

Tempo, kleine Fische!

D

Ravensburger® Spiele Nr. 23 334 2

Ein spannendes Farbwürfelspiel
für 2–6 Fischer von 3–7 Jahren

Autor: Günter Burkhardt
Illustration: Gabriela Silveira
Redaktion: Monika Gohl



Inhalt:

2 Fischer, 4 Fische, 1 Boot, 1 großes Flussteil, 11 kleine Flussteile, 1 Meeresteil, 1 Farbwürfel

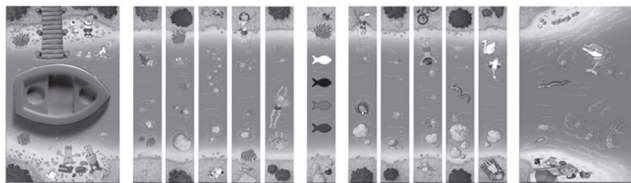
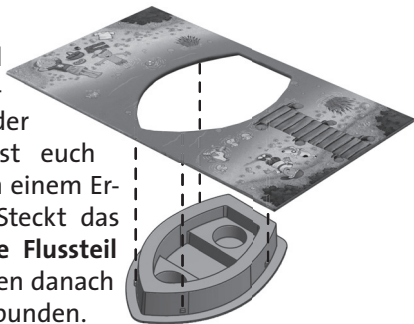
Große Aufregung im Fluss: Die beiden Fischer Fritz und Frieda möchten gern Fische fangen. Doch die bunten Fische versuchen schnell ins Meer zu flüchten, denn nur hier sind sie sicher. Das Boot ist nämlich nicht für die starken Wellen im Meer gebaut. Wer freut sich am Ende: Fische oder Fischer?

Spielziel

Der Farbwürfel bestimmt, ob das Boot oder die Fische ziehen dürfen. Sind am Ende mehr Fische im Meer, gewinnen die Fisch-Freunde. Haben die Fischer mehr als zwei Fische gefangen, gewinnen die Fischer-Fans.

Vorbereitung

Vor dem ersten Spiel brecht ihr alle Teile vorsichtig aus der Stanztafel aus. Lasst euch dabei am besten von einem Erwachsenen helfen. Steckt das **Boot** und das **große Flussteil** zusammen. Sie bleiben danach fest miteinander verbunden.



Das **kleine Flussteil** mit den vier Fischfeldern legt ihr in die Mitte des Tisches. Rechts und links kommen **je fünf Flussteile**. An das Ende, zu dem die Fische schwimmen, legt ihr das **Meeresteil** an. Ans andere Ende kommt das Flussteil mit dem Boot.

In das Boot stellt ihr die beiden **Fischer**. Die vier **Fische** legt ihr auf die bunten Fischfelder in der Mitte.

Nun legt ihr noch den **Farbwürfel** bereit und los geht's!



Spielverlauf

Zu Beginn dürft ihr entscheiden, ob ihr lieber zu den Fischern oder den Fischen halten möchtet.

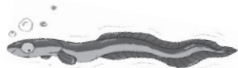
Würfeln und ziehen

Der jüngste Spieler beginnt und würfelt. Hast du **Blau, Orange, Gelb** oder **Rosa** gewürfelt, ziehst du den **gleichfarbigen Fisch** ein Flussteil weiter. Würfelst du **Rot** oder **Grün**, nimmst du das kleine Flussteil direkt vor dem **Boot** weg und legst es beiseite. Das Flussteil mit dem Boot schiebst du danach vor, bis es an das nächste Flussteil anstößt.

Anschließend ist der nächste Spieler an der Reihe.

Ein Fisch erreicht das Meer

Ziehst du einen Fisch auf das Meeresteil, ist er frei und kann nicht mehr vom Boot gefangen werden. Wird seine Farbe im Spielverlauf noch einmal gewürfelt, darfst du einen beliebigen anderen Fisch ein Flussteil vorwärts bewegen.



Ein Fisch wird gefangen

Nimmst du ein Flussteil weg, auf dem ein oder mehr Fische sind, legst du diese ins Boot. Sie sind von den Fischern gefangen worden.

Achtung: Würfelst du im Laufe des Spiels die Farbe eines **gefangenen Fisches**, dann nimm das Flussteil vor dem Boot weg und rücke das Boot vor.



Ende des Spiels

Es gibt mehrere Möglichkeiten, das Spiel zu beenden:

1. **Alle Fische erreichen das Meer.** Die Fisch-Freunde gewinnen.
2. **Alle Fische werden gefangen.** Die Fischer-Fans gewinnen.
3. **Das Boot erreicht das Meer,** weil das letzte Flussteil entfernt wurde. Da es nicht meerestauglich ist, müssen sich die Fischer mit den bis dahin gefangenen Fischen zufrieden geben.

Wenn ihr zu den Fischen gehalten habt, gewinnt ihr, wenn sich mehr Fische ins Meer retten konnten. Wenn ihr auf die Fischer getippt habt, gewinnt ihr, wenn mehr Fische gefangen wurden. Bei genau zwei gefangenen Fischen geht das Spiel unentschieden aus.

Was passiert wohl beim nächsten Wett-Schwimmen im Fluss?

© 2012 Ravensburger Spieleverlag



Allez, petits poissons !

F

Jeux Ravensburger® 23 334 2

Un passionnant jeu de
dé pour 2 à 6 joueurs de 3 à 7 ans

Auteur : Günter Burkhardt

Illustrations : Gabriela Silveira

Rédaction : Monika Gohl



Contenu :

2 pêcheurs, 4 poissons, 1 bateau, 1 grande plaque Fleuve, 11 petites plaques Fleuve, 1 plaque Mer, 1 dé Couleurs

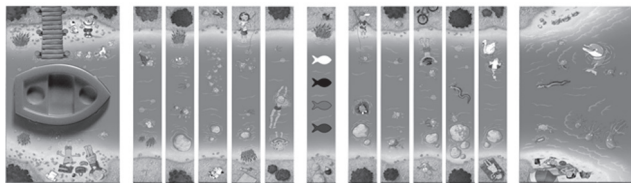
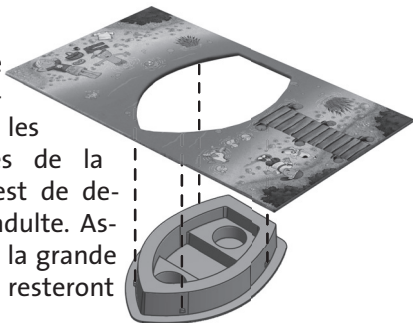
Quelle agitation dans le fleuve ! Les deux pêcheurs Martin et Marine aimeraient bien attraper des poissons. Mais ceux-ci essayent de s'enfuir très vite vers la mer où ils seront en sécurité. En effet, le bateau n'est pas assez solide pour résister aux fortes vagues. Qui sera le plus heureux à la fin : les poissons ou les pêcheurs ?

But du jeu

Le dé indique si ce sont les poissons ou les pêcheurs qui peuvent se déplacer. S'il y a plus de poissons dans la mer à la fin de la partie, les amis des poissons remportent la partie. Mais si les pêcheurs attrapent plus de deux poissons, ce sont eux qui gagnent.

Préparation

Avant la première partie, détacher soigneusement toutes les pièces prédécoupées de la planche. Le mieux est de demander l'aide d'un adulte. Assembler le bateau et la grande plaque Fleuve. Ils resteront fixés ensemble.



Installer la **petite plaque Fleuve** avec les 4 cases Poisson au milieu de la table. À droite et à gauche de celle-ci, placer ensuite **5 plaques Fleuve**. À l'extrémité vers laquelle nagent les poissons, ajouter la **plaque Mer**. À l'autre extrémité, placer la plaque avec le bateau.

Placer les 2 **pêcheurs** dans le bateau et les 4 **poissons** sur les cases colorées sur la plaque du milieu.

Préparer le **dé** à portée de main. La partie peut commencer !



Déroutement de la partie

Au début de la partie, les joueurs décident s'ils préfèrent être du côté des pêcheurs ou du côté des poissons.

Lancer le dé et se déplacer

Le plus jeune joueur commence et lance le dé. S'il obtient « **bleu** », « **orange** », « **jaune** » ou « **rose** », il déplace le **poisson de la couleur correspondante** d'une plaque vers la mer. S'il obtient « **rouge** » ou « **vert** », il enlève la plaque située juste devant le bateau et la met de côté. Il fait ensuite glisser la plaque avec le bateau jusqu'à l'autre plaque devant lui.

C'est ensuite au tour du joueur suivant de jouer.

Un poisson atteint la mer

Si un poisson arrive jusqu'à la plaque Mer, il est sauvé et ne peut plus être attrapé par le bateau. Si un joueur obtient encore sa couleur au dé, plus tard, il pourra à la place avancer un autre poisson de son choix d'une plaque.

Un poisson est pêché



Si un ou plusieurs poissons se trouvent sur une plaque enlevée du jeu, ils sont mis dans le bateau. Ils ont été attrapés par les pêcheurs.

Attention : Si le dé indique la couleur d'un poisson **déjà pêché**, le joueur enlève la plaque juste devant le bateau et l'avance.



Fin de la partie

La partie prend fin de plusieurs manières différentes.

1. Si tous les poissons atteignent la mer. Les amis des poissons gagnent.
2. Si tous les poissons sont pêchés. Les pêcheurs gagnent.
3. Le bateau atteint la mer parce que la dernière plaque Fleuve a été enlevée. Comme il n'est pas fait pour naviguer sur la mer, les pêcheurs doivent se contenter des poissons attrapés jusque-là.

Les joueurs qui étaient du côté des poissons gagnent alors si plus de poissons ont réussi à regagner la mer. Les joueurs qui étaient du côté des pêcheurs gagnent s'ils ont attrapé plus de poissons. S'il y a 2 poissons dans chaque camp, les joueurs sont ex æquo.

Mais que se passera-t-il lors de la prochaine course à la mer... ?

© 2012 Ravensburger Spieleverlag



Avanti, piccoli pesci!



Gioco Ravensburger® n. 23 334 2

Un avvincente gioco con dado
a colori per 2-6 pescatori da 3 a 7 anni

Autore: Günter Burkhardt

Illustrazioni: Gabriela Silveira

Redazione: Monika Gohl



Contenuto:

2 pescatori, 4 pesciolini, 1 peschereccio, 1 sezione di fiume grande, 11 sezioni di fiume piccole, 1 sezione di mare, 1 dado a colori

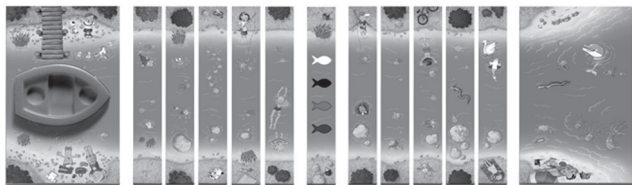
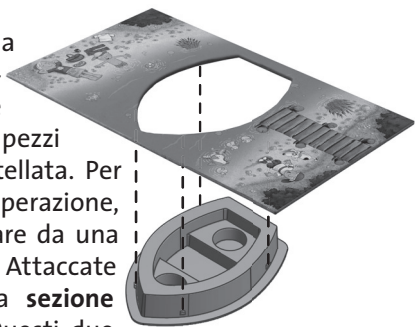
Nel fiume c'è grande agitazione: i due pescatori Federico e Frida hanno intenzione di catturare dei pesci. Ovviamente, i pesciolini colorati cercano di fuggire veloci nel mare: solo lì saranno al sicuro poiché il peschereccio non è adatto a resistere alle forti onde. Chi canterà vittoria alla fine: i pesci o i pescatori?

Scopo del gioco

E' il dado colorato a stabilire se dovete far avanzare il peschereccio o i pesciolini. Alla fine, se il numero dei pesci in mare sarà maggiore, avranno vinto gli amici dei pesci, se invece i pescatori avranno catturato più di due pesci, allora la vittoria spetterà ai fan dei pescatori.

Preparazione

Prima di iniziare a giocare per la prima volta, staccate con cautela tutti i pezzi dalla tavola prefustellata. Per eseguire questa operazione, è meglio farsi aiutare da una persona adulta. Attaccate il **peschereccio** alla **sezione di fiume grande**. Questi due pezzi devono restare saldamente uniti.



Mettete al centro del tavolo la **sezione di fiume piccola** con i quattro campi dei pesci. Posizionate quindi **5 sezioni di fiume** accanto al suo lato destro e **5 sezioni di fiume** accanto al suo lato sinistro. Collocate la **sezione di mare** all'estremità del lato verso il quale nuotano i pesci. All'estremità opposta posizionate la sezione di fiume con il peschereccio.

Fate salire i due **pescatori** sul peschereccio. Posizionate i quattro **pesciolini** al centro, sui campi colorati dei pesci.

Non vi resta che preparare il **dado a colori** e si comincia!

Svolgimento del gioco

All'inizio dovete decidere se preferite stare dalla parte dei pescatori o dei pesci.



Lanciare il dado e muovere

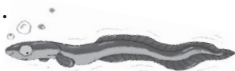
Inizia il giocatore più giovane che lancia il dado. Se con il dado ottieni i colori **blu**, **arancio**, **giallo** oppure **rosa**, fai avanzare il **pescce del colore corrispondente** di una sezione di fiume. Se ottieni il colore **rosso** oppure quello **verde**, togli la sezione di fiume piccola immediatamente davanti al **peschereccio** e mettila da parte. Ora spingi in avanti la sezione di fiume con il peschereccio fino a che non arriva a toccare la sezione di fiume seguente.

Il turno passa quindi al giocatore successivo.

Se un pesce raggiunge il mare

Quando riesci a spostare un pesce sulla sezione di mare, allora quel pesce è libero e non può più essere catturato dal peschereccio. Se, durante il gioco, sul dado dovesse apparire ancora il colore del pesciolino che si è salvato, puoi far avanzare sulla sezione di fiume successiva uno degli altri pesci colorati a scelta.

Se un pesce viene pescato



Se togli una sezione di fiume sulla quale si trovano uno o più pesci, questi devono essere messi sulla barca: i pescatori sono riusciti a pescarli.

Attenzione: se, durante il proseguimento del gioco, sul dado appare un colore corrispondente a uno dei **pesci pescati**, devi togliere la sezione di fiume davanti al peschereccio e fare avanzare quest'ultimo.

Fine del gioco

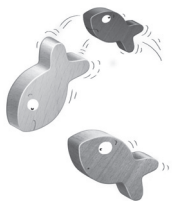
Questo gioco può terminare in diversi modi:

1. **tutti i pesci raggiungono il mare.** Vincono gli amici dei pesci.
2. **tutti i pesci vengono pescati.** Vincono i fan dei pescatori.
3. **il peschereccio raggiunge il mare** dopo aver tolto l'ultima sezione di fiume. Poiché la barca non è adatta a navigare per mare, i pescatori devono accontentarsi dei pesci pescati fino a quel momento.

Se avete scelto di stare dalla parte dei pesci, vincete se sono di più i pesci che sono riusciti a salvarsi nel mare. Se vi siete schierati dalla parte dei pescatori, vincete se è maggiore il numero dei pesci pescati. Nel caso in cui i pesci pescati siano due, il gioco termina con un pareggio.

Chi vincerà la prossima corsa verso il mare aperto?

© 2012 Ravensburger Spieleverlag



Distr. CH: Carlit + Ravensburger AG
Grundstr. 9 • CH-5436 Würenlos

www.ravensburger.com

Ravensburger Spieleverlag

Postfach 2460 • D-88194 Ravensburg

Ravensburger

229617