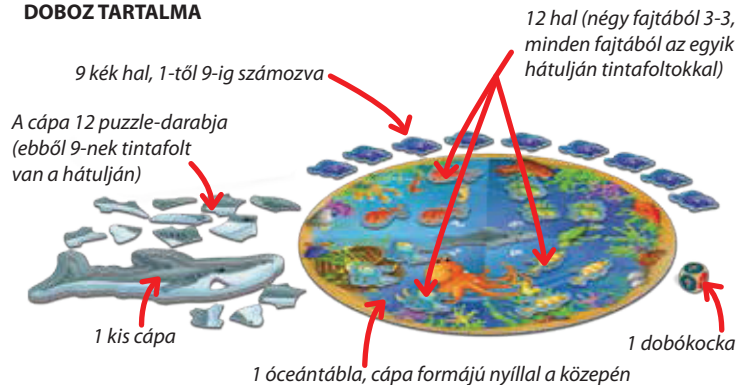
Ha már gyakorlott játékosok vagytok, kicsit nehezíthettek a játékon. Ehhez nem kell mást tennetek, mint a három, tintafolt nélküli puzzle-darabkát a többi közé keverni. Ez után ha egy játékosnak puzzle-darabkát kell felfordítania, már nehezebb dolga lesz, mert nem minden darab hátulján van tintafolt. Ha olyan darabot fordítottok fel, amin nincs tintafolt, akkor a cápa túl gyors volt! Sajnos nem sikerült eltalálni a tintával. Tovább úszik anélkül, hogy elkapna egy halat. A tintafolt nélküli darabokat nem szabad feltenni a cápára, csak vissza kell fordítani őket, és a helyükön maradnak.



Kooperatív társasjáték 4 éves kortól

A kishalak a korallzátony körül játszadoznak, amikor hirtelen megjelenik Sheila, a kis cápalány! De szerencsére Tinto, a polip is a közelben van. A tintáját szét-szórja a halak között, hogy azok elhomályosíthassák Sheila látását. Az a cápa, amelyik nem lát, már nem is veszélyes. Jegyezd meg, merre úszkálnak a tintafoltos halak! Csak akkor fröcskölheted le Sheilát tintával, ha megtaláltad ezeket a halakat. Amint a cápalány teljesen tintás lesz, megnyertétek a játékot!

DOBOZ TARTALMA



A JÁTÉK CÉLJA

Együtt próbáljátok meg Sheilát, a cápalányt egy tintafelhóval ártalmatlanná tenni. Figyeljétek meg, hogy melyik halakon van tintafolt! Csak így szerezhettek meg a puzzle-darabkákat, és tintázhatjátok össze Sheilát. Ha sikerül teljesen betéríteni Sheilát tintával, mielőtt elkapna 9 halat, megnyertétek a játékot!



Importálja: Gémklub Kft. 1092 Budapest, Ráday u 30 www.gemklub.hu

Figyelem! Nem alkalmas 3 éven aluli gyermekek részére. Fulladásveszély!

ELŐKÉSZÜLETEK

A legelső játék előtt:

- Óvatosan nyomkodjátok ki a kartonelemeket a kinyomóívből.
- Ragasszátok fel a matricákat a dobókockára úgy, hogy a két piros, cápás matrica oldal egymással átellenes oldalon legyen.



Minden egyes játék előtt:

- Tegyétek az **óceántáblát** az asztal közepére, hogy mindenki elérje. Ez után a kék halakat számozott oldalukkal felfelé helyezétek el a tábla körül, növekvő számsorrendben.
- A **többi halat** tegyétek az óceántáblára: minden negyedbe három egyforma hal kerüljön.
- A **cápanyilat** állítsátok az 1-es mezőre.
- A cápát tegyétek az asztalra úgy, hogy mindenki elérje.
- A kilenc puzzle-darabkát – tintás oldalukkal lefelé fordítva – tegyétek a tábla mellé.

Megjegyzés: a kimaradt három puzzle-darabkára csak a haladó játékváltozathoz lesz szükség (lásd a szabály végén)

- Készítsétek elő a **dobókockát**, és már játszhattok is!

A JÁTÉK MENETE

A játék az óramutató járása szerint halad. A legfiatalabb játékos kezd, és dob a dobókockával.

Ha a dobás eredménye, 1, 2, 3, 4 akkor felfordíthatsz egy halat az óceántáblán.

Olyan halat kell választanod, amely a dobásnak megfelelő számú negyedben található. Tehát ha 1-est dobtál, akkor az első negyedből kell halat felfordítanod stb.

-Ha a hal hátoldalán tintafolt van, felfordíthatsz egy puzzle darabot, és lefedheted a cápa egy részét. Hurrá! Sheila most már kevesebbet lát, és nem is olyan veszélyes.

-Ha a hal hátoldalán nincs tintafolt, nincs más teendő.

Ezután fordítsd vissza a halat a másik oldalára, és hagyd a helyén.

Ha a dobás eredménye 1, 2, 3, 4, mindenki kiáltja, hogy „cápvészély”!

A cápa közelebb jön. Forgasd a cápanyilat az óramutató járása szerint előre egy vagy két mezővel a kockán látható nyíl típusától függően. Ez után fordíts fel egy halat abban a negyedben, ahol a cápa megállt.

-Ha a hal hátoldalán tintafolt van, szerencsés voltál! Felfordíthatsz egy puzzle-darabot, és lefedheted a cápa megfelelő részét.

-Ha a hal hátoldalán nincs tintafolt, akkor vedd el a legkisebb sorszámú, még játékban lévő kék halat a tábla mellől, és tedd magad elé.

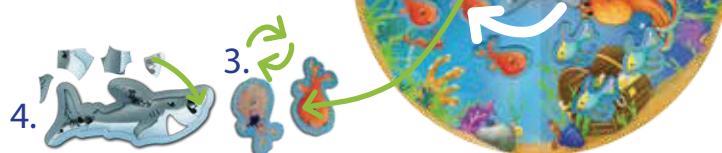
Ezután fordítsd vissza a táblán lévő halat a másik oldalára, és hagyd a helyén.

Tip: a legkönnyebben úgy jegyezheted meg, hol vannak az óceánban a tintafoltos halak, ha megfigyeled, mi van mellettük a táblán. Pl.: „a tintafoltos hal a kincses ládán van”. Így a következő körökben már tudni fogod, melyik hal tintafoltos és melyik nem. Hangosan is elmondhatod amit megjegyeztél, így a többieknek is segítesz vele!

Folytassátok a játékot, amíg Sheilát teljesen el nem fedtétek, vagy el nem kapta mind a 9 halat.

EGY JÁTÉKOS EGY KÖRÉRE

Éppen Máté köre van. (1.) A dobókockával cápát dobott! Mindenki azt kiáltja, „Cápvészély”! (2.) Ez után Máté, mivel a kockán egy nyíl van, egy mezővel lépteti előre a táblán a cápanyilat, (3.) majd felfordíthat egy halat ebben a negyedben. Hurrá! Egy tintafoltos halra akadt. (4.) Ez után Máté elvesz egy puzzle-darabot, és lefedi vele a cápa megfelelő részét. Minden jól sikerült, a cápa nem tud támadni. Ezt követően Máté visszafordítja a halat, és a következő játékos kerül sorra.



Cápvészély!!!

ELŐKÉSZÜLETEK

A legelső játék előtt:

- Óvatosan nyomkodjátok ki a kartonelemeket a kinyomóívből.
- Ragasszátok fel a matricákat a dobókockára úgy, hogy a két piros, cápás matrica oldal egymással átteljesen oldalon legyen.



Minden egyes játék előtt:

- Tegyétek az **óceántáblát** az asztal közepére, hogy mindenki elérje. Ez után a kék halakat számozott oldalukkal felfelé helyezétek el a tábla körül, növekvő számsorrendben.
- A **többi halat** tegyétek az óceántáblára: minden negyedbe három egyforma hal kerüljön.
- A **cápanyilat** állítsátok az 1-es mezőre.
- A cápát tegyétek az asztalra úgy, hogy mindenki elérje.
- A kilenc puzzle-darabkát – tintás oldalukkal lefelé fordítva – tegyétek a tábla mellé.

Megjegyzés: a kimaradt három puzzle-darabkára csak a haladó játékváltozathoz lesz szükség (lásd a szabály végén)

- Készítsétek elő a **dobókockát**, és már játszhattok is!

A JÁTÉK MENETE

A játék az óramutató járása szerint halad. A legfiatalabb játékos kezd, és dob a dobókockával.

Ha a dobás eredménye, 1, 2, 3, 4 akkor felfordíthatsz egy halat az óceántáblán.

Olyan halat kell választanod, amely a dobásnak megfelelő számú negyedben található. Tehát ha 1-est dobtál, akkor az első negyedből kell halat felfordítanod stb.

-Ha a hal hátoldalán tintafolt van, felfordíthatsz egy puzzle darabot, és lefedheted a cápa egy részét. Hurrá! Sheila most már kevesebbet lát, és nem is olyan veszélyes.

-Ha a hal hátoldalán nincs tintafolt, nincs más teendő.

Ezután fordítsd vissza a halat a másik oldalára, és hagyd a helyén.

Ha a dobás eredménye 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, mindenki kiáltja, hogy „cápa vesztély!”!

A cápa közelebb jön. Forgasd a cápanyilat az óramutató járása szerint előre egy vagy két mezővel a kockán látható nyíl típusától függően. Ez után fordíts fel egy halat abban a negyedben, ahol a cápa megállt.

-Ha a hal hátoldalán tintafolt van, szerencsés voltál! Felfordíthatsz egy puzzle-darabot, és lefedheted a cápa megfelelő részét.

-Ha a hal hátoldalán nincs tintafolt, akkor vedd el a legkisebb sorszámú, még játékbán lévő kék halat a tábla mellől, és tedd magad elé.

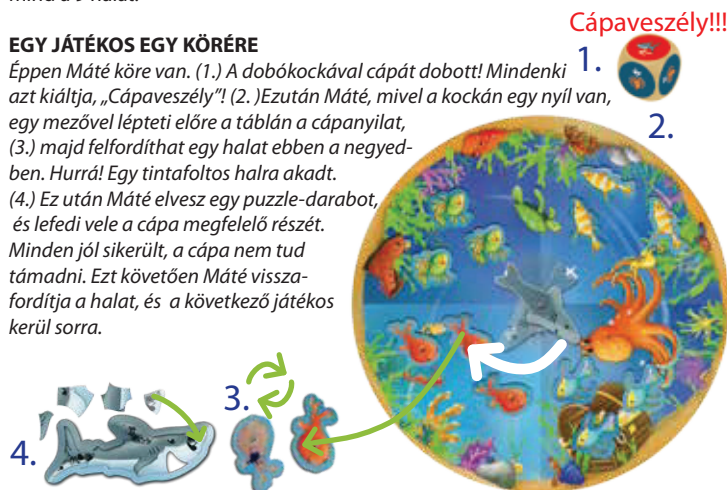
Ezután fordítsd vissza a táblán lévő halat a másik oldalára, és hagyd a helyén.

Tip: a legkönnyebben úgy jegyezheted meg, hol vannak az óceánban a tintafoltos halak, ha megfigyeled, mi van mellettük a táblán. Pl.: „a tintafoltos hal a kincses ládán van”. Így a következő körökben már tudni fogod, melyik hal tintafoltos és melyik nem. Hangosan is elmondhatod amit megjegyeztél, így a többieknek is segítesz vele!

Folytassátok a játékot, amíg Sheilát teljesen el nem fedtétek, vagy el nem kaptátok mind a 9 halat.

EGY JÁTÉKOS EGY KÖRÉRE

Éppen Máté köre van. (1.) A dobókockával cápát dobott! Mindenki azt kiáltja, „Cápa vesztély!” (2.) Ezután Máté, mivel a kockán egy nyíl van, egy mezővel lépteti előre a táblán a cápanyilat, (3.) majd felfordíthat egy halat ebben a negyedben. Hurrá! Egy tintafoltos halra akadt. (4.) Ez után Máté elvesz egy puzzle-darabot, és lefedi vele a cápa megfelelő részét. Minden jól sikerült, a cápa nem tud támadni. Ezt követően Máté visszafordítja a halat, és a következő játékos kerül sorra.



Ha Máté olyan halat fordított volna fel, amelyiken nincs tintafolt, akkor Sheila elkapott volna egy halat. Máténak el kellett volna vennie a legkisebb sorszámú, még játékbán lévő kék halat.

A JÁTÉK VÉGE

Ha Sheilát teljesen sikerült elfedni a puzzle-darabokkal, mielőtt elkapott volna 9 halat, megnyertétek a játékot! A kis cápalány most nem lát semmit, és így már nem is veszélyes.

Amelyik játékos előtt a legkevesebb kis kék hal van, az a leggyűsebb tintspriccelő!

Ha Sheilának sikerült elkapnia 9 halat, mielőtt feltették volna rá az összes puzzle-darabot, akkor sajnos veszítettétek, és a kis cápalány nyeri a játékot.

JÁTÉKVÁLTOZAT HALADÓKNAK

Ha már gyakorlott játékosok vagytok, kicsit nehezíthettek a játékon. Ehhez nem kell más tennetek, mint a három, tintafolt nélküli puzzle-darabkát a többi közé keverni. Ez után ha egy játékosnak puzzle-darabkát kell felfordítania, már nehezebb dolga lesz, mert nem minden darab hátulján van tintafolt. Ha olyan darabot fordítottok fel, amin nincs tintafolt, akkor a cápa túl gyors volt! Sajnos nem sikerült eltalálni a tintával. Tovább úszik anélkül, hogy elkapna egy halat. A tintafolt nélküli darabokat nem szabad feltenni a cápára, csak vissza kell fordítani őket, és a helyükön maradnak.



A kishalak a korallzátony körül játszadoznak, amikor hirtelen megjelenik Sheila, a kis cápalány! De szerencsére Tinto, a polip is a közelben van. A tintáját szétszórja a halak között, hogy azok elhomályosíthassák Sheila látását. Az a cápa, amelyik nem lát, már nem is veszélyes. Jegyezd meg, merre úszkálnak a tintafoltos halak! Csak akkor fröcskölheted le Sheilát tintával, ha megtalálád ezeket a halakat. Amint a cápalány teljesen tintás lesz, megnyertétek a játékot!

DOBOZ TARTALMA



A JÁTÉK CÉLJA

Együtt próbáljátok meg Sheilát, a cápalányt egy tintafelhővel ártalmatlanná tenni. Figyeljétek meg, hogy melyik halakon van tintafolt! Csak így szerethettek meg a puzzle-darabkákat, és tintázhatjátok össze Sheilát. Ha sikerül teljesen beteríteni Sheilát tintával, mielőtt elkapna 9 halat, megnyertétek a játékot!



Importálja: Gémklub Kft. 1092 Budapest, Ráday u 30 www.gemklub.hu

Figyelem! Nem alkalmas 3 éven aluli gyermekek részére. Fulladásvesztély!