

4-99

years

# FISH FISH MEMORY GAME

## 6 GAMES IN 1!

### Instructions Manual

Εγχειρίδιο οδηγών - Bedienungsanleitung - Manual de instrucciones - Manuel d'instructions  
Manuale di istruzioni - Инструкция - Instrukcja obsługi - Manual de instructiuni - ინსტრუქციის  
სახელმძღვანელო - Handleiding - Инструкция за употреба - Návod k použití - Návod na použitie  
Instrukciju rokasgrāmata - Instrukcijų Vadovas - Mängujuhend- מדריך הוראות

EN

EL

DE

ES

FR

IT

RU

PL

RO

KA

NL

BG

CS

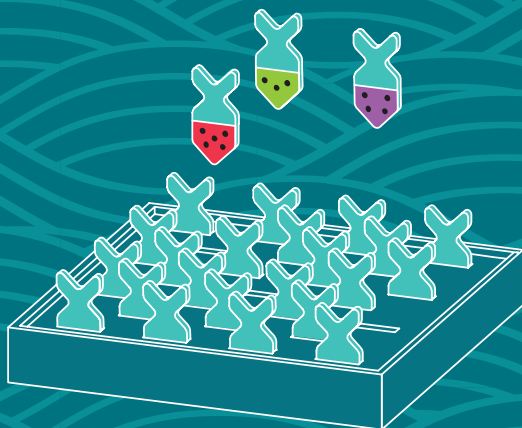
SK

LV

LT

ET

HE

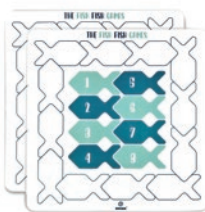
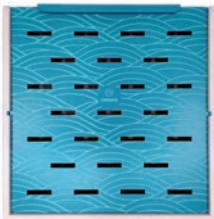


#12523

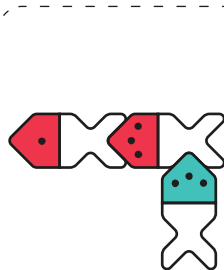
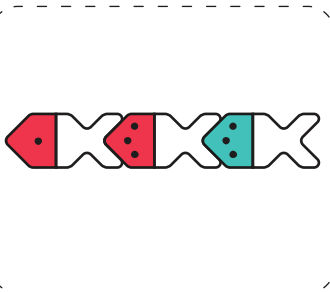
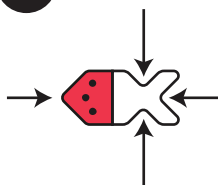


SVOORA®

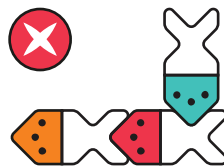
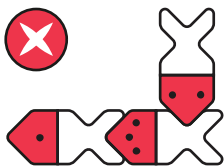
1



2



3



EN

### The Fish Fish Memory Game. 6 in 1 games.

**CONTENTS** (1): 1 wooden box, 25 wooden fish, 2 player cards, 2 dice, 1 cotton pouch

#### HOW TO PLAY:

##### HORIZONTAL GAMES (2-4 players)

To set up the game, the lid of the box should be closed and all the fish should be placed vertically inside the holes, with the color side face down and hidden.

**Game 1** \_ Starting from the youngest (or the winner of the previous round) and going clockwise, each player rolls the dice and picks up a fish. If it is successful according to the below instructions, the player keeps the fish and rolls the dice again to pick another fish, until fail.

**1.** If the rolled dice are a number and a color, the player can choose to either search the color or the number. If the picked fish matches both, then this is a "golden" fish and it will count double in the end, when all players count their fish (so it counts as 2 fish, or in case of a tie, its dots count double).

**2.** If one of the dice is a star, then the player seeks what the other dice indicates (either a color or a number).

**3.** If both dice are stars, the player gets to choose and announce what will be searched! It can either be a color or a number or both (this gives the chance for a "golden" fish).

When all fish are taken, the player with the most fish wins. If there is a tie, the player with the biggest sum of dots wins. If again there is a tie, the player with the most golden fish wins. If, once again there is a tie, then this is an extraordinary coincidence and you should happily celebrate it!

**Game 2** \_ No dice is needed for this game. Starting from the youngest (or the winner of the previous round) and going clockwise, each player picks up 2 fish simultaneously. If the fish are matching, either in number or color, the player keeps the fish and can continue picking pairs, until fail. When all fish are taken, the player with the most fish wins. In case of a tie, follow the above instructions.

**Game 3** \_ No dice is needed for this game. Each player chooses

a color (in case of 2 players, each player can choose 2 colors). Starting from the youngest (or the winner of the previous round) and going clockwise, each player picks up a fish. The goal is to find the fish of the chosen color in numerical order. If, for example the chosen color is red and the first picked fish is a “red 3”, then this is a failure. The player that finds first all the fish of the chosen color/colors in numerical order, wins! In the case of 2 players with 2 colors each, they don’t need to find first the fish of one color and then the fish of the second color, but they can progress both colors at the same time.

#### For all the above games 1-3:

- When a picked fish is failure, it should be placed back in the same hole.
- If however you wish to make the game harder and practice more the memory skills, you can agree in the beginning of the game to put them in different holes than their original.
- When a player picks up a fish, this should be clearly presented to all the other players as well.
- The above games are 3 basic suggestions of playing. However, you can experiment and create your own games as well! For example, you can choose to roll only one dice (game 1), or to pick pairs only in numbers (game 2) or to choose a number instead of color (game 3). The possibilities are endless!

#### UPSIDE DOWN GAME (2-3 players)

**Game 4** \_ To set up the game the box should be turned upside down and the fish are equally divided to the players (for 2 players -> 12 fish each, 3 players-> 8 fish each) by taking in turns 4 fish from the pouch, until only 1 is left. The one remaining fish is placed on the fish outline on the box’ bottom surface. Starting from the youngest (or the winner of the previous round) each player attaches one fish per turn in one of the 2 open ends, following the below guidelines:

1. Each fish has 4 attachment points, but can be attached only up to 2 fish, not necessarily parallel. This stands also for the starting fish (2).
2. To attach a fish, it should match either the color or the number
3. No more than 2 matching fish in the same attribute can be in a row. So, if the second fish matches the color of the first fish, then the third fish should match the number of the second fish and not the color. (3)
4. All fish should fit on the surface, so the area of the box acts as a space limitation for the placement and orientation.

The game ends when no player can attach a fish. The player with the smaller sum of the dots is the winner. In case of a tie, the player with the less fish is the winner.

#### VERTICAL GAMES (2 players) (8+)

**Game 5** \_ To set up the game, the lid should be placed vertically in the box and each player takes the fish of 2 colors and one fish of the remaining color as an indicator. The indicator is used on the player card, to indicate the number of successes. By taking turns, each player places one fish in a hole, so that the fish is balanced horizontally, with the colored part visible only to the opponent. The goal is to make as many 3-in-a-rows with a sum of 10 as possible, by remembering the number of all the previously placed fish that are now hidden. The rows can be horizontal, vertical or diagonal, and they can include fish from both players. When a player places a fish and believes that a row is achieved, the row should be indicated and the opponent should confirm. If succeeded, the player moves the indicator one step forward, but if failed, the indicator moves one step backwards. When all fish are placed, the winner of the game is the player that has the most successes.

#### FREE GAMES (2 players)

**Game 6** \_ To set up the game, each player takes a playing card and by taking turns, each player selects 4 fish from the pouch, until only 1 fish is left. This fish is the joker. The goal of the game is to form a continuous line with matching fish, either in color or number. At any time, a player can exchange one of the fish with the joker, but the exchange must be simultaneous. That means that the player cannot take the joker, check the fish, and afterwards decide which fish to leave out as a joker. The first player who manages to ‘close’ the line with all fish properly matching, wins!

Now you know 6 games that you can play with the “Fish Fish Memory Games”! Once you master them, feel free to experiment and make your own game variations!



**Ξύλινο παιχνίδι μνήμης ‘Ψαράκια’. 6 παιχνίδια σε 1. ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ** (1): 1 Ξύλινο κουτί, 25 Ξύλινα ψαράκια, 2 κάρτες πακτών, 2 ζάρια, 1 φασματίνο σακουλάκι

#### ΟΔΗΓΙΕΣ:

#### ΟΡΙΖΟΝΤΙΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ (2-4 ΠΑΙΚΤΕΣ)

Για να στηθεί το παιχνίδι, το καπάκι του κουτιού πρέπει να είναι κλειστό και όλα τα ψαράκια πρέπει να τοποθετηθούν κατακόρυφα μέσα στις τρύπες, με το έγχρωμο κομμάτι τους κρυμμένο. Πρώτος παίζει ο μικρότερος σε ηλικία παίκτης (ή ο νικητής του προηγούμενου γύρου) και οι υπόλοιποι συνεχίζουν με την φορά του ρολογιού.

**Παχνίδι 1** \_ Ο κάθε παίκτης στην σειρά του ρίχνει τα ζάρια και σηκώνει ένα ψαράκι. Αν είναι επιτυχημένο, σύμφωνα με τους παρακάτω κανόνες, το κρατάει και ξαναρίχνει το ζάρι, μέχρι να χάσει.

1. Αν τα ζάρια φέρουν ένα χρώμα κι έναν αριθμό, τότε ο παίκτης μπορεί να επιλέξει να ψάξει ένα ψαράκι είτε με το χρώμα είτε με τον αριθμό. Αν πετύχει και τα δύο, τότε αυτό είναι ένα «χρυσό ψαράκι» και μετράει για διπλό στην καταμέτρηση των πόντων στο τέλος της παρτίδας (μετράει δηλαδή σαν 2 ψαράκια ή σε περίπτωση ισοπαλίας, οι πόντοι του μετράνε για διπλοί).
2. Αν το ένα ζάρι είναι αστέρι, τότε ο παίκτης ψάχνει ένα ψαράκι με το χαρακτηριστικό του άλλου ζαριού (είτε χρώμα είτε αριθμός).
3. Αν και τα δύο ζάρια είναι αστέρια, ο παίκτης μπορεί να επιλέξει και να ανακοινώσει τι χαρακτηριστικό θέλει να ψάξει : είτε κάποιο χρώμα ή κάποιο αριθμό ή ακόμα και τα δύο, ώστε να έχει την ευκαιρία για χρυσό ψαράκι!

Όταν τελειώσουν τα ψαράκια, ο παίκτης με τα περισσότερα κερδίζει. Σε περίπτωση ισοπαλίας, ο παίκτης με το μεγαλύτερο άθροισμα κουκίδων κερδίζει. Αν υπάρχει πάλι ισοβαθμία, ο παίκτης με τα περισσότερα χρυσά ψαράκια κερδίζει. Αν για ακόμα μία φορά υπάρχει ισοπαλία, τότε αυτό είναι μία ιδιαίτερα ευχάριστη περίπτωση και μπορείτε να το γιορτάσετε!

**Παχνίδι 2** \_ Δεν χρειάζονται ζάρια γι’ αυτό το παιχνίδι. Ο κάθε παίκτης στην σειρά του σηκώνει ταυτόχρονα δύο ψαράκια. Αν είναι ίδια, τα κρατάει και συνεχίζει τις προσπάθειες, μέχρι να αποτύχει. Όταν τελειώσουν τα ψαράκια, ο παίκτης με τα περισσότερα κερδίζει. Σε περίπτωση ισοπαλίας, βλέπε παραπάνω οδηγίες.

**Παχνίδι 3** \_ Δεν χρειάζονται ζάρια γι’ αυτό το παιχνίδι. Ο κάθε παίκτης επιλέγει ένα χρώμα (στην περίπτωση των 2 πακτών, ο κάθε παίκτης επιλέγει 2 χρώματα) και στην σειρά του σηκώνει ένα ψαράκι. Σκοπός του παιχνιδιού είναι να βρει ο κάθε παίκτης όλα τα ψαράκια του χρώματος/χρωμάτων του σε αριθμητική σειρά. Αν για παράδειγμα το επιλεγμένο χρώμα είναι κόκκινο και το πρώτο ψαράκι που σηκώνει ο παίκτης είναι το ‘κόκκινο 3’ τότε χάνει και παίζει ο επόμενος. Ο παίκτης

που θα βρει πρώτος όλα τα ψάρια του σε αριθμητική σειρά κερδίζει! Στην περίπτωση των δύο παικτών με 2 χρώματα ο καθένας, δεν χρειάζεται να βρουν πρώτα όλα τα ψάρια του ενός χρώματος και μετά του άλλου, αλλά μπορούν να ψάχνουν τα δύο χρώματα παράλληλα.

### Για τα παραπάνω παιχνίδια 1-3:

- Όταν παίκτης σηκώνει ένα ψάρακι και δεν το κερδίζει, πρέπει να το τοποθετήσει πίσω στην ίδια θέση.
- Αν παρ'όλ' αυτά οι παίκτες επιθυμούν να κάνουν το παιχνίδι πιο απαιτητικό, μπορούν να συμφωνήσουν από την αρχή του παιχνιδιού, ότι θα τα τοποθετούν σε διαφορετικές θέσεις από την αρχική, ώστε να αυξήσουν την δυσκολία.
- Όταν ένας παίκτης σπώνει ένα ψάρακι, πρέπει να το δείχνει καθαρά και στους υπόλοιπους παίκτες.
- Τα παραπάνω 3 παιχνίδια είναι 3 βασικές προτάσεις παιχνιδιού. Μπορείτε παρ'όλ' αυτά να πειραματιστείτε και να δημιουργήσετε τις δικές σας παραλλαγές. Για παράδειγμα, μπορείτε να ρίχνετε μόνο το ένα ζάρι (παιχνίδι 1) ή να ψάχνετε ζεύγη μόνο σε χρώμα (παιχνίδι 2) ή να ψάχνει ο κάθε παίκτης όλα τα ψαράκια ενός αριθμού (παιχνίδι 3). Οι δυνατότητες είναι αμέτρητες!

### ΑΝΑΠΟΔΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ (2-3 ΠΑΙΚΤΕΣ)

**Παιχνίδι 4** \_ Για να στηθεί το παιχνίδι, το κουτί τοποθετείται με την βάση του προς τα πάνω και τα ψαράκια μπαίνουν μέσα στο πάνω σακουλάκι. Με την σειρά, ο κάθε παίκτης διαλέγει 4 ψαράκια από το πάνω σακουλάκι, μέχρι να έχουν ισομοιραστεί όλα και να μείνει μόνο 1 (με 2 παίκτες -> 12 ψαράκια στον καθένα, με 3 παίκτες -> 8 ψαράκια στον καθένα). Το τελευταίο ψάρακι τοποθετείται στο περίγραμμα πάνω στο κουτί και αποτελεί την αφετηρία. Ο κάθε παίκτης στη σειρά του τοποθετεί ένα ψάρακι σε ένα ανοιχτό άκρο (ακριανά ψαράκια) ακολουθώντας τον παρακάτω κανόνα:

1. Κάθε ψάρι έχει 4 θέσεις σύνδεσης, αλλά μπορεί να συνδεθεί με μέχρι 2 άλλα ψαράκια, όχι απαραίτητα στις 2 απέναντι θέσεις. Αυτό ισχύει και για το ψάρακι της αφετηρίας (2).
2. Για να συνδεθεί ένα ψάρακι με ένα που είναι ήδη κάτω, πρέπει να ταιριάζει είτε στο χρώμα, είτε στον αριθμό.
3. Μέχρι 2 ψαράκια στην σειρά μπορούν να ταιριάξουν σε ένα χαρακτηριστικό. Αν για παράδειγμα το δεύτερο ψάρακι έχει το ίδιο χρώμα με το πρώτο, το τρίτο ψάρακι πρέπει να έχει τον ίδιο αριθμό με το δεύτερο και όχι χρώμα (3).
4. Όλα τα ψάρια πρέπει να τοποθετούνται πάνω στην βάση, οπότε η επιφάνεια του κουτιού είναι ένας χωρικός περιορισμός και την τοποθέτηση και κατεύθυνση των ψαριών. Το παιχνίδι τελειώνει όταν τελειώσουν τα ψάρια ενός παίκτη ή όταν κανείς παίκτης δεν μπορεί να συμπληρώσει άλλο ψάρακι, με βάση τις παραπάνω οδηγίες. Νικητής είναι ο παίκτης με το μικρότερο άθροισμα κουκιδών ή σε περίπτωση ισοπαλίας, ο παίκτης με τα λιγότερα ψαράκια.

### ΚΑΤΑΚΟΡΥΦΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ (2 ΠΑΙΚΤΕΣ) (8+)

**Παιχνίδι 5** \_ Για να στηθεί το παιχνίδι, το καπάκι τοποθετείται κατακόρυφα μέσα στο κουτί, στις ειδικές εσοχές και κάθε παίκτης παίρνει τα ψαράκια από 2 χρώματα, συν ένα ακόμα ψάρι για δείκτη από το πέμπτο χρώμα που μένει. Ο δείκτης χρησιμοποιείται πάνω στην κάρτα του παίκτη για να υποδηλώσει τον αριθμό των επιτυχιών. Ο κάθε παίκτης στην σειρά του τοποθετεί ένα ψάρακι οριζόντια σε μία τρύπα, με το χρωματιστό μέρος ορατό στον αντίπαλο. Σκοπός του παιχνιδιού είναι να επιτύχει ο κάθε παίκτης όσο το δυνατόν περισσότερες σειρές από τρία ψαράκια με άθροισμα δέκα. Οι σειρές μπορούν να είναι οριζόντιες, κατακόρυφες ή διαγώνιες και να περιλαμβάνουν ψαράκια και των δύο παικτών. Όταν ένας παίκτης τοποθετήσει ένα ψάρακι και πιστεύει ότι έκανε μία σειρά με άθροισμα 10, το ανακινώνει στον αντίπαλο και ο αντίπαλος πρέπει να το επιβεβαιώσει (με βάση τα ψαράκια της σειράς που φαίνονται μόνο από την πλευρά του). Αν

ισχύει, ο παίκτης σημειώνει την επιτυχία του μετακινώντας το ψάρακι-δείκτη του πάνω στη κάρτελα του με θέση μπροστά. Αν δεν ισχύει, μετακινεί τον δείκτη μία θέση πίσω. Όταν όλα τα ψαράκια έχουν τοποθετηθεί, ο νικητής είναι ο παίκτης με τις περισσότερες επιτυχίες!

### ΕΛΕΥΘΕΡΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ (2 ΠΑΙΚΤΕΣ)

**Παιχνίδι 6** \_ Για να στηθεί το παιχνίδι, ο κάθε παίκτης παίρνει από μία κάρτελα και με την σειρά, ο καθένας διαλέγει 4 ψαράκια από το πάνω σακουλάκι, μέχρι να έχουν ισομοιραστεί όλα και να μείνει μόνο 1. Αυτό το ψάρακι είναι το τζόκερ. Σκοπός του παιχνιδιού είναι να σχηματίσει ο κάθε παίκτης πάνω στην κάρτελα του μία ενιαία σειρά από ψαράκια που να συνδέονται μεταξύ τους είτε με κοινό χρώμα, είτε με κοινό αριθμό. Σε οποιαδήποτε στιγμή, μπορεί κάποιος παίκτης να ανταλλάξει ένα από τα ψαράκια του με το τζόκερ, αλλά αυτό θα πρέπει με ταυτόχρονη ανταλλαγή. Αυτό σημαίνει ότι ο παίκτης δεν μπορεί να πάρει το τζόκερ, να δει αν του κάνει και μετά να αφήσει ένα δικό του. Ο πρώτος παίκτης που θα καταφέρει να 'κλείσει' την σειρά (ενιαία γραμμή) με όλα τα ψαράκια να συνδέονται σωστά, κερδίζει!

Τώρα ξέρεις 6 παιχνίδια που μπορείς να παίξεις με το «Παιχνίδι Μνήμης Ψαράκια»! Κι αφού εξουικωθείς με αυτά, μπορείς να φτιάξεις τις δικές σου παιχνιδοπαραλλαγές!



### Das Fisch-Fisch-Memory-Spiel. 6 in 1 Spielen.

**INHALT** (1): 1 Holzkiste, 25 Holzfische, 2 Spielerkarten, 2 Würfel, 1 Baumwolltasche

### SPIELANLEITUNG: HORIZONTALE SPIELE (2-4 Spieler)

Um das Spiel vorzubereiten, sollte der Deckel der Box geschlossen werden und alle Fische vertikal in die Löcher gelegt werden, mit der farbigen Seite nach unten und versteckt.

**Spiel 1** \_ Beginnend beim Jüngsten (oder dem Gewinner der vorherigen Runde) und im Uhrzeigersinn würfelt jeder Spieler und nimmt einen Fisch. Wenn es gemäß den folgenden Anweisungen erfolgreich ist, behält der Spieler den Fisch und würfelt erneut, um einen anderen Fisch auszuwählen, bis der Versuch fehlschlägt.

1. Wenn es sich bei den gewürfelten Würfeln um eine Zahl und eine Farbe handelt, kann der Spieler wählen, ob er entweder nach der Farbe oder nach der Zahl suchen möchte. Wenn der ausgewählte Fisch mit beiden übereinstimmt, handelt es sich um einen „goldenen“ Fisch und er zählt am Ende doppelt, wenn alle Spieler ihre Fische zählen (er zählt also als 2 Fische, oder im Falle eines Gleichstands zählen seine Punkte doppelt).
2. Wenn einer der Würfel ein Stern ist, sucht der Spieler nach dem, was der andere Würfel anzeigt (entweder eine Farbe oder eine Zahl).
3. Sind beide Würfel Sterne, darf der Spieler auswählen und ansagen, was gesucht werden soll! Es kann entweder eine Farbe oder eine Zahl oder beides sein (dies gibt die Chance auf einen „goldenen“ Fisch).

Wenn alle Fische gefangen sind, gewinnt der Spieler mit den meisten Fischen. Bei Gleichstand gewinnt der Spieler mit der höchsten Punktsumme. Herrscht erneut Gleichstand, gewinnt der Spieler mit den meisten goldenen Fischen. Sollte es erneut zu einem Unentschieden kommen, dann ist das ein außergewöhnlicher Zufall und man sollte ihn freudig feiern!

**Spiel 2** \_ Für dieses Spiel werden keine Würfel benötigt. Beginnend beim Jüngsten (oder dem Gewinner der vorherigen Runde) und im Uhrzeigersinn nimmt jeder Spieler gleichzeitig zwei Fische auf. Wenn die Fische in Anzahl oder Farbe

übereinstimmen, behält der Spieler die Fische und kann bis zum Scheitern weitere Paare auswählen. Wenn alle Fische gefangen sind, gewinnt der Spieler mit den meisten Fischen. Im Falle eines Unentschiedens befolgen Sie die oben genannten Anweisungen.

**Spiel 3** \_ Für dieses Spiel werden keine Würfel benötigt. Jeder Spieler wählt eine Farbe (bei 2 Spielern kann jeder Spieler 2 Farben wählen). Beginnend beim Jüngsten (oder dem Gewinner der vorherigen Runde) und im Uhrzeigersinn nimmt jeder Spieler einen Fisch. Ziel ist es, die Fische der gewählten Farbe in numerischer Reihenfolge zu finden. Wenn beispielsweise die gewählte Farbe Rot ist und der erste gepflückte Fisch eine „rote 3“ ist, dann ist dies ein Fehlschlag. Der Spieler, der zuerst alle Fische der gewählten Farbe(n) in numerischer Reihenfolge findet, gewinnt! Bei 2 Spielern mit jeweils 2 Farben müssen sie nicht zuerst den Fisch einer Farbe und dann den Fisch der zweiten Farbe finden, sondern können beide Farben gleichzeitig vorantreiben.

#### Für alle oben genannten Spiele 1-3:

- Wenn ein gefangener Fisch versagt, sollte er wieder in das gleiche Loch zurückgesetzt werden.
- Wenn Sie das Spiel jedoch schwieriger gestalten und Ihr Gedächtnis besser trainieren möchten, können Sie sich zu Beginn des Spiels darauf einigen, sie in andere Löcher als die ursprünglichen zu legen.
- Wenn ein Spieler einen Fisch aufnimmt, sollte er diesen auch allen anderen Spielern deutlich zeigen.
- Bei den oben genannten Spielen handelt es sich um drei grundlegende Spielvorschläge. Sie können jedoch auch experimentieren und Ihre eigenen Spiele erstellen! Sie können sich beispielsweise dafür entscheiden, nur einen Würfel zu würfeln (Spiel 1), oder nur Paare aus Zahlen auszuwählen (Spiel 2) oder eine Zahl statt einer Farbe zu wählen (Spiel 3). Die Möglichkeiten sind endlos!

#### UPSIDE-DOWN-SPIEL (2-3 Spieler)

**Spiel 4** \_ Um das Spiel vorzubereiten, wird die Schachtel auf den Kopf gestellt und die Fische gleichmäßig auf die Spieler verteilt (bei 2 Spielern -> je 12 Fische, bei 3 Spielern -> je 8 Fische), indem man abwechselnd 4 Fische aus dem Beutel nimmt, bis nur noch 1 übrig ist. Der verbleibende Fisch wird auf den Fischmüsst auf der Unterseite der Box gelegt. Beginnend mit dem Jüngsten (oder dem Gewinner der vorherigen Runde) befestigt jeder Spieler pro Spielzug einen Fisch an einem der beiden offenen Enden und befolgt dabei die folgenden Richtlinien:

1. Jeder Fisch hat 4 Befestigungspunkte, es können jedoch nur bis zu 2 Fische befestigt werden, nicht unbedingt parallel. Dies gilt auch für den Startfisch (2).
2. Um einen Fisch anzubringen, muss dieser entweder der Farbe oder der Nummer entsprechen.
3. Es dürfen nicht mehr als 2 übereinstimmende Fische mit demselben Attribut in einer Reihe sein. Wenn also der zweite Fisch der Farbe des ersten Fisches entspricht, sollte der dritte Fisch der Nummer des zweiten Fisches und nicht der Farbe entsprechen (3).
4. Alle Fische sollten auf die Oberfläche passen, daher dient die Fläche der Box als Platzbegrenzung für die Platzierung und Ausrichtung.

Das Spiel endet, wenn kein Spieler einen Fisch anbringen kann. Der Spieler mit der kleineren Punktzahl ist der Gewinner. Bei Gleichstand gewinnt der Spieler mit den wenigsten Fischen.

#### VERTIKALE SPIELE (2 Spieler) (8+)

**Spiel 5** \_ Zum Spielaufbau wird der Deckel senkrecht in die Schachtel gestellt und jeder Spieler nimmt sich den Fisch

zweier Farben und einen Fisch der restlichen Farbe als Indikator. Der Indikator wird auf der Spielerkarte verwendet, um die Anzahl der Erfolge anzuzeigen. Abwechselnd legt jeder Spieler einen Fisch in ein Loch, sodass der Fisch horizontal ausbalanciert ist und der farbige Teil nur für den Gegner sichtbar ist. Das Ziel besteht darin, so viele 3er-Reihen mit einer Summe von 10 wie möglich zu bilden, indem man sich die Anzahl aller zuvor platzierten Fische merkt, die jetzt versteckt sind. Die Reihen können horizontal, vertikal oder diagonal sein und Fische beider Spieler enthalten. Wenn ein Spieler einen Fisch platziert und glaubt, dass eine Reihe erreicht ist, sollte die Reihe angezeigt und der Gegner bestätigt werden. Bei Erfolg bewegt der Spieler den Zeiger einen Schritt vorwärts, bei Misserfolg bewegt sich der Zeiger einen Schritt zurück. Sind alle Fische platziert, gewinnt der Spieler mit den meisten Erfolgen.

#### FREE SPIELE (2 Spieler)

**Spiel 6** \_ Um das Spiel vorzubereiten, nimmt jeder Spieler eine Spielkarte und wählt abwechselnd 4 Fische aus dem Beutel aus, bis nur noch 1 Fisch übrig ist. Dieser Fisch ist der Joker. Ziel des Spiels ist es, eine durchgehende Reihe mit passenden Fischen zu bilden, entweder in Farbe oder Zahl. Ein Spieler kann jederzeit einen der Fische mit dem Joker tauschen, der Tausch muss jedoch gleichzeitig erfolgen. Das bedeutet, dass der Spieler nicht den Joker nehmen, den Fisch überprüfen und anschließend entscheiden kann, welchen Fisch er als Joker weglässt. Der erste Spieler, der es schafft, die Reihe so zu „schließen“, dass alle Fische richtig zusammenpassen, gewinnt!

Jetzt kennen Sie 6 Spiele, die Sie mit dem „Fish Fish Memory Game“ spielen können! Sobald Sie sie beherrschen, können Sie experimentieren und Ihre eigenen Spielvarianten erstellen!



#### Juego de memoria Pez-Pez. 6 juegos en 1.

**CONTENIDO** (1): 1 caja de madera, 25 peces de madera, 2 cartas de jugador, 2 dados, 1 bolsita de algodón

#### CÓMO JUGAR:

##### JUEGOS HORIZONTALES (2-4 jugadores)

Para montar el juego, se cierra la tapa de la caja y se colocan todos los peces verticalmente dentro de los agujeros, con la cara de color hacia abajo y oculta.

**Juego 1** \_ Empezando por el más joven (o el ganador de la ronda anterior) y siguiendo el sentido de las agujas del reloj, cada jugador tira el dado y coge un pez. Si tiene éxito según las siguientes instrucciones, el jugador se queda con el pez y vuelve a tirar el dado para coger otro pez, hasta fallar.

1. Si los dados lanzados son un número y un color, el jugador puede elegir entre buscar el color o el número. Si el pez elegido coincide con ambos, entonces se trata de un pez "dorado" y contará el doble al final, cuando todos los jugadores cuenten sus peces (por lo que cuenta como 2 peces, o en caso de empate, sus puntos cuentan el doble).

2. Si uno de los dados es una estrella, entonces el jugador busca lo que indica el otro dado (ya sea un color o un número).

3. Si ambos dados son estrellas, el jugador elige y anuncia lo que va a buscar. Puede ser un color, un número o ambos (esto da la posibilidad de un pez "dorado").

Quando todos los peces están cogidos, el jugador con más peces gana. Si hay un empate, gana el jugador con la mayor suma de puntos. Si de nuevo hay empate, gana el jugador con más peces dorados. Si, una vez más, hay empate, se trata de una extraordinaria coincidencia y deberías celebrarlo alegremente!

**Juego 2** \_ Para este juego no se necesitan dados. Empezando por el más joven (o el ganador de la ronda anterior) y siguiendo el sentido de las agujas del reloj, cada jugador coge 2 peces simultáneamente. Si los peces coinciden, ya sea en número o en color, el jugador se queda con el pez y puede seguir cogiendo parejas, hasta fallar. Cuando se hayan cogido todos los peces, gana el jugador que tenga más peces. En caso de empate, sigue las instrucciones anteriores.

**Juego 3** \_ Para este juego no se necesitan dados. Cada jugador elige un color (en caso de 2 jugadores, cada jugador puede elegir 2 colores). Empezando por el más joven (o el ganador de la ronda anterior) y siguiendo el sentido de las agujas del reloj, cada jugador coge un pez. El objetivo es encontrar los peces del color elegido en orden numérico. Si, por ejemplo, el color elegido es el rojo y el primer pez recogido es un "3 rojo", entonces es un fallo. El jugador que encuentre primero todos los peces del color o colores elegidos en orden numérico, ¡gana! En el caso de 2 jugadores con 2 colores cada uno, no necesitan encontrar primero los peces de un color y luego los del segundo color, sino que pueden progresar ambos colores al mismo tiempo.

#### Para los juegos 1 a 3:

- Cuando un pez elegido falla, debe volver a colocarse en el mismo agujero.
- Sin embargo, si se desea hacer el juego más difícil y practicar más las habilidades de memoria, se puede acordar al principio del juego colocarlos en agujeros diferentes a los originales.
- Cuando un jugador recoja un pez, deberá comunicárselo claramente a todos los demás jugadores.
- Los juegos anteriores son 3 sugerencias básicas de juego. Sin embargo, ¡también puedes experimentar y crear tus propios juegos! Por ejemplo, puedes elegir tirar sólo un dado (juego 1), o elegir parejas sólo en números (juego 2) o elegir un número en lugar de un color (juego 3). ¡Las posibilidades son infinitas!

### JUEGO DEL REVÉS (2-3 jugadores)

**Juego 4** \_ Para preparar el juego, se pone la caja boca abajo y se reparten los peces a partes iguales entre los jugadores (para 2 jugadores-> 12 peces cada uno, 3 jugadores-> 8 peces cada uno) sacando por turnos 4 peces de la bolsa, hasta que sólo quede 1. El pez restante se coloca en el contorno de peces de la superficie inferior de la caja. Empezando por el más joven (o el ganador de la ronda anterior) cada jugador coloca un pez por turno en uno de los 2 extremos abiertos, siguiendo las siguientes pautas:

1. Cada pez tiene 4 puntos de enganche, pero sólo se pueden enganchar hasta 2 peces, no necesariamente paralelos. Esto vale también para el pez inicial (2).
2. Para enganchar un pez, debe coincidir con el color o el número.
3. No puede haber más de 2 peces iguales en el mismo atributo seguidos. Por lo tanto, si el segundo pez coincide con el color del primero, entonces el tercer pez debe coincidir con el número del segundo pez y no con el color (3).
4. Todos los peces deben caber en la superficie, por lo que el área de la caja actúa como una limitación de espacio para la colocación y orientación.
5. El juego termina cuando ningún jugador puede colocar un pez. El jugador con la menor suma de puntos es el ganador. En caso de empate, el jugador con menos peces es el ganador.

### JUEGOS VERTICALES (2 jugadores) (8+)

**Juego 5** \_ Para preparar el juego, la tapa debe colocarse verticalmente en la caja y cada jugador toma los peces de 2 colores y un pez del color restante como indicador. El indicador se utiliza en la tarjeta del jugador para indicar el número de éxitos. Por turnos, cada jugador coloca un pez en un agujero, de manera que el pez esté equilibrado horizontalmente, con la

parte coloreada visible solo para el oponente. El objetivo es hacer tantas filas de 3 peces con una suma de 10 como sea posible, recordando el número de todos los peces colocados previamente que ahora están ocultos. Las filas pueden ser horizontales, verticales o diagonales, y pueden incluir peces de ambos jugadores. Cuando un jugador coloca un pez y cree que se logra una fila, debe indicarse la fila y el oponente debe confirmar. Si tiene éxito, el jugador mueve el indicador un paso hacia adelante, pero si falla, el indicador retrocede un paso. Cuando todos los peces están colocados, el ganador del juego es el jugador que tiene más éxitos.

### JUEGOS LIBRES (2 jugadores)

**Juego 6** \_ Para preparar el juego, cada jugador toma una carta de juego y, por turnos, cada jugador selecciona 4 peces de la bolsa, hasta que quede solo 1 pez. Este pez es el comodín. El objetivo del juego es formar una línea continua con peces coincidentes, ya sea en color o número. En cualquier momento, un jugador puede intercambiar uno de los peces con el comodín, pero el intercambio debe ser simultáneo. Esto significa que el jugador no puede tomar el comodín, verificar los peces y luego decidir qué pez dejar como comodín. ¡El primer jugador que logre "cerrar" la línea con todos los peces coincidentes correctamente, gana!

¡Ahora conoces 6 juegos que puedes jugar con Fish Fish Memory! Cuando los domines, ¡sientete libre de experimentar y crear tus variaciones de juegos!



#### Le jeu de mémoire des poissons. 6 jeux en un 1.

**CONTENU** (1): 1 boîte en bois, 25 poissons en bois, 2 cartes de joueur, 2 dés

#### COMMENT JOUER JEU HORIZONTAL (2-4 JOUEURS)

Pour commencer le jeu, le couvercle de la boîte doit être fermé et tous les poissons doivent être placés verticalement à l'intérieur des trous, avec le côté couleur vers le bas et caché.

**Jeu 1** \_ Le plus jeune joueur commence la partie (ou le gagnant du tour précédent) par la suite les joueurs jouent dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur lance les dés et prend un poisson. S'il réussit selon les instructions ci-dessous, le joueur garde le poisson et lance à nouveau le dé pour prendre un autre poisson, jusqu'à ce qu'il échoue.

1. Si les dés lancés sont un nombre et une couleur, le joueur peut choisir de piocher soit la couleur, soit le nombre. Si le poisson choisi correspond aux deux la couleur et le nombre, il s'agit d'un poisson "doré" et il comptera double à la fin donc la valeur de deux, lorsque tous les joueurs compteront leurs poissons en cas d'égalité, ses points compteront double.
2. Si l'un des dés est une étoile, le joueur cherche ce que l'autre dé indique (soit une couleur, soit un nombre).
3. Si les deux dés sont des étoiles, le joueur choisit et annonce ce qu'il va chercher ! Il peut s'agir d'une couleur, d'un chiffre ou des deux (ce qui permet de trouver un poisson "en or").

Lorsque tous les poissons ont été pris, le joueur qui en a le plus gagne. En cas d'égalité, le joueur qui a la plus grande somme de points gagne. En cas d'égalité, c'est le joueur qui a le plus de poissons d'or qui gagne. Si, une fois de plus, il y a égalité, il s'agit d'une coïncidence extraordinaire qu'il faut fêter joyeusement !

**Jeu 2** \_ Aucun dé n'est nécessaire pour ce jeu. Le plus jeune commence (ou le gagnant du tour précédent) et dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur prend deux poissons simultanément. Si les poissons sont identiques, que ce soit en nombre ou en couleur, le joueur garde le poisson et

peut continuer à prendre des paires, jusqu'à ce qu'il échoue. Lorsque tous les poissons ont été pris, le joueur qui en a le plus gagne. En cas d'égalité, suivez les instructions ci-dessus.

**Jeu 3** \_ Aucun dé n'est nécessaire pour ce jeu. Chaque joueur choisit une couleur (dans le cas de 2 joueurs, chaque joueur peut choisir 2 couleurs). En partant du plus jeune (ou du gagnant du tour précédent) et dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur prend un poisson. Le but est de trouver les poissons de la couleur choisie dans l'ordre numérique. Si, la couleur choisie est le rouge et que le premier poisson ramassé est un "3 rouge", c'est un échec. Le premier joueur qui trouve tous les poissons de la couleur choisie et dans l'ordre numérique gagne !

Dans le cas de 2 joueurs avec 2 couleurs chacun, ils n'ont pas besoin de trouver d'abord les poissons d'une couleur et ensuite les poissons de la deuxième couleur, mais ils peuvent faire progresser les deux couleurs en même temps.

#### **Pour tous les jeux ci-dessus 1-3 :**

- Lorsqu'un poisson est perdu, il doit être remplacé dans le même trou.
- Toutefois, si vous souhaitez rendre le jeu plus difficile et exercer davantage les capacités de mémorisation, vous pouvez convenir au début du jeu de placer les poissons dans des trous différents de leur trou d'origine.
- Lorsqu'un joueur ramasse un poisson, il doit le montrer clairement à tous les autres joueurs.
- Les jeux ci-dessus sont trois suggestions de base. Toutefois, vous pouvez expérimenter et créer vos propres jeux ! Par exemple, vous pouvez choisir de ne lancer qu'un seul dé (jeu 1), de ne choisir que des paires de chiffres (jeu 2) ou de choisir un chiffre au lieu d'une couleur (jeu 3). Les possibilités sont infinies !

#### **JEU À L'ENVERS (UPSIDE DOWN) (2-3 JOUEURS)**

**Jeu 4** \_ Pour commencer le jeu, la boîte doit être retournée et les poissons sont répartis équitablement entre les joueurs (pour 2 joueurs - 12 poissons chacun, 3 joueurs - 8 poissons chacun) en prenant à tour de rôle 4 poissons de la poche, jusqu'à ce qu'il n'en reste plus qu'un. Le poisson restant est placé sur le contour - inférieure de la boîte. Le plus jeune joueur commence la partie (ou le gagnant du tour précédent), chaque joueur attache un poisson par tour dans l'une des deux extrémités ouvertes, en suivant les directives ci-dessous :

1. Chaque poisson dispose de 4 points de fixation, mais ne peut être fixé qu'à 2 poissons, pas nécessairement en parallèles. Cette règle s'applique également au poisson de départ (2).
2. Pour attacher un poisson, il doit correspondre soit à la couleur ou soit au numéro.
3. Il ne peut pas y avoir plus de 2 poissons identiques dans le même attribut à la suite. Ainsi, si le deuxième poisson correspond à la couleur du premier poisson, le troisième poisson doit correspondre au numéro du deuxième poisson et non à la couleur (3).
4. Tous les poissons doivent tenir dans la zone de la boîte. La boîte sert de limite d'espace pour le placement et l'orientation des poissons.

Le jeu se termine lorsqu'aucun joueur ne peut attacher un poisson. Le joueur ayant la plus petite somme de points est le gagnant. En cas d'égalité, c'est le joueur qui a le moins de poissons qui gagne.

#### **JEUX VERTICAL (2 JOUEURS) (8+)**

**Jeu 5** \_ Pour commencer le jeu, il faut placer le couvercle verticalement dans la boîte. Chaque joueur pioche 2 couleurs de poissons et un poisson des couleurs disponibles. A tour de rôle chaque joueur place un poisson dans un trou, soit à l'horizontal, la partie colorée doit être visible uniquement du

côté de votre adversaire. Un indicateur est utilisé sur la carte du joueur pour indiquer le nombre de réussites.

Le but du jeu est de réaliser le plus grand nombre de séries de 3 avec une somme de 10, en mémorisant le nombre de tous poissons cachés précédemment. Les rangées peuvent être horizontales, verticales ou diagonales et peuvent inclure des poissons des deux joueurs. Lorsqu'un joueur place un poisson et estime qu'une rangée est terminée. L'adversaire doit être informée et il doit le confirmer. En cas de réussite le joueur avance d'un pas mais si c'est un échec, ce dernier doit reculer d'un pas. Lorsque tous les poissons sont placés, le gagnant est celui qui a obtenu le plus de succès.

#### **JEU GRATUIT (2 JOUEURS)**

**Jeu 6** \_ Pour commencer le jeu, Chaque joueur prend une carte à jouer à tour de rôle. Chaque joueur sélectionne 4 poissons jusqu'à qu'il en reste 1 seulement. Ce poisson est le farceur (joker). Le but du jeu est de former une ligne continue avec des poissons correspondants, soit en couleur ou en nombre. A tout moment, un joueur peut échanger simultanément un de ces poissons avec le poisson farceur sans le vérifier. Le premier joueur qui parvient à terminer la ligne avec tous les poissons correspondants, il est le grand vainqueur.

Vous connaissez maintenant 6 jeux auxquels vous pouvez jouer avec « Le jeu de mémoire des poissons. » ! Une fois que vous les maîtriserez, n'hésitez pas à expérimenter et à créer vos propres variantes de jeu !



#### **Il gioco di memoria dei pesci. 6 Giochi in 1.**

**CONTENUTI** (1): 1 scatola di legno, 25 pesci di legno, 2 carte giocatore, 2 dadi, 1 sacchetto di cotone

#### **COME GIOCARE**

##### **GIOCHI ORIZZONTALI (2-4 giocatori)**

Per preparare il gioco, il coperchio della scatola deve essere chiuso e tutti i pesci devono essere posizionati verticalmente nei fori, con il lato colorato rivolto verso il basso e nascosto.

**Gioco 1** \_ Partendo dal più giovane (o dal vincitore del turno precedente) e procedendo in senso orario, ogni giocatore tira i dadi e prende un pesce. Se ha successo secondo le istruzioni di seguito, il giocatore tiene il pesce e tira di nuovo i dadi per prendere un altro pesce, fino a quando fallisce.

1. Se i dadi lanciati mostrano un numero e un colore, il giocatore può scegliere se cercare il colore o il numero. Se il pesce scelto corrisponde a entrambi, allora è un pesce "dorato" e conterà doppio alla fine, quando tutti i giocatori contano i pesci (quindi conta come 2 pesci, o in caso di pareggio, i suoi punti contano doppio).
2. Se uno dei dadi è una stella, allora il giocatore cerca ciò che indica l'altro dado (sia un colore che un numero).
3. Se entrambi i dadi sono stelle, il giocatore può scegliere e annunciare cosa verrà cercato! Può essere un colore o un numero o entrambi (pesce "dorato").

Quando tutti i pesci vengono presi, il giocatore con più pesci vince. In caso di pareggio, segue le istruzioni sopra.

**Gioco 2** \_ Per questo gioco non sono necessari dadi. Partendo dal più giovane (o dal vincitore del turno precedente) e procedendo in senso orario, ogni giocatore prende contemporaneamente 2 pesci. Se i pesci corrispondono, sia per numero che per colore, il giocatore li tiene e può continuare a prendere coppie, fino a quando fallisce. Quando tutti i pesci sono presi, il giocatore con più pesci vince. In caso di pareggio,

seguire le istruzioni sopra.

**Gioco 3** \_ Per questo gioco non sono necessari dadi. Ogni giocatore sceglie un colore (in caso di 2 giocatori, ogni giocatore può scegliere 2 colori). Partendo dal più giovane (o dal vincitore del turno precedente) e procedendo in senso orario, ogni giocatore prende un pesce. L'obiettivo è trovare i pesci del colore scelto in ordine numerico. Se, ad esempio, il colore scelto è il rosso e il primo pesce scelto è un "rosso 3", allora questo è un fallimento. Il giocatore che trova per primo tutti i pesci del colore/colori scelti in ordine numerico, vince! Nel caso di 2 giocatori con 2 colori ciascuno, non è necessario trovare prima i pesci di un colore e poi i pesci del secondo colore, ma possono progredire entrambi i colori contemporaneamente.

#### Per tutti i giochi (1-3) sopra:

- Quando un pesce preso è un fallimento, va riposizionato nello stesso foro.
- Se desideri rendere il gioco più difficile e praticare di più le abilità mnemoniche, puoi concordare all'inizio del gioco di metterli in fori diversi rispetto al loro originale.
- Quando un giocatore prende un pesce, questo va chiaramente presentato anche agli altri giocatori.
- I giochi sopra sono 3 suggerimenti di base di gioco. Tuttavia, puoi sperimentare e creare anche i tuoi giochi! Ad esempio, puoi scegliere di lanciare solo un dado (gioco 1), o di prendere solo coppie in numeri (gioco 2) o di scegliere un numero invece di un colore (gioco 3). Le possibilità sono infinite!

### GIOCO A TESTA IN GIÙ (2-3 giocatori)

**Gioco 4** \_ Per preparare il gioco, la scatola va girata a testa in giù e i pesci sono divisi equamente tra i giocatori (per 2 giocatori -> 12 pesci ciascuno, 3 giocatori -> 8 pesci ciascuno) prendendo a turno 4 pesci dalla tasca, fino a quando ne rimane solo 1. Il pesce rimasto è posizionato sul contorno del pesce sulla superficie inferiore della scatola. Partendo dal più giovane (o dal vincitore del turno precedente) ogni giocatore attacca un pesce a turno in uno dei 2 lati aperti, seguendo le seguenti linee guida:

1. Ogni pesce ha 4 punti di attacco, ma può essere attaccato al massimo a 2 pesci, non necessariamente paralleli. Questo vale anche per il pesce di partenza (2).
2. Per attaccare un pesce, deve corrispondere sia al colore che al numero.
3. Non possono essere presenti più di 2 pesci corrispondenti nella stessa caratteristica in fila. Quindi, se il secondo pesce corrisponde al colore del primo pesce, il terzo pesce dovrebbe corrispondere al numero del secondo pesce e non al colore (3).
4. Tutti i pesci devono adattarsi alla superficie, quindi l'area della scatola funge da limite di spazio per il posizionamento e l'orientamento.

Il gioco termina quando nessun giocatore può attaccare un pesce. Il giocatore con la somma minore dei puntini è il vincitore. In caso di parità, vince il giocatore con meno pesci.

### GIOCHI VERTICALI (2 giocatori) (8+)

**Gioco 5** \_ Posizionare il coperchio verticalmente nella scatola; ogni giocatore prende i pesci di 2 colori e un pesce del colore rimanente come indicatore. L'indicatore viene utilizzato sulla carta del giocatore, per indicare il numero di successi. A turno, ogni giocatore posiziona un pesce in un foro, in modo che il pesce sia bilanciato orizzontalmente, con la parte colorata visibile solo all'avversario. L'obiettivo è quello di fare il maggior numero possibile di righe di 3 con una somma di 10, ricordando il numero di tutti i pesci precedentemente posizionati che ora sono nascosti. Le righe possono essere orizzontali, verticali o diagonali, e possono includere pesci di entrambi i giocatori. Quando un giocatore posiziona un pesce e crede di aver

ottenuto una riga, fa l'annuncio e l'avversario deve confermare. Se è vero, il giocatore sposta l'indicatore in avanti di un passo, ma se fallisce, l'indicatore si sposta indietro di un passo. Quando tutti i pesci sono posizionati, il vincitore del gioco è il giocatore che ha ottenuto il maggior numero di successi.

### GIOCHI LIBERI (2 giocatori)

**Gioco 6** \_ Per preparare il gioco, ogni giocatore prende una carta da gioco e a turno, ogni giocatore seleziona 4 pesci dalla tasca, fino a quando ne rimane solo 1. Questo pesce è il jolly. L'obiettivo del gioco è formare una linea continua con pesci corrispondenti, sia per colore che per numero. In qualsiasi momento, un giocatore può scambiare uno dei pesci con il jolly, ma lo scambio deve essere simultaneo. Ciò significa che il giocatore non può prendere il jolly, controllare i pesci e decidere successivamente quale pesce lasciare fuori come jolly. Il primo giocatore che riesce a "chiudere" la linea con tutti i pesci corrispondenti correttamente, vince!

Ora conosci 6 giochi che puoi giocare con il "Fish Fish Memory Game"! Una volta padroneggiati, sentiti libero di sperimentare e creare le tue variazioni di gioco!



**Игра «Рыбка-рыбка» для тренировки памяти. 6 в 1. КОМПЛЕКТАЦИЯ** (1): 1 деревянная коробка, 25 деревянных рыбок, 2 карты игрока, 2 игровых кубика, 1 хлопковый чехол

### КАК ИГРАТЬ ГОРИЗОНТАЛЬНЫЕ ИГРЫ (2-4 игрока)

Перед началом игры крышку коробки следует закрыть, а всех рыбок разместить в лунках вертикально, цветной стороной вниз.

**Игра 1** \_ Начинает самый младший игрок или победитель предыдущего раунда и далее ход передается по часовой стрелке. Каждый игрок бросает кубик и вылавливает рыбку согласно правилам ниже. Игрок ходит до тех пор, пока удаётся находить нужную рыбку по правилам ниже, затем ход переходит другому игроку.

1. Если на кубиках выпали и число, и цвет, то игрок должен найти рыбку этого цвета или с соответствующим числом точек. Если на пойманной рыбке совпало и число, и цвет, то эта рыбка считается «золотой». В конце игры, когда все игроки подсчитывают свои очки, «золотая» рыбка считается за 2 рыбки, или в случае ничьей точки на ней приносятся в два раза больше очков.
2. Если на одном из кубиков выпала звёздочка, то игрок ищет рыбку с тем, что выпало на втором кубике (нужный цвет или число).
3. Если на обоих кубиках выпали звёздочки, то игрок может сам решить и сказать вслух, какую рыбку он будет искать! Это может быть только цвет или число или то, и другое (чтобы получить шанс на поимку «золотой» рыбки).

Когда все рыбки пойманы, побеждает игрок с наибольшим количеством рыбок. При ничьей побеждает игрок с наибольшей суммой точек на рыбках. Если снова ничья, побеждает игрок с наибольшим количеством золотых рыбок. Если же снова будет ничья, то это необыкновенное совпадение и его следует отпраздновать!

**Игра 2** \_ Для этой игры кубики не нужны. Начинает самый младший игрок или победитель предыдущего раунда и далее ход передается по часовой стрелке. Каждый игрок одновременно вылавливает по 2 рыбки. Если рыбки совпадают по количеству точек или цвету, игрок оставляет рыбок себе и продолжает ходить до тех пор, пока не потерпит неудачу. Когда все рыбки выловлены, побеждает



игрок с наибольшим количеством рыбок. В случае ничьей следуйте приведенным выше правилам.

**Игра 3** Для этой игры кубики не нужны. Каждый игрок выбирает цвет (если игроков двое, то каждый игрок может выбрать два цвета). Начинает самый младший игрок или победитель предыдущего раунда и далее ход передаётся по часовой стрелке. В свой ход игрок вылавливает рыбку. Цель игры: найти рыбок выбранного цвета в числовом порядке. Если, например, выбранный цвет красный, а первая пойманная рыбка красная, но с тремя точками, то это неудача. Побеждает тот игрок, кто первым выловит всех рыбок выбранного цвета/цветов в числовом порядке! В случае, если у двух игроков по два цвета на каждого, им не нужно сначала находить рыбок только одного цвета, а затем рыбок второго цвета, можно искать оба цвета одновременно.

#### Для всех вышеперечисленных игр:

- Если пойманная рыбка оказалась неудачной, ее следует вернуть обратно в ту же лунку, из которой вы её достали.
- Если вы хотите усложнить игру и тренировать память интенсивнее, вы можете в начале игры договориться о том, что вы будете помещать рыбку в другую лунку, а не в ту из которой её достали.
- Когда игрок ловит рыбку, её нужно показать другим игрокам, чтобы они увидели её цвет и число точек.
- Выше представлены три основных варианта игры. Однако вы можете экспериментировать и придумывать свои собственные игры! Например, вы можете бросать только один кубик (игра 1), искать пары рыбок только по числу точек (игра 2) или выбрать число вместо цвета (игра 3). Возможности безграничны!

### ИГРА ВВЕРХ ДНОМ (2-3 игрока)

**Игра 4** Перед началом игры коробку надо перевернуть вверх дном и раздать рыбок поровну всем игрокам (2 игрока-> по 12 рыбок, 3 игрока->по 8 рыбок), вынимая по очереди по 4 рыбки из мешочка, пока не останется только одна рыбка. Оставшуюся рыбку кладут на контурную рыбку на нижней поверхности коробки. Начинает самый младший игрок или победитель предыдущего раунда. В свой ход каждый игрок прикрепляет по одной рыбке за ход в один из двух открытых концов, следуя приведенным ниже рекомендациям:

1. Каждая рыбка имеет 4 точки крепления, но к рыбке можно прикрепить не более 2 других рыбок, не обязательно параллельно. Это правило относится и к самой первой рыбке (2).
2. Чтобы прикрепить рыбок, они должны совпадать либо по цвету, либо по числу точек.
3. В ряду может быть не более 2 совпадающих по одному и тому же признаку рыбок. Например, если вторая рыбка соответствует цвету первой рыбки, то третья рыбка должна соответствовать числу второй рыбки, а не её цвету (3).
4. Все рыбки должны быть размещены на поверхности коробки, поэтому площадь коробки действует как ограничение пространства и ориентации.

Игра заканчивается, когда ни один игрок не может прикрепить рыбку. Победителем становится игрок с наименьшей суммой точек. В случае ничьей победителем становится игрок с меньшим количеством рыбок.

### ВЕРТИКАЛЬНЫЕ ИГРЫ (2 игрока) (8+ лет)

**Игра 5** Перед началом игры крышку следует поставить вертикально в коробку, каждый игрок берёт по карточке игрока, рыбок двух цветов и одну рыбку оставшегося цвета в качестве индикатора. Индикатор используется на карточке игрока для обозначения количества побед. По

очереди каждый игрок помещает одну рыбку в лунку так, чтобы рыбка балансировала горизонтально, а цветная часть была видна только противнику. Цель игрока: составить как можно больше рыбок в формате три в ряд с суммой 10, запоминая при этом числа всех ранее размещенных рыбок, которые теперь скрыты. Ряды могут быть горизонтальными, вертикальными или диагональными, и в них могут быть рыбки обоих игроков. Когда игрок вставляет рыбку и считает, что ряд завершён, он должен указать этот ряд, а противник должен подтвердить, что всё верно. В случае успеха игрок перемещает индикатор на один шаг вперед, а в случае неудачи — индикатор перемещается на один шаг назад. Когда все рыбки расставлены, побеждает игрок, чей индикатор продвинулся дальше всего.

### СВОБОДНЫЕ ИГРЫ (2 игрока)

**Игра 6** Чтобы начать игру, каждый игрок берет игральную карту и по очереди выбирает из мешочка по 4 рыбки, пока не останется только 1 рыбка. Эта рыбка — джокер. Цель игры: сформировать непрерывную линию из одинаковых рыб по цвету или числу точек. В любой момент игрок может обменять одну рыбку на джокера, но обмен должен быть окончательным. Это означает, что игрок не может взять джокера, сверить со своей рыбкой, а затем решить, какую рыбку оставить в качестве джокера. Побеждает игрок, которому первым удастся «завершить» линию так, чтобы все рыбки совпадали!

Теперь вы знаете 6 способов игры «Рыбка-рыбка» для тренировки памяти! Как только вы освоите их, смело экспериментируйте и создавайте свои собственные варианты игры!



#### Gra Pamięciowa „Ryby Rybki” 6w1.

**ZAWARTOŚĆ ZESTAWU** (1): 1 drewniane pudełko, 25 drewnianych rybek, 2 karty dla graczy, 2 kości do gry

### SPOSÓB GRY GRY POZIOME (2-4 graczy)

Aby rozpocząć zabawę, pokrywka pudełka powinna być zamknięta, a wszystkie rybki umieszczone pionowo w otworach, kolorową stroną do dołu i zasłonięte.

**Gra 1** Rozpoczynając od najmłodszego gracza (lub zwycięzcy poprzedniej rundy) i zgodnie z ruchem wskazówek zegara, każdy gracz rzuca kością i wybiera rybkę. Jeśli, zgodnie z poniższymi instrukcjami, zakończy się to powodzeniem, gracz zatrzymuje rybkę i ponownie rzuca kośćmi, aby wybrać kolejną rybkę, do momentu niepowodzenia.

1. Jeśli wyrzucone kości wskazują liczbę i kolor, gracz może wybrać pomiędzy szukaniem koloru lub liczby. Jeśli wybrana ryбка pasuje do obu, oznacza to że jest „złotą” rybką i będzie liczona podwójnie podczas końcowego podliczania rybek przez wszystkich graczy (czyli będzie liczona jako 2 rybki, a w przypadku remisu, jej punkty będą naliczane podwójnie).
2. Jeśli jedna z kości wskazuje gwiazdkę, wtedy gracz sprawdza, co wskazuje druga kość (kolor lub liczbę).
3. Jeśli na obu kościach wypadną gwiazdki, gracz może wybrać i poinformować, co będzie przedmiotem poszukiwań! Może to być albo kolor, albo liczba, lub też jedno i drugie (daje to szansę na „złotą” rybkę).

Gdy wszystkie rybki zostaną złowione, wygrywa gracz z największą liczbą rybek. W przypadku remisu wygrywa gracz z największą liczbą punktów. W przypadku ponownego remisu wygrywa gracz z największą liczbą złotych rybek. Jeśli raz jeszcze będzie remis, oznacza to niezwykle zbieg okoliczności, który powinien być dla Was powodem do radości!

**Gra 2** \_ Ta gra nie wymaga użycia kości. Rozpoczynając od najmłodszego gracza (lub zwycięzcy poprzedniej rundy) i zgodnie z ruchem wskazówek zegara, każdy gracz wybiera 2 rybki jednocześnie. Jeśli ryby pasują do siebie pod względem liczby lub koloru, wtedy gracz zatrzymuje rybki i może kontynuować dobieranie par, aż do niepowodzenia. Gdy wszystkie rybki zostaną złożone, wygrywa gracz z największą liczbą rybek. W przypadku remisu należy zastosować się do powyższych instrukcji.

**Gra 3** \_ Ta gra nie wymaga użycia kości. Każdy gracz wybiera kolor (w przypadku 2 graczy, każdemu graczowi przysługują 2 kolory). Rozpoczynając od najmłodszego gracza (lub zwycięzcy poprzedniej rundy) i zgodnie z ruchem wskazówek zegara, każdy gracz wybiera rybkę. Waszym zadaniem jest znalezienie rybek w wybranym kolorze w kolejności numerycznej. Jeśli na przykład wybranym kolorem jest czerwony, a pierwszą wybraną rybką jest „czerwona 3”, oznacza to niepowodzenie. Gracz, który jako pierwszy znajdzie wszystkie rybki w wybranym kolorze/kolorach w kolejności numerycznej, wygrywa! Jeśli 2 graczy ma po 2 kolory, nie muszą oni najpierw odnaleźć rybki o tym samym kolorze, a następnie rybki drugiego koloru, ale mogą kontynuować grę w obu kolorach w tym samym czasie.

### Dotyczy wszystkich powyższych gier 1-3:

- Gdy wybrana ryбка jest chybiona, należy umieścić ją z powrotem w tym samym otworze.
- Jeśli jednak chcesz utrudnić grę i poprawić umiejętności zapamiętywania, możecie na początku gry zgodzić się na umieszczenie ich w innych otworach niż pierwotnie.
- Gdy gracz wybierze rybkę, powinien to wyraźnie zakomunikować pozostałym graczom.
- Powyższe gry to 3 podstawowe propozycje rozgrywki. Możesz jednak eksperymentować i tworzyć własne gry! Przykładowo, możesz rzucić tylko jedną kością (gra 1), wybrać parę tylko w liczbach (gra 2) lub wybrać liczbę zamiast koloru (gra 3). Możliwości są nieograniczone!

## GRA DO GÓRY NOGAMI (2-3 GRACZY)

**Gra 4** \_ Aby rozpocząć zabawę, pudełko powinno być odwrócone do góry nogami, a rybki równo podzielone pomiędzy graczy (dla 2 graczy -> po 12 rybek, dla 3 graczy -> po 8 rybek) poprzez wyciąganie kolejno 4 rybek z woreczka, aż zostanie tylko 1. Pozostałą rybkę należy umieścić na konturze rybki na dolnej stronie pudełka. Rozpoczynając od najmłodszego gracza (lub zwycięzcy poprzedniej rundy), każdy gracz umieszcza jedną rybkę na turę w jednym z 2 otwartych końców, postępując zgodnie z poniższymi zasadami:

1. Każda rybka ma 4 punkty doczepienia, ale może być przyczepiona tylko do 2 rybek, niekoniecznie równolegle. Dotyczy to również rybki rozpoczynającej grę (2).
2. Aby móc doczepić rybkę, musi ona odpowiadać kolorowi lub numerowi
3. W jednym rzędzie nie mogą znajdować się więcej niż 2 pasujące rybki posiadające ten sam atrybut. Tak więc, jeśli druga rybka pasuje do koloru pierwszej rybki, wtedy trzecia rybka powinna pasować do numeru drugiej rybki, a nie do koloru (3).
4. Wszystkie rybki powinny zmieścić się na powierzchni, zatem obszar pudełka pełni rolę ograniczenia przestrzeni dla umieszczenia i orientacji.

Rywalizacja kończy się, gdy żaden z graczy nie będzie w stanie doczepić rybki. Zwycięzcą zostaje gracz z mniejszą sumą rybek. W przypadku remisu wygrywa gracz z mniejszą liczbą rybek.

## GRY PIONOWE (2 graczy) (8+)

**Gra 5** \_ Aby rozpocząć zabawę, pokrywka powinna być

umieszczona pionowo w pudełku, każdy gracz powinien wziąć rybki w 2 kolorach i jedną rybkę w pozostałym kolorze jako znacznik. Znacznik ten jest używany na karcie gracza, aby wskazać liczbę powodzeń. Na zmianę każdy gracz umieszcza jedną rybkę w otworze, w taki sposób, aby była ustawiona w pozycji poziomej, a jej kolorowa część widoczna wyłącznie dla przeciwnika. Waszym zadaniem jest ułożenie jak największej ilości 3-rybek-w-rzędzie z sumą 10, jednocześnie zapamiętując liczbę wszystkich wcześniej ułożonych rybek, które są teraz ukryte. Rzędy mogą być poziome, pionowe lub ukośne i mogą składać się z rybek obu graczy. Gdy gracz umieści rybkę i uzna, że utworzył rząd, wówczas należy wskazać rząd, a przeciwnik powinien to potwierdzić. W przypadku powodzenia, gracz przesuwa znacznik o jeden krok do przodu, ale na wypadek niepowodzenia, wskaźnik przesuwa się o jeden krok do tyłu. Gdy wszystkie rybki zostaną ułożone, zwycięzcą gry zostaje gracz z największą liczbą udanych prób.

## GRY SWOBODNE (2 graczy)

**Gra 6** \_ Aby rozpocząć zabawę, każdy gracz bierze kartę do gry i na zmianę wybiera 4 rybki z woreczka, aż zostanie tylko 1 rybka. Ta rybka to joker. Waszym zadaniem jest utworzenie ciągłej linii z pasujących do siebie rybek, zarówno pod względem koloru, jak i liczby. Gracz może w dowolnym momencie wymienić jedną z rybek na jokera, ale wymiana musi nastąpić jednocześnie. To znaczy, że gracz nie może wziąć jokera, sprawdzić rybek, a następnie wybrać, którą z nich pozostawić jako jokera. Pierwszy gracz, któremu uda się „zamknąć” linię za pomocą wszystkich prawidłowo dopasowanych ryb, wygrywa!

Poznaliście już 6 gier, w które możecie zagrać dzięki Grze Pamięciowej „Rybki Rybki”! Gdy już je opanujesz, eksperymentuj i twórz własne odmiany gier!



## Jocul de memorie cu peștișori. 6 jocuri în 1.

**CONȚINUT** (1): cutie din lemn, 25 pești din lemn, 2 cărți jucător, 2 zaruri, 1 sac de bumbac

## INSTRUCȚIUNI

### JOC PE ORIZONTALĂ (2-4 jucători)

Pentru a pregăti jocul, capacul cutiei trebuie să fie închis și toți peștii trebuie plasați vertical în interiorul gولurilor, cu partea colorată în jos și ascunsă.

**Jocul 1** \_ Începând de la cel mai tânăr (sau de la câștigătorul rundeii anterioare) și mergând în sensul acelor de ceasornic, fiecare jucător aruncă zarurile și alege un pește. Dacă reușește conform instrucțiunilor de mai jos, jucătorul păstrează peștele și aruncă din nou zarurile pentru a alege un alt pește, până la eșec.

1. Dacă zarurile aruncate sunt un număr și cu culoare, jucătorul poate alege să caute fie culoarea, fie numărul. Dacă peștele ales se potrivește cu ambele, atunci acesta este un pește "auriu" și va conta dublu la final, când toți jucătorii își numără peștii (deci contează ca 2 pești, sau în caz de egalitate, punctele sale contează dublu).

2. Dacă unul dintre zaruri este o stea, atunci jucătorul caută ceea ce îi indică celălalt zar (fie o culoare, fie un număr).

3. Dacă ambele zaruri sunt stele, jucătorul poate alege și anunța ce se va căuta! Poate fi fie o culoare, fie un număr sau ambele (acest lucru oferă șansa unui pește "auriu").

Când toți peștii sunt capturați, jucătorul cu cei mai mulți pești câștigă. În caz de egalitate, câștigă jucătorul cu cele mai multe puncte. Dacă există din nou egalitate, câștigă jucătorul cu cei mai mulți pești aurii. Dacă, din nou, există o egalitate, atunci este o coincidență extraordinară și trebuie să o sărbătoriți cu bucurie!

**Jocul 2** \_ Nu este nevoie de zaruri pentru acest joc. Începând de la cel mai tânăr (sau de la câștigătorul rundeii anterioare) și mergând în sensul acelor de ceasornic, fiecare jucător alege 2 pești simultan. Dacă peștii se potrivesc, (ca număr sau culoare), jucătorul păstrează peștele și poate continua să aleagă perechi, până la eșec. Când toți peștii sunt luați, jucătorul cu cei mai mulți pești câștigă. În caz de egalitate, urmați instrucțiunile de mai sus.

**Jocul 3** \_ Nu este nevoie de zaruri pentru acest joc. Fiecare jucător alege o culoare (în cazul în care sunt 2 jucători, fiecare jucător poate alege 2 culori). Începând de la cel mai tânăr (sau de la câștigătorul rundeii anterioare) și mergând în sensul acelor de ceasornic, fiecare jucător alege un pește. Scopul este de a găsi peștii de culoarea aleasă în ordine numerică. Dacă, de exemplu, culoarea aleasă este roșu și primul pește cules este un "roșu 3", atunci acesta este un eșec. Jucătorul care găsește primul toți peștii de culoarea/culorile alese în ordine numerică, câștigă! În cazul a 2 jucători cu câte 2 culori fiecare, nu este nevoie să găsească mai întâi peștii de o culoare și apoi peștii de a doua culoare, dar pot progresa cu ambele culori în același timp.

#### Aplicabil jocurilor de mai sus, 1-3:

- Atunci când un pește ales este un eșec, acesta trebuie să fie pus înapoi în aceeași locație.
- Dacă totuși doriți să faceți jocul mai dificil și să exersați mai mult abilitățile de memorie, puteți conveni la începutul jocului să le puneți în alte locații decât cele originale.
- Atunci când un jucător alege un pește, acesta va trebui fie arătat în mod clar și celorlalți jucători.
- Jocurile de mai sus sunt 3 sugestii de bază de jocuri. Cu toate acestea, puteți să experimentați și să vă creați propriile jocuri! De exemplu, puteți alege să aruncați doar un singur zar (Jocul 1), sau să alegeți doar perechi de numere (Jocul 2) sau să alegeți un număr în loc de culoare (Jocul 3). Posibilitățile sunt infinite!

#### JOC CU SUSUL ÎN JOS (2-3 jucători)

**Jocul 4** \_ Pentru a pregăti jocul, se întoarce cutia cu susul în jos, iar peștii se împart în mod egal între jucători (pentru 2 jucători -> 12 pești fiecare, 3 jucători -> 8 pești fiecare), luând pe rând câte 4 pești din pungă, până când rămâne doar unul. Singurul pește rămas este așezat pe conturul de pește de pe suprafața de jos a cutiei. Începând de la cel mai tânăr (sau de la câștigătorul rundeii precedente), fiecare jucător atașează câte un pește pe rând în unul dintre cele 2 capete deschise, urmând instrucțiunile de mai jos:

1. Fiecare pește are 4 puncte de atașare, dar pot fi atașați doar până la 2 pești, nu neapărat în paralel. Acest lucru este valabil și pentru peștele de început (2).
2. Pentru a atașa un pește, acesta trebuie să se potrivească fie cu culoarea, fie cu numărul.
3. Nu pot fi mai mult de 2 pești potriviți în același atribut la rând. Deci, dacă al doilea pește se potrivește cu culoarea primului pește, atunci al treilea pește trebuie să se potrivească cu numărul celui de-al doilea pește și nu cu culoarea (3).
4. Toți peștii ar trebui să încapă pe suprafață, astfel încât suprafața cutiei să acționeze ca o limitare a spațiului pentru amplasare și orientare.

Jocul se termină atunci când niciun jucător nu mai poate atașa niciun pește. Jucătorul cu suma cea mai mică a punctelor este câștigătorul. În caz de egalitate, câștigătorul este jucătorul cu cel mai mic număr de pești.

#### JOCURI PE VERTICALA (2 jucători) (8+)

**Jocul 5** \_ Pentru a pregăti jocul, capacul trebuie așezat vertical în cutie și fiecare jucător ia peștii de 2 culori și un pește de culoarea rămasă ca indicator. Indicatorul de pe cartea jucător,

arată numărul de reușite. Pe rând, fiecare jucător plasează câte un pește într-o locație, astfel încât peștele să fie echilibrat pe orizontală, cu partea colorată vizibilă doar pentru adversar. Scopul este de a realiza cât mai multe rânduri de 3 în linie cu suma de 10, ținând minte numărul tuturor peștilor plasați anterior, care acum sunt ascunși. Rândurile pot fi orizontale, verticale sau diagonale și pot include pești de la ambii jucători. Atunci când un jucător plasează un pește și crede că a realizat un rând, trebuie să indice rândul, iar adversarul trebuie să confirme. Dacă a reușit, jucătorul mută indicatorul cu un pas înainte, dar dacă nu a reușit, indicatorul se mută cu un pas înapoi. Când toți peștii sunt plasați, câștigătorul jocului este jucătorul care are cele mai multe succese.

#### JOCURI LIBERE (2 jucători)

**Game 6** \_ Pentru a pregăti jocul, fiecare jucător ia o carte de joc și, pe rând, fiecare jucător alege 4 pești, până când rămâne doar un singur pește. Acest pește este jokerul. Scopul jocului este de a forma o linie continuă cu pești care se potrivesc (culoare sau număr). În orice moment, un jucător poate schimba unul dintre peștii cu jokerul, dar schimbul trebuie să fie simultan. Asta înseamnă că jucătorul nu poate lua jokerul, să verifice peștii și apoi să decidă ce pește să lase afară ca joker. Primul jucător care reușește să "închidă" linia cu toți peștii care se potrivesc în mod corect, câștigă!

Acestea sunt cele 6 variante de joc ale "Jocului de memorie cu peștișori"! După ce le stăpâniți, nu ezitați să experimentați și să creați propriile variante de joc!



#### მესხიერების თამაში თევზები. 6 თამაში 1-ში.

მეიგავს (1): 1 ხის ყვითი, 25 ხის თევზი, 2 მოთამაშის ბარათი, 2 კამათელი, 1 ბამბის ჩანთა

#### როგორ ვითამაშოთ

#### ჰორიზონტალური თამაშები (2-4 მოთამაშე)

თამაშის დასაწყებად, ყვითის სახურავი უნდა იყოს დალუქული ყველა თევზი განათავსეთ ვერტიკალურად ზვრელების მიგნით, ფერადი გვერდი გადმოატრიალეთ ის უნდა იყოს დაბალული.

**თამაში 1** \_ თამაში იწყება ყველაზე უმცროსიდან (ან წინა ტურის გამარჯვებულადან) და მიმდინარეობს საათის ისრის მიმართულებით, თითოეული მოთამაშე აგორებს კამათელს და აიღებს თევზს. თუ ეს წარმატებულია ქვემოთ მოცემული ინსტრუქციების მიხედვით, მოთამაშე ინახავს თევზს და ისევ აგორებს კამათელს სხვა თევზის ასარჩევად.

1. თუ აგორებული კამათელი არის რიცხვი და ფერი, მოთამაშეს შეუძლია აირჩიოს ფერი ან ციფრი. თუ აღებული თევზი ორივეს ემთხვევა, მაშინ ეს არის "ოქროს" თევზი და ბოლოს ორმაგ ქულად ჩათვლება, როცა ყველა მოთამაშე დათვლის თავის თევზს (ის ითვლება 2 თევზად, ან ჰალსტუხის შემთხვევაში მისი წერტილები ორმაგდება).

2. თუ აგორებული ერთი კამათელი ვარსკვლავია, მაშინ მოთამაშე ეუბნება რას მიუთითებს მეორე კამათელი (ფერი ან რიცხვი).

3. თუ ორივე კამათელი ვარსკვლავია, მოთამაშეს უფლება აქვს აირჩიოს და გამოაცხადოს რა მოიძებნება! ეს შეიძლება იყოს ფერი ან რიცხვი ან ორივე (ეს იძლევა "ოქროს" თევზის მანის).

როდესაც თევზები დამთავრდება, მოთამაშე, რომელსაც ყველაზე მეტი თევზი აქვს, იმარჯვებს. თუ თანაბარი შედეგია, იმარჯვებს მოთამაშე, რომელსაც აქვს ყველაზე დიდი რაოდენობა. თუ ისევ დაფიქსირდა ფრე, იმარჯვებს ყველაზე მეტი ოქროს თევზის მქონე მოთამაშე. თუ თამაშში მაინც ფრეა იზვიებთ ეს

**თამაში 2** \_ ამ თამაშისთვის კამათელი არ არის, იწყება ყველაზე უმცროსიდან (ან წინა ტურის გამარჯვებულადან) და მიმდინარეობს საათის ისრის მიმართულებით, თითოეული მოთამაშე ერთდროულად აიღებს 2 თევზს. თუ თევზი ემთხვევა, რიცხვში ან ფერში, მოთამაშე იზიარებს თევზს და შეუძლია გააგრძელოს წყვილების კრეფა, სანამ არ ჩაჯარდება. როდესაც ყველა თევზი აიღეს, მოთამაშე, რომელსაც ყველაზე მეტი თევზი აქვს, იმარჯვებს. ჰალსტუხის შემთხვევაში მიჰყვით ზემოთ მოცემულ მითითებებს.

**თამაში 3** \_ ამ თამაშისთვის კამათელი არ არის საჭირო. თითოეული მოთამაშე ირჩევს ფერს (2 მოთამაშის შემთხვევაში, თითოეულ მოთამაშეს შეუძლია აირჩიოს 2 ფერი). იწყება ყველაზე უმცროსიდან (ან წინა ტურის გამარჯვებულადან) და მიმდინარეობს საათის ისრის მიმართულებით, თითოეული მოთამაშე აიღებს თევზს. მიზანია იპოვოთ არჩეული ფერის თევზი რიცხვითი თანმიმდევრობით. თუ, მაგალითად, არჩეული ფერი წითელია და პირველი აღებული თევზი არის "წითელი 3", მაშინ ეს წარუმატებელია. მოთამაშე, რომელიც პირველ რიგში იპოვავს არჩეული ფერის/ფერების ყველა თევზს რიცხვითი თანმიმდევრობით, იმარჯვებს! 2 მოთამაშის შემთხვევაში 2 ფერის თითოეულიმ, მათ არ სჭირდებათ ჯერ ერთი ფერის თევზის პოვნა და შემდეგ მეორე ფერის თევზის პოვნა, მაგრამ მათ შეუძლიათ ორივე ფერის წინსვლა ერთდროულად.

**ყველა ზემოაღნიშნული თამაშისთვის 1-3:**

- როდესაც ამორჩეული თევზი არასწორია, ის ისევ იმავე ორმოში უნდა მოათავსოთ.
- თუ მაინც გასურთ თამაშის გაძნელება, შეგიძლიათ თამაშის დასაწყისშივე შეთანხმდეთ თევზების მოთავსებაზე არა იმ ხვრელებში რომელიც მითითებულია.
- როდესაც მოთამაშე აიღებს თევზს, ეს მკაფიოდ უნდა იყოს წარმოდგენილი ყველა სხვა მოთამაშესად.
- ზემოაღნიშნული თამაშები არის თამაშის 3 ძირითადი შემოთავაზება. თუმცა, შეგიძლიათ ექსპერიმენტი და შექმნათ თქვენი საკუთარი თამაშები! მაგალითად, შეგიძლიათ აირჩიოთ მხოლოდ ერთი კამათელი (თამაში 1), ან წყვილების არჩევა მხოლოდ ციფრებით (თამაში 2) ან აირჩიოთ რიცხვი ფერის ნაცვლად (თამაში 3). შესაძლებლობები უსაზღვროა!

**თავდაყირა თამაში (2-3 მოთამაშე)**

**თამაში 4** \_ თამაშის დასაწყებლად, ყუთი უნდა გადატრიალდეს თავდაყირა და თევზი თანახრად გადაიყოს მოთამაშეებზე (2 მოთამაშისთვის -> 12-12 თევზი, 3-3 მოთამაშისთვის -> 8-8 თევზი) ჩანთიდან რიგრიგობით აიღეთ 4 თევზი, სანამ მხოლოდ 1 დარჩება. ერთი დარჩენილი თევზი უნდა მოთავსდეს ყუთის ქვედა ზედაპირზე. იწყება ყველაზე უმცროსიდან (ან წინა ტურის გამარჯვებულადან) და მიმდინარეობს საათის ისრის მიმართულებით, თითოეული მოთამაშე თითო მორიგეზე ამარტებს თითო თევზს 2 ღია ბოლოდან ერთ-ერთში, ქვემოთ მოცემული მითითებების შესაბამისად:

1. თითოეულ თევზს აქვს 4 მიმარტების წერტილი, მაგრამ შეიძლება მიმარტდეს მხოლოდ 2 თევზამდე, არ არის აუცილებელი ჰარაღიფურად. ეს ასევე ეხება საწყის თევზს (2).
2. თევზის დასამარტებლად ის უნდა შეესაბამებოდეს ან ფერს ან რიცხვს.
3. ზედზედ შეიძლება იყოს არაუმეტეს 2 შესატყვისი თევზი იმავე ატრიბუტში. ისე რომ, თუ მეორე თევზი ემთხვევა პირველი თევზის ფერს, მაშინ მესამე თევზი უნდა შეესაბამებოდეს მეორე თევზის რაოდენობას და არა ფერს (3).

**4.** ყველა თევზი უნდა მიერგოს ზედაპირზე, ამიტომ ყუთის ფართობი მოქმედებს როგორც სივრცის მუხდუდად განთავსებისა და ორიენტაციისთვის.

თამაში მთავრდება მაშინ, როდესაც თევზები ამოიწურება. მოთამაშე, რომელსაც აქვს წერტილების ნაკლები ჯამი, არის გამარჯვებული. ფრეს შემთხვევაში გამარჯვებულია ის მოთამაშე, რომელსაც ნაკლები თევზი აქვს.

**ვერტიკალური თამაში (2 მოთამაშე) (8+)**

**თამაში 5** \_ თამაშის დასაწყებლად თავსახური უნდა განთავსდეს ვერტიკალურად ყუთში და თითოეული მოთამაშე იღებს ინდიკატორად 2 ფერის თევზს და დარჩენილი ფერის ერთ თევზს. ინდიკატორი გამოიყენება მოთამაშის ბარათზე, რათა მიუთითოს წარმატებების რაოდენობა. მორიგობით, თითოეული მოთამაშე ათავსებს თითო თევზს ხვრელებში, ისე რომ თევზი ჰორიზონტალურად იყოს დაბლაწესებული, ფერადი ნაწილი მხოლოდ მოწინააღმდეგეთისთვის ჩანს. მიზანია შექმნათ რვა შეიძლება მეტი 3-რიგად 10-იანი ჯამით, ყველა ადრე განთავსებული თევზის რაოდენობის დამახსოვრების გზით, რომლებიც ახლა იმალება. რიგები შეიძლება იყოს ჰორიზონტალური, ვერტიკალური ან დიაგონალური და შეიძლება შეიცავდეს ორივე მოთამაშის თევზს. როდესაც მოთამაშე ღებს თევზს და თვლის, რომ რიგი მიღწეულია, მწკრივი უნდა იყოს მითითებული და მოწინააღმდეგე უნდა დაადასტუროს. წარმატების შემთხვევაში, მოთამაშე გადაიწვეს ინდიკატორი ერთი ნაბიჯით წინ, მაგრამ თუ ვერ მოხერხდა, ინდიკატორი გადადის ერთი ნაბიჯით უკან. როდესაც ყველა თევზი მოთავსებულია, თამაშის გამარჯვებული არის მოთამაშე, რომელსაც აქვს ყველაზე მეტი წარმატება.

**თავისუფალი თამაში (2 მოთამაშე)**

**თამაში 6** \_ თამაშის დასაწყებლად, თითოეული მოთამაშე იღებს სათამაშო ბარათს და მორიგობით, თითოეული მოთამაშე ირჩევს 4 თევზს ჩანთიდან, სანამ მხოლოდ 1 თევზი დარჩება. ეს თევზი ჯოკერია. თამაშის მიზანია უწყვეტი ხაზის შექმნა შესატყვისი თევზებით, ერთი ან რიცხვით. ნებისმიერ დროს მოთამაშეს შეუძლია ერთ-ერთი თევზის გაცვლა ჯოკერთან, მაგრამ გაცვლა ერთდროულად უნდა იყოს. ეს ნიშნავს, რომ მოთამაშეს არ შეუძლია მიიღოს ჯოკერი, შეამოწმოს თევზი და შემდეგ გადაწყვიტოს რომელი თევზი გამოტოვოს ჯოკერად. პირველი მოთამაშე, ვინც მოახერხებს ხაზის "დახურვას" ყველა თევზის სათანადოდ შესატყვისით, იმარჯვებს!

ახლა თქვენ იგივე 6 თამაში, რომელიც შეგიძლიათ ითამაშოთ "მესსიერების თამაში თევზები"! მას შემდეგ რაც დაუფლებით მათ, არ შეგვიმინდეთ ექსპერიმენტების და შექმენით თქვენი საკუთარი თამაშის ვარიანტები!

 **Het vis-vis-geheugenspel. 6 in 1 spelen.**  
**INHOUD (1):** 1 houten kist, 25 houten vissen, 2 spelerskaarten, 2 dobbelstenen, 1 katoenen zakje

**HOE TE SPELEN**  
**HORIZONTALE SPELLEN (2-4 spelers)**

Om het spel op te zetten, moet het deksel van de doos gesloten zijn en moeten alle vissen verticaal in de gaten worden geplaatst, met de gekleurde kant naar beneden en verborgen.

**Spel 1** \_ Beginnend bij de jongste (of de winnaar van de vorige

ronde) en met de klok mee, gooit elke speler de dobbelstenen en pakt een vis. Als het volgens de onderstaande instructies lukt, houdt de speler de vis en gooit opnieuw met de dobbelstenen om een andere vis te kiezen, totdat het mislukt.

1. Als de gegooide dobbelstenen een getal en een kleur zijn, kan de speler ervoor kiezen om op de kleur of op het getal te zoeken. Als de gekozen vis bij beide past, dan is dit een "gouden" vis en zal deze uiteindelijk dubbel tellen, wanneer alle spelers hun vis tellen (dus telt als 2 vissen, of in het geval van een gelijkspel tellen de punten dubbel).
2. Als een van de dobbelstenen een ster is, zoekt de speler wat de andere dobbelsteen aangeeft (een kleur of een getal).
3. Als beide dobbelstenen sterren zijn, mag de speler kiezen en aankondigen wat er wordt gezocht! Het kan een kleur of een getal zijn, of beide (dit geeft kans op een "gouden" vis).

Als alle vissen zijn gepakt, wint de speler met de meeste vissen. Als er een gelijkspel is, wint de speler met het grootste aantal punten. Als er opnieuw een gelijkspel is, wint de speler met de meeste gouden vissen. Als er opnieuw een gelijkspel is, dan is dit een buitengewoon toeval en dat moet je graag vieren!

**Spel 2** \_ Voor dit spel zijn geen dobbelstenen nodig. Beginnend bij de jongste (of de winnaar van de vorige ronde) en met de klok mee, pakt elke speler tegelijkertijd 2 vissen. Als de vissen qua aantal of kleur overeenkomen, behoudt de speler de vissen en kan hij paren blijven kiezen, totdat hij mislukt. Als alle vissen zijn gepakt, wint de speler met de meeste vissen. Als er sprake is van een gelijkspel, volg dan de bovenstaande instructies.

**Spel 3** \_ Voor dit spel zijn geen dobbelstenen nodig. Elke speler kiest een kleur (bij 2 spelers mag elke speler 2 kleuren kiezen). Beginnend bij de jongste (of de winnaar van de vorige ronde) en met de klok mee, pakt elke speler een vis. Het doel is om de vis van de gekozen kleur in numerieke volgorde te vinden. Als de gekozen kleur bijvoorbeeld rood is en de eerst geplukte vis een "rode 3" is, dan is dit een mislukking. De speler die als eerste alle vissen van de gekozen kleur(en) in numerieke volgorde vindt, wint! In het geval van 2 spelers met elk 2 kleuren hoeven ze niet eerst de vis van de ene kleur te vinden en vervolgens de vis van de tweede kleur, maar kunnen ze beide kleuren tegelijkertijd ontwikkelen.

#### Voor alle bovenstaande spellen 1-3:

- Wanneer een geplukte vis mislukt, moet hij terug in hetzelfde gat worden geplaatst.
- Als je het spel echter moeilijker wilt maken en meer geheugenaardigheden wilt oefenen, kun je aan het begin van het spel afspreken om ze in andere gaten te plaatsen dan in het origineel.
- Wanneer een speler een vis oppakt, moet dit ook duidelijk aan alle andere spelers worden gepresenteerd.
- De bovenstaande spellen zijn 3 basissuggesties om te spelen. Je kunt echter ook experimenteren en je eigen spellen maken! Je kunt er bijvoorbeeld voor kiezen om slechts één dobbelsteen te gooien (spel 1), of om alleen paren in getallen te kiezen (spel 2) of om een getal te kiezen in plaats van kleur (spel 3). De mogelijkheden zijn eindeloos!

#### ONDERSTEBOVEN SPEL (2-3 spelers)

**Spel 4** \_ Om het spel op te zetten, moet de doos ondersteboven worden gehouden en worden de vissen gelijkmatig verdeeld onder de spelers (voor 2 spelers-> elk 12 vissen, 3 spelers-> elk 8 vissen) door om de beurt 4 vissen uit de buidel te nemen, totdat er nog maar 1 over is. De enige overgebleven vis wordt op de visomtrek of de bodem van de doos geplaatst. Beginnend met de jongste (of de winnaar van de vorige ronde) bevestigt elke speler één vis per beurt in een van de 2 open uiteinden, volgens de onderstaande richtlijnen:

1. Elke vis heeft 4 bevestigingspunten, maar er kunnen

maximaal 2 vissen worden bevestigd, niet noodzakelijk parallel. Dit staat ook voor de startvis (2).

2. Om een vis te bevestigen, moet deze overeenkomen met de kleur of het nummer
3. Er mogen niet meer dan 2 overeenkomende vissen met hetzelfde attribuut op een rij staan. Dus als de tweede vis overeenkomt met de kleur van de eerste vis, dan moet de derde vis overeenkomen met het nummer van de tweede vis en niet met de kleur (3).
4. Alle vissen moeten op het oppervlak passen, dus het gebied van de bak fungeert als ruimtebeperking voor de plaatsing en oriëntatie.

Het spel eindigt als geen enkele speler een vis kan vastmaken. De speler met de kleinste som van de punten is de winnaar. Bij een gelijkspel is de speler met de minste vis de winnaar.

#### VERTICALE SPELLEN (2 spelers) (8+)

**Spel 5** \_ Om het spel op te zetten, moet het deksel verticaal in de doos worden geplaatst en neemt elke speler de vis van 2 kleuren en één vis van de resterende kleur als indicator. De indicator wordt gebruikt op de spelerskaart om het aantal successen aan te geven. Om beurten plaatst elke speler één vis in een gat, zodat de vis horizontaal in balans ligt, waarbij het gekleurde deel alleen zichtbaar is voor de tegenstander. Het doel is om zoveel mogelijk 3-op-een-rijen te maken met een som van 10, door het aantal eerder geplaatste vissen te onthouden die nu verborgen zijn. De rijen kunnen horizontaal, verticaal of diagonaal zijn en kunnen vissen van beide spelers bevatten. Wanneer een speler een vis plaatst en denkt dat er een rij is bereikt, moet de rij worden aangegeven en moet de tegenstander bevestigen. Als dit lukt, zet de speler de indicator één stap vooruit, maar als dit niet lukt, gaat de indicator één stap achteruit. Als alle vissen zijn geplaatst, is de winnaar van het spel de speler met de meeste successen.

#### VRIJ SPELLEN (2 spelers)

**Spel 6** \_ Om het spel op te zetten, neemt elke speler een speelkaart en selecteert elke speler om beurten 4 vissen uit het zakje, totdat er nog maar 1 vis over is. Deze vis is de joker. Het doel van het spel is om een doorlopende lijn te vormen met bijpassende vissen, in kleur of aantal. Een speler kan op elk moment een van de vissen ruilen met de joker, maar de uitwisseling moet gelijktijdig plaatsvinden. Dat betekent dat de speler de joker niet kan pakken, de vis kan controleren en daarna kan beslissen welke vis hij als joker wil weglaten. De eerste speler die erin slaagt de lijn te 'sluiten' waarbij alle vissen goed bij elkaar passen, wint!

Nu ken je 6 spellen die je kunt spelen met het "Fish Fish Memory Game"! Als je ze eenmaal onder de knie hebt, kun je experimenteren en je eigen spelvariaties maken!



**Игра за памет рибки рибки. Мемо игра. 6 игри в 1. СЪДЪРЖАНИЕ** (1): 1 дървена кутия, 25 дървени рибки, 2 карти на играча, 2 зара, 1 памучна торбичка

#### КАК ДА ИГРАЯ

#### ХОРИЗОНТАЛНИ ИГРИ (2-4 играча)

За да подготвите игралната площ, капакът на кутията трябва да бъде затворен и всички риби трябва да бъдат поставени вертикално в дупките, с цвятната страна надолу, скрита.

**Игра 1** \_ Започвайки от най-младия (или победителя от предишния рунд) и по посока на часовниковата стрелка, всеки играч хвърля зара и взима рибка. Ако хода е успешен, според инструкциите по-долу, играчът запазва рибката и хвърля заровете отново, за да избере друга риба, докато спреши.

1. Ако хвърлите зарове са число и цвят, играчът може да избере да търси цвета или числото. Ако избраната риба съвпада и с двете, то тогава това е „златна“ рибка и ще се брой двойно при сумиране на точките накрая, когато всички играчи преброят своите риби (брои се като 2 риби или в случай на равенство точките ѝ се броят двойно).
2. Ако един от заровете е звезда, тогава играчът търси това, което другият зар показва (или цвят, или число).
3. Ако и на двата зар са показани звезди, играчът може да избере и обяви какво ще се търси! Може да бъде или цвят, или число, или и двете (това дава шанс за „златна“ рибка).

Когато всички риби са взети, играчът с най-много риби печели. Ако има равенство, играчът с най-голям сбор от точки печели. Ако отново има равенство, играчът с най-много златни риби печели. Ако отново има равенство, това е изключително съвпадение и трябва да го отпразнувате!

**Игра 2** \_ За тази игра не са необходими зарове. Започвайки от най-младия (или победителя от предишния кръг) и по посока на часовниковата стрелка, всеки играч взима 2 риби едновременно. Ако рибите съвпадат по брой показани точки или цвят, играчът запазва рибите и може да продължи да избира двойки, докато сгреси. Когато всички риби са взети, играчът с най-много риби печели. В случай на равенство следвайте горните инструкции.

**Игра 3** \_ За тази игра не са необходими зарове. Всеки играч избира цвят (в случай на 2 играчи, всеки играч може да избере 2 цвята). Започвайки от най-младия (или победителя от предишния кръг) и по посока на часовниковата стрелка, всеки играч взима риба. Целта е да се намерят рибите с избрания цвят в цифров ред. Ако например избраният цвят е червен и първата взета риба е „червена с 3 точки“, тогава това е неуспех. Играчът, който пръв намери всички риби от избрания цвят/цветове в числов ред, печели! В случай на 2 играчи с по 2 цвята, не е необходимо първо да намерят рибата от един цвят и след това рибата от втория цвят, но могат да напредват и в двата цвята едновременно.

### За всички гореизброени игри 1-3:

- Когато риба е взета и сгрешена/непозната, тя трябва да бъде поставена обратно в същата дупка.
- Ако обаче желаете да направите играта по-трудна и да тренирате повече уменията си за запаметяване, можете да се съгласите в началото на играта да ги поставите в дупки, различни от първоначалните.
- Когато играч вземе риба, тя трябва да бъде показана на всички останали играчи.
- Горните игри са 3 основни предложения за игра. Въпреки това можете да експериментирате и да създавате свои собствени игри! Например, можете да изберете да хвърляте само един зар (игра 1) или да изберете двойки само с числа (игра 2) или да изберете числа вместо цветове (игра 3). Възможностите са безкрайни!

### ОБРАТНА ИГРА (2-3 играча)

**Игра 4** \_ За да се подготвите за игра, кутията трябва да се обърне с главата надолу и рибите да се разделат по равно между играчите (за 2 играчи -> 12 риби за всеки, 3 играчи -> 8 риби за всеки), като се вземат по 4 риби на ход от торбичката, докато остане само 1. Останалата риба се поставя върху контура на рибата на долната повърхност на кутията. Започвайки от най-младия (или победителя от предишния кръг), всеки играч прикрепя по една риба на ход в един от 2 отворени края, следвайки указанията по-долу:

1. Всяка риба има 4 точки на закрепване, но могат да бъдат закрепени само до 2 риби, не непременно успоредни.

Това важи и за началната риба (2).

2. За да закачите риба, тя трябва да съответства или на цвят, или на номер
3. Не повече от 2 риби, съвпадащи си по един и същи признак могат да бъдат в един ред. Така че, ако втората риба съвпада с цвета на първата риба, тогава третата риба трябва да съвпада с номера на втората риба, а не с цвета (3).
4. Всички риби трябва да се поберат на повърхността, така че площта на кутията действа като ограничение на пространството за поставяне и ориентацията. Играта приключва, когато ников играч не може да прикачи риба. Играчът с по-малък сбор точки е победител. В случай на равенство, играчът с по-малко риби е победител.

### ВЕРТИКАЛНИ ИГРИ (2 играчи) (8+)

**Игра 5** \_ За да подготвите играта, капакът трябва да се постави вертикално в кутията и всеки играч взема рибите от 2 цвята и една риба от останалия цвят като индикатор. Индикаторът се използва върху картата на играча, за да покаже броя на успехите. Като се редуват, всеки играч поставя по една риба в дупка, така че рибата да е балансирана хоризонтално, като цветната част се вижда само от противника. Целта е да направите възможно най-много „3-в-ред“ със сбор от 10, като запомните броя на всички преди това поставени риби, които сега са скрити. Редовете могат да бъдат хоризонтални, вертикални или диагонални и могат да включват риби от двамата играчи. Когато играч постави риба и смята, че е направил ред, редът трябва да бъде посочен и опонентът трябва да го потвърди. Ако успее, играчът премества индикатора една стъпка напред, но ако не успее, индикаторът се премества една стъпка назад. Когато всички риби са поставени, победител в играта е играчът, който има най-много попадения.

### БОНУС ИГРИ (2 играчи)

**Игра 6** \_ За да организира играта, всеки играч взема карта за игра и редувайки се, всеки играч избира 4 риби от торбичката, докато остане само 1 риба. Тази риба е жокерът. Целта на играта е да образувате непрекъсната линия със съвпадащи риби, по цвят или брой. По всяко време играчът може да размени една от рибите с жокера, но размяната трябва да бъде извършена на момента. Това означава, че играчът не може да вземе жокера, да провери рибата и след това да реши коя риба да остави като жокер. Първият играч, който успее да „затвори“ линията, като всички риби съответстват правилно, печели!

Вече знаете 6 игри, които можете да играете с „Fish Fish Memory Game“! След като ги овладеете, не се колебайте да експериментирате и да правите свои собствени варианти на играта!



**Hra Rybičky, rybičky, 6 her v jednom balení!**  
**OBSAH (1):** dřevěná krabička, 25 dřevěných rybek, 2 karty hráčů, 2 kostky

### JAK HRÁT HORIZONTALNÍ HRY (2-4 hráči)

Pro přípravu hry by mělo být víko krabice zavěšené a všechny ryby by měly být umístěny visle v otvorech, s barvou dolů a skryté.

**Hra 1 - Pátračka** \_ Hledání rybičky určité barvy nebo čísla. Začíná nejmladší hráč (nebo vítěz předchozího kola), hodí kostkou a pak si vytáhne jednu rybu:

1. Pokud padnou kostky s číslem a barvou, hráč si může vybrat,

zda hledá barvu nebo číslo (když vytáhne rybu, která má i barvu i číslo jako na kostkách, jedná se o tzv. zlatou rybku\*).

**2.** Pokud jedna z kostek je hvězdička, hráč hledá, co ukazuje druhá kostka (buď barvu nebo číslo).

**3.** Pokud jsou obě kostky hvězdičky, hráč si vybere a oznámí, co bude hledat! Může to být buď barva, nebo číslo, nebo obojí (tím se zvyšuje šance na tzv. zlatou rybku\*).

Když se podaří najít správnou rybu, hráč si ji nechává a znovu hází kostkou až dokud je v hledání ryby neúspěšný. Pak stejným způsobem pokračuje další hráč po směru hodinových ručiček. Až jsou všechny ryby odebrány, hráč s nejvíce rybami vyhrává. V případě remízy vyhraje hráč s největším součtem bodů. Pokud je to opět remíza, pak jde o mimořádný zázrak a můžete to oslavit!

\*Zlatá rybka – ryba, která splňuje obě kritéria na kostkách (barvu i číslo v případě výše popsané situace 1 nebo 3). Tato se na konci hry počítá jako 2 ryby nebo v případě remízy se počet jejich puntíků dvojnásobí a sečte s počtem zbylých ryb.

**Hra 2 – Rybí pexeso** \_ Pro tuto hru není potřeba kostka. Hráč si najednou vybírá 2 ryby, pokud se ryby shodují, buď podle čísla nebo barvy, hráč si je nechá a může pokračovat v hledání. Když neuspěje, pokračuje stejným způsobem další hráč po směru hodinových ručiček. Hru začíná nejmladší hráč (nebo vítěz předchozího kola), až jsou všechny ryby odebrány, hráč s nejvíce rybami vyhrává. V případě remízy vyhraje hráč s největším součtem bodů na rybách.

**Hra 3 - Čísla** \_ Pro tuto hru nepotřebujete kostku, cílem je najít ryby vybrané barvy v pořadí čísel. Každý hráč si na začátku vybere barvu, v které bude čísla hledat (v případě 2 hráčů si každý hráč může vybrat až 2 barvy). Začíná nejmladší hráč (nebo vítěz předchozí hry) a postupuje po směru hodinových ručiček. Každý hráč si vybere ve svém tahu vždy jednu rybu. Pokud je například vybraná barva červená a první vybraná ryba je „červená 3“, je to neúspěch, musí se začít „červená 1“. Hráč, který jako první najde všechny ryby vybrané barvy v správném pořadí čísel, vyhrává! V případě 2 hráčů s 2 barvami se může postupovat oběma barvami současně, nemusí se nejprve najít ryby jedné barvy a poté ryby druhé barvy.

### Pro všechny výše uvedené hry 1-3:

- Pokud hráč neúspěšně vybere rybu, měla by být vrácena zpět do stejného otvoru.
- Pokud chcete hru ztížit a více procvičovat paměť, můžete se na začátku dohodnout, že je umístíte do jiných otvorů než původních.
- Když hráč vybere rybu, měla by být jasně ukázána i všem ostatním hráčům.
- Výše uvedené hry jsou základní návrhy. Nicméně můžete experimentovat a vytvořit si vlastní hry! Například můžete házet pouze jednou kostkou (hra 1), nebo vybírat páry pouze podle čísel (hra 2) nebo si vybírat čísla místo barev (hra 3). Možnosti jsou nekonečné!

### OBRÁCENÁ HRA (2-3 hráči)

**Hra 4** \_ Pro nastavení hry se krabička převrátí naruby a ryby jsou rovnoměrně rozděleny hráčům (pro 2 hráče -> 12 ryb každý, pro 3 hráče -> 8 ryb každý) tak, že se střídavě vybírají 4 ryby z pytlíku, dokud nezbyde v pytlíku pouze jedna. Poslední ryba je umístěna na obrys ryby na spodním povrchu krabičky. Začíná se nejmladším hráčem (nebo vítězem předchozího kola). Každý hráč připojuje po jedné rybě na jednom z 2 otevřených konců, dodržující následující pokyny:

1. Každá ryba má 4 připojovací body, ale může být připojena maximálně ke 2 rybám, ne nutně rovnoběžně. To platí i pro počáteční rybu (2).
2. Ryba se může připojit jen k rybě se stejnou barvou nebo číslem.

**3.** V řadě nesmí být více než 2 ryby se stejnými vlastnostmi. Takže pokud druhá ryba odpovídá barvou první rybě, třetí ryba by měla odpovídat číslem druhé ryby, ne barvou (3).

**4.** Všechny ryby by se měly vejít na povrch, takže plocha krabičky slouží jako omezený prostor. Hra končí, když žádný hráč nemůže připojit rybu. Vítězem je hráč s menším součtem bodů na rybách, které mu zůstaly. V případě remízy vyhrává hráč s menším počtem ryb.

### VERTIKÁLNÍ HRA (2 hráči, 8+)

**Hra 5** \_ Pro přípravu hry se víko umístí svísele do krabice a každý hráč vezme rybu dvou barev a jednu rybu zbývajících barv jako indikátor. Indikátor se používá na hráček kartě k označení počtu úspěchů.

Po kolech každý hráč umístí jednu rybu do otvoru tak, aby ryba byla vyvážená vodorovně, přičemž barevná část je viditelná pouze pro soupeře. Cílem je vytvořit co nejvíce řad o třech rybách se součtem 10 a zapamatovat si čísla všech předchozích ryb, které jsou nyní skryté. Řady mohou být vodorovné, svislé nebo diagonální a mohou obsahovat ryby od obou hráčů. Když hráč umístí rybu a doufá, že dosáhl řady, řada by měla být označena a soupeř by ji měl potvrdit. Pokud se to podaří, hráč posune indikátor o jeden krok vpřed, ale pokud selže, značka se posune o jeden krok zpět. Když jsou všechny ryby položeny, vítězem hry je hráč s nejvíce úspěchy.

### VOLNÉ HRY (2 hráči)

**Hra 6** \_ Pro přípravu hry si každý hráč vezme hrací kartu a střídavě si vybírá 4 ryby z pytlíku, dokud nezbyde pouze 1 ryba. Tato ryba je žolík. Cílem hry je vytvořit nepřetržitou řadu s rybami se stejnou barvou nebo číslem. Kdykoliv hráč může vyměnit jednu z ryb za žolíka, ale výměna musí být najednou. To znamená, že hráč nemůže vzít žolíka, zkontrolovat rybu a poté rozhodnout, kterou rybu si ponechá. První hráč, který dokáže „uzavřít“ řadu se všemi rybami, které jsou správné, tak vyhrává!

Teď už znáte 6 her, které můžete hrát s Rybičky, rybičky! Neváhej experimentovat a vytvářet si i vlastní varianty.



### Hra Rybičky, rybičky, 6 hier v jednom balení!

**Obsah** (1): 1 dřevěná krabička, 25 dřevěných rybiček, 2 hráčské karty, 2 kocky

### AKO HRÁT

#### HORIZONTÁLNÉ HRY (2-4 hráči)

Na přípravu hry by malo byť viečko krabice zavreté a všetky ryby by mali byť umiestnené zvislo v otvoroch, s farbou nadol a skryté.

**Hra 1 - Pátračka** \_ Hľadanie rybičky určitej farby alebo čísla. Začína najmladší hráč (alebo víťaz predchádzajúceho kola), hodí kockou a vytiahne si jednu rybu:

1. Ak padnú kocky s číslom a farbou, hráč si môže vybrať, či hľadať farbu alebo číslo (keď si vyberie rybu, ktorá má aj číslo aj farbu ako na kockách, jedná sa o tzv. zlatú rybku\*).
2. Ak jedna z kociek je hviezdička, hráč hľadá, čo ukazuje druhá kocka (buď farbu alebo číslo).
3. Ak sú obe kocky hviezdičky, hráč si sám vyberie a oznámí, čo bude hľadať! Môže to byť buď farba, alebo číslo, alebo oboje (tým sa zvyšuje šanca na tzv. zlatú rybku\*).

Keď sa podarí nájsť správnou rybu, hráč si ju necháva a opäť hádže kockou, až kým je v hľadani ryby neúspešný. Potom pokračuje rovnakým spôsobom ďalší hráč po smere hodinových ručičiek. Až sú všetky ryby odobrané, hráč s najviac rybami vyhráva. V prípade remízy vyhrá hráč s najväčším súčtom bodov. Ak je opäť remíza, potom ide o mimoriadny zázrak a môžete to oslaviť!

\*Zlatá rybka – ryba, ktorá spĺňa obe kritéria na kockách (farbu aj číslo v prípade vyššie popísanej situácie 1 alebo 3). Rza sa na konci hry počíta ako 2 ryby, alebo v prípade remízy, sa počítajú bodiek zdvojnásobí a pripočíta k počtu nazbieraných rýb.

**Hra 2 – Rybie pexeso** Pre túto hru nie je potrebná kocka. Každý hráč si naraz vyberie 2 ryby, ak sa ryby zhodujú, buď podľa čísla alebo farby, hráč si ryby nechá a môže pokračovať v ťahu. Keď neuspje, pokračuje rovnako ďalší hráč po smere hodinových ručičiek. Hru začína najmladší hráč (alebo víťaz predchádzajúcej hry), až sú všetky ryby odobrané, hráč s najviac rybami vyháva. V prípade remízy vyháva hráč s najväčším súčtom bodov na rybách.

**Hra 3 – Čísla** Pre túto hru nepotrebuje kocku, cieľom je najst ryby vybranej farby v poradí čísel. Každý hráč si na začiatku vyberie farbu, v ktorej bude čísla hľadať (v prípade 2 hráčov si každý hráč môže vybrať až 2 farby). Začína najmladší hráč (alebo víťaz predchádzajúcej hry), postupuje sa v smere hodinových ručičiek. Každý hráč si počas svojho ťahu vyberá vždy len jednu rybu.

Ak je napríklad vybraná farba červená a prvá vybraná ryba je "červená 3", je to neúspech, musí sa začať "červená 1". Hráč, ktorý ako prvý nájde všetky ryby vybranej farby v poradí čísel, vyháva! V prípade 2 hráčov s 2 farbami sa môže postupovať obidvomi farbami súčasne, nemusí sa najskôr hľadať ryby jednej farby a potom ryby druhej farby.

### Pre všetky vyššie uvedené hry 1-3:

- Ak hráč neúspešne vyberie rybu, mala by byť vrátená späť do rovnakého otvoru.
- Ak chcete hru urobiť náročnejšiu a viac precvičovať pamäť, môžete sa na začiatku dohodnúť, že ryby umiestnite do iných otvorov ako pôvodných.
- Keď hráč vyberie rybu, mala by byť jasne ukázaná aj všetkým ostatným hráčom.
- Vyššie uvedené hry sú základné návrhy, avšak môžete experimentovať a vytvoriť si vlastné hry. Napríklad môžete hádzať iba jednou kockou (hra 1), alebo vyberať páry iba podľa čísel (hra 2) alebo si vyberať čísla namiesto farieb (hra 3). Možnosti sú nekonečné!

### OBRÁTENÉ HRY

**Hra 4** Pre nastavenie hry sa krabička prevráti naruby a ryby sú rovnomerne rozdelené hráčom (pre 2 hráčov-> 12 rýb každý, pre 3 hráčov-> 8 rýb každý) tak, že sa striedavo vyberajú 4 ryby z vrecka, kým nezostane len 1. Posledná ryba je umiestnená na obryse ryby na spodnom povrchu krabičky. Začína sa najmladším hráčom (alebo víťazom predchádzajúcej hry). Každý hráč pridáva po jednej rybe na jednom z 2 otvorených koncov, dodržiavajúc nasledujúce pokyny:

1. Každá ryba má 4 pridávacie body, ale môže byť pridaná maximálne k 2 rybám, nie nutne rovnobežne. To platí aj pre počiatočnú rybu (2).
2. Ryba sa môže pridať iba k rybe s rovnakou farbou alebo číslom.
3. V rade nesmú byť viac ako 2 ryby s rovnakými vlastnosťami. Takže ak druhá ryba odpovedá farbou prvej rybe, tretia ryba by mala odpovedať číslom druhej ryby, nie farbou (3).
4. Všetky ryby by sa mali zmerať na povrch, takže plocha krabičky slúži ako obmedzený priestor. Hra končí, keď žiadny hráč nemôže pridať rybu. Víťazom je hráč s menším súčtom bodov. V prípade remízy vyháva hráč s menším počtom rýb.

### VERTIKÁLNE HRY (2 hráči) (8+)

**Hra 5** Na prípravu hry sa viečko umiestni zvislo do krabice a každý hráč si vezme ryby dvoch farieb a jednu rybu zbývajúcej farby ako indikátor. Indikátor sa používa na hráčskej karte k označeniu počtu úspechov.

Po kolách každý hráč umiestniť jednu rybu do otvoru tak, aby ryba bola vyvážená vodorovne, pričom farebná časť je viditeľná len pre súpera. Cieľom je vytvoriť čo najviac radov o troch rybách s súčtom 10 a zapamätať si čísla všetkých predchádzajúcich rýb, ktoré sú teraz skryté. Rad môže byť vodorovný, zvislý alebo diagonálny a môže obsahovať ryby od oboch hráčov. Keď hráč umiestni rybu a dúfa, že dosiahol radu, rad označí súperovi, ktorý by mal potvrdiť. Ak sa to podarí, hráč posunie indikátor o jeden krok vpred, ale ak zlyhal, indikátor sa posunie o jeden krok späť. Keď sú všetky ryby položené, víťazom hry je hráč s najviac úspechmi.

### VOLNÉ HRY (2 hráči)

**Hra 6** Na prípravu hry si každý hráč vezme hračiu kartu a striedavo si vyberie 4 ryby z vrecka, kým nezostane len 1 ryba. Táto ryba je žolík. Cieľom hry je vytvoriť nepretržitý rad rybami s rovnakou farbou alebo číslom. Kedykoľvek môže hráč vymeniť jednu z rýb za žolíka, ale výmena musí byť naraz. To znamená, že hráč nemôže zviať žolíka, skontrolovať rybu a potom rozhodnúť, ktorú rybu si ponechá. Prvý hráč, ktorý dokáže "uzavrieť" rad so všetkými rybami, ktoré sú správne, vyháva! Teraz už poznáš 6 hier, ktoré môžeš hrať s Rybičky, rybičky!



### Atmiņas spēle ar zivīm. Sešās spēles vienā.

**SATURS** (1): 1 koka kastīte, 25 koka zivis, 2 spēles kārtis, 2 metamie kauliņi, 1 koka vilnis maisiņš

### KĀ SPĒLĒT

#### HORIZONTĀLAS SPĒLES (2-4 spēlētāji)

Lai sagatavotos spēlei, aizveriet kastes vāku un ievietojiet zivis vertikālā iekšā caurumiņos, ar krāsu pusi uz leju, lai tā būtu paslēpta.

**Spēle 1** Spēli sāk jaunākais spēlētājs (vai iepriekšējā raunda uzvarētājs) un tā norisinās pulkstenrādītāja virzienā. Katrs spēlētājs met abus metamos kauliņus un izvelk vienu zivītiņu no pamatnes. Ja izvilktā zivs atbilst uzņemtajiem kauliņiem (atbilstoši noteikumiem zemāk), spēlētājs patur zivītiņu un vēlreiz met metamos kauliņus, lai izvilktu nākamo. Tā turpina līdz izvilktā zivs neatbilst uzņemtajiem kauliņiem.

**1.** Ja uzņemtajiem kauliņiem ir skaitlis un krāsa, spēlētājs var izvēlēties meklēt zivītiņu ar tādu krāsu vai punktiņu skaitu. Ja izvilktajai zivij ir atbilstoša gan krāsa, gan punktiņu skaits, tā ir "zelta" zivs un, punktus skaitot, par to iegūst 2 punktus (gadījumā, ja ir neišķirts, uz šīs zivs attēlotie punktiņi tiek skaitīti dubultā).

**2.** Ja uz vienu no uzņemtajiem kauliņiem ir attēlota zvaigzne, spēlētājam jāmeklē zivs atbilstoši otram uzņemtajam kauliņam (krāsa vai skaitlis).

**3.** Ja uz abiem uzņemtajiem kauliņiem ir attēlotas zvaigznes, spēlētājs var pats izvēlēties, ko meklēs. Tā var būt gan krāsa, gan skaitlis, vai arī abi (tādējādi iegūstot iespēju atrast "zelta" zivi).

Kad visas zivis ir izvilktas no pamatnes, spēlētāji saskaita savas zivis. Tas, kuram ir visvairāk zivju ir uzvarējis. Ja ir neišķirts, uzvar tas, kuram, saskaitot punktiņus uz zivīm, kopsumma ir vislielāka. Ja arī tad ir neišķirts, uzvar tas, kuram ir visvairāk "zelta" zivis. Un ja arī tad ir neišķirts, tā šī ir īpaša sagādīšanās, kuru jānosvin!

**Spēle 2** Šai spēlei nav nepieciešami metamie kauliņi. Spēli sāk jaunākais spēlētājs (vai iepriekšējā raunda uzvarētājs) un tā norisinās pulkstenrādītāja virzienā. Katrs spēlētājs vienlaicīgi izvelk divas zivītas. Ja tām ir vienāda krāsa vai punktiņu skaits, spēlētājs patur sev abas zivis un turpina tāda paša veida gājieni, kamēr izvilktās zivis nesakrīt. Kad visas zivis ir izvilktas no pamatnes, spēlētāji saskaita savas zivis. Tas, kuram ir visvairāk zivju, ir uzvarējis. Ja ir neišķirts, sekotiet



iepriekšminētajām instrukcijām.

**Spēle 3.** Šai spēlei nav nepieciešami metami kauliņi. Katrs spēlētājs izvēlas vienu krāsu (ja ir tikai 2 spēlētāji, katrs var izvēlēties arī 2 krāsas). Spēli sāk jaunākais spēlētājs (vai iepriekšējā raunda uzvarētājs) un tā norisinās pulksteņrādītāja virzienā. Gājiena sākumā spēlētājs izvēlas vienu no zivtiņām. Spēles mērķis ir atrast zivi izvēlētajā krāsā, bet skaitliskā secībā. Piemēram, ja izvēlas sarkano krāsu, bet pirmo paceļ sarkano zivi ar 3 punktiņiem, tad gājiena nav izdevies. Spēlētājs, kura pirmais atrod visas savas krāsas (vai krāsu) zivis pareizajā skaitliskajā secībā, ir uzvarējis! Situācijā, kad katram spēlētājam ir 2 krāsas, nav nepieciešams atrast vispirms vienas krāsas pirmo zivi un tad otras krāsas pirmo zivi. Var vienlaicīgi meklēt un krāt abu krāsu zivis.

#### **Papildus nosacījumi iepriekšminētajām spēlēm 1-3:**

- Kad izvilktā zivs neatbilst vajadzīgajiem nosacījumiem, tā tiek nolikta atpakaļ tajā pašā vietā, no kuras panemta.
- Taču, ja vēlaties padarīt spēli grūtāk un trenēt atmiņas prasmes, varat spēles sākumā norunāt, ka zivis tiek liktas atpakaļ citās vietās, ne tajās no kurām panemtas.
- Kad spēlētājs izvelk zivi, viņam tā ir jāparāda visiem pārējiem spēlētājiem.
- Iepriekšminētās 3 spēles ir pamata ieteikumi spēlēšanai. Jūs varat arī eksperimentēt un izdomāt paši savas spēles! Piemēram, varat izvēlēties mest tikai 1 metamo kauliņu (spēle 1), vai meklēt tikai skaitliski vienādos pārus (spēle 2), vai arī izvēlēties krāsu vietā skaitļus (spēle 3). Iespējas ir neierobežotas!

#### **OTRĀDI APGRIEZTĀ SPĒLE (2-3 spēlētāji)**

**Spēle 4** \_ Lai sagatavotos spēlei, apgrieziet kasti otrādi un izdaliet zivis vienādi visiem spēlētājiem (ja ir 2 spēlētāji -> 12 zivis katram, 3 spēlētāji -> 8 zivis katram). Zivis tiek izdalītas, spēlētājiem pēc kārtas velkot pa 4 zivīm ārā no maisiņa. Beigās ir jāpieliek pāri vienai zivij un tā tiek novietota un zivs silieta kastēs apakšā. Sākot ar jaunāko spēlētāju (vai iepriekšējā raunda uzvarētāju), katrs spēlētājs savā gājienā pievieno 1 zivi klāt uz pamatnes, ievērojot nosacījumus zemāk:

1. Katrai zivij ir 4 vietas, kurās tā var tikt savienota ar citām. Taču viens zivs drīkst vienlaicīgi pieskarties ne vairāk kā 2 citām zivīm (gan paralēli, gan perpendikulāri) (2).
2. Lai varētu pielikt vienu zivi pie otras, ir jāsakrīt to krāsai vai skaitlim.
3. Vienā rindā nedrīkst būt vairāk kā 2 zivis ar vienādu krāsu vai skaitli. Piemēram gadījumā, ja pie pirmās zivs tiek novietota otrā zivs ar tādu pašu krāsu, tad trešā zivs vairs nevar tik pielāgota pēc krāsas, tā ir jānoliek atbilstoši otrās zivs skaitlim (3).
4. Visām zivīm ir jāietilpst uz kastes virsmas, tās nedrīkst atrasties arī daļēji ārpus tās. Spēle beidzas, kad neviena zivs nevar pielikt nekur klāt nevienu zivi. Spēlētājs, kura atlikušo zivju punktiņu skaits ir vismazākais, ir uzvarējis. Ja ir neizšķirts, uzvar tas, kuram ir vismazāk zivju.

#### **VERTIKĀLĀS SPĒLES (2 spēlētāji) (8+)**

**Spēle 5** \_Lai sagatavotos spēlei, kastes vāku novieto vertikāli iekšā kastē. Katrs spēlētājs paņem divu krāsu zivi un 1 zivi no pāri palikušajām krāsām, kura kalpos kā spēlētāja kauliņš. Spēlētāju kauliņus novieto uz spēles kārts, kurā tiks atzīmēts veiksmīgo rindu skaits. Pēc kārtas spēlētāji ievieto pa vienai zivij uz laukuma horizontāli, tā lai krāsainā puse būtu redzama pretiniekiem. Kad spēlētājs ir ielicis savu zivi, viņš vairs nevar redzēt šīs zivs kaitli, tāpēc ir jāmēģina atcerēties, kāda zivs ielika. Spēles mērķis ir sakrāt pēc iespējas vairāk rindas no 3 zivīm ar punktu kopsummu 10. Zivju rindas var veidot gan horizontāli, gan vertikāli, gan diagonāli. Kad spēlētājs novieto zivi un domā, ka ir veiksmīgi izveidojis rindu, viņš skaļi informē pretinieku un norāda uz rindu. Tad pretiniekiem ir jāpārbauda,

vai rinda ir pareiza. Ja rinda ir veiksmīgi izveidota, spēlētāja kauliņš uz kārts tiek pabīdīts vienu iedaļu uz priekšu. Ja rinda nav veiksmīgi izveidota, spēlētāja kauliņš tiek pabīdīts vienu iedaļu atpakaļ. Kad visas zivis ir savietotas uz laukuma, spēle beidzas un uzvarētājs ir tas, kurš izveidojis visvairāk rindas.

#### **BRĪVĀS SPĒLES (2 spēlētāji)**

**Spēle 6** \_Lai sagatavotos spēlei, katrs spēlētājs paņem vienu spēles kārti un pēc kārtas velk pa 4 zivīm ārā no maisiņa, līdz tur ir palikuši viena zivs. Šī 1 zivs ir džokeris. Spēles mērķis ir uz savas kārts izveidot nepārtrauktu ķēdi ar saderīgām zivtiņām. Katrai zivij blakus var novietot tikai zivi ar tādu pašu krāsu, vai skaitli. Jebkurā laikā spēlētājs var samainīt vienu savu zivi pret džokera zivi, bet apmaiņai jānotiek vienlaicīgi. Tas nozīmē, ka spēlētājs nevar vispirms paņemt, apskatīt džokera zivi un tad izlemt, kuru zivi dot tās vietā. Pirmais spēlētājs, kurš pabeidz ķēdi, kurā visas blakus esošās zivis ir saderīgas, ir uzvarējis!

Tagad jūs zināt 6 spēles, ko varat izspēlēt ar "Zivju atmiņas spēli"! Kad esat tās apguvuši, varat tālāk eksperimentēt un izdomāt paši savus spēlēšanas veidus!



#### **Žuvys žuvys atminties žaidimas. Šeši žaidimai viename.**

**SUDĒTIS(1):** 1 medinė dėžutė, 25 medinės žuvelės, 2 žaidėjų kortelės, 2 kauliukai, 1 medvilninis maišelis

#### **KAIP ŽAISTI HORIZONTĀLĀS ŽAIDIMAI (2-4 žaidėjams)**

Norēdami pasiruošti žaidimui, uždarykite dėžutės dangtelį, o visas žuvis sudėkite vertikaliai į skylutes taip, kad spalvota dalis būtų nukreipta žemyn, t.y. nesimatytų.

**Žaidimas 1** \_Pradedama nuo jauniausio (arba ankstesnio turo nugalėtojo) ir judama pagal laikrodžio rodyklę. Kiekvienas žaidėjas meta kauliuką ir paima po žuvį. Jei pagal pateiktas žemiau tris instrukcijas žaidėjas gali pasiilkti žuvį, jis taip ir padaro ir vėl meta kauliuką, kad galėtų pasimti dar vieną žuvį ir t.t., iki kol nepavyksta.

1. Jei išridentas kauliukas rodo skaičių ir spalvą, žaidėjas gali pasirinkti, ar ieškoti spalvos ar skaičiaus. Jei pasirinkta žuvis atitinka ir skaičių ir spalvą, ji tampa „auksinė“ žuvelė ir žaidimo pabaigoje ji uždirbs žaidėjui dvigubai daugiau taškų, kai visi žaidėjai suskaičiuos savo žuvis (t.y. ji skaičiuojama kaip 2 žuvis arba, lygiųjų atveju, jos taškai bus skaičiuojami dvigubai).
2. Jei vienas iš išridentų kauliukų rodo žvaigždę, tai žaidėjas turi ieško to, ką rodo kitas kauliukas (spalvos arba skaičiaus).
3. Jei abu kauliukai rodo žvaigždes, žaidėjas turi pasirinkti ir paskelbti, ko bus ieškoma! Tai gali būti spalva arba skaičius arba abu (tai suteikia galimybę gauti „auksinę“ žuvelę).

Kai visos žuvis yra ištraukiamos, laimi žaidėjas, surinkęs daugiausiai žuvų. Jei rezultatas yra lygus, laimi žaidėjas, turintis didžiausią taškų sumą. Jei vėl yra lygiosios, laimi žaidėjas, turintis daugiausiai auksinių žuvelių. Jei ir vėl rezultatas yra lygus, tai yra nepaprastas sutapimas ir turėtumėte jį linksmai atšvesti!

**Žaidimas 2** \_ Šiam žaidimui nereikia kauliukų. Žaidimas pradedamas nuo jauniausio (arba ankstesnio turo nugalėtojo) ir judama pagal laikrodžio rodyklę. Kiekvienas žaidėjas vienu metu pasima po 2 žuvis. Jei žuvų skaičius ar spalva sutampa, žaidėjas vis pasiilke ir gali toliau rinkti poras tol, kol nepavyksta to padaryti. Kai visos žuvis yra paimtos, laimi žaidėjas, turintis daugiausiai žuvų. Jei rezultatas lygus, vadovaukitės auksčiau pateiktomis instrukcijomis.

**Žaidimas 3** \_ Šiam žaidimui nereikia kauliukų. Kiekvienas žaidėjas pasirenka spalvą (jei žaidimą žaidžia 2 žaidėjai, kiekvienas žaidėjas gali pasirinkti po 2 spalvas). Žaidimas

pradedamas nuo jauniausio žaidėjo (arba ankstesnio turo nugalėtojo) ir žaidžiama pagal laikrodžio rodyklę Kiekvienas žaidėjas pasiima po žuvį. Tikslas – eilės tvarka surasti pasirinktos spalvos žuvis. Jei, pavyzdžiui, žaidėjas pasirinko raudoną spalvą, o pirmoji jo paimta žuvis yra „raudona 3“, tai yra nesėkmingas. Laimi tas žaidėjas, kuris pirmas suranda visas pasirinktos spalvos/spalvų žuvis eilės tvarka! Jei 2 žaidėjai turi po 2 spalvas, jiems nereikia iš pradžių rasti vienos spalvos žuvis, o paskui antros spalvos žuvis, jie gali rinkti abi spalvas vienu metu.

### Visiems aukščiau išvardytiems žaidimams 1-3:

- Kai nesėkmingai pasirinkta žuvis, ją reikia įdėti atgal į tą pačią vietą.
- Tačiau jei norite padaryti žaidimą sudėtingesnį ir labiau lavinti atminties įgūdžius, žaidimo pradžioje galite susitarti, kad jas dėsite visai į kitas angas, nei tas, iš kurių jos buvo paimtos.
- Kai žaidėjas paima žuvį, tai ji turėtų būti aiškiai parodoma visiems kitiems žaidėjams.
- Aukščiau pateikti žaidimai yra 3 pagrindiniai žaidimo pasiūlymai. Tačiau galite eksperimentuoti ir kurti savo žaidimus! Pavyzdžiui, galite pasirinkti mesti tik vieną kauliuką (1 žaidime) arba rinkti poras tik pagal skaičius (2 žaidime) arba pasirinkti skaičių, o ne spalvą (3 žaidime). Galimybės yra neribotos!

### APVERSTAS ŽAIDIMAS (2-3 žaidėjams)

**Žaidimas 4** \_ Norėdami pasiruošti žaidimui, dėžę apverskite aukštyn kojomis, o žuvis po lygiai išdalinkite žaidėjams (2 žaidėjams-> po 12 žuvis, 3 žaidėjams-> po 8 žuvis), pakaitomis iš maišelio paimant po 4 žuvis, kol liks tik 1. Viena likusi žuvis padedama ant žuvies kontūro dėžutės apačioje. Žaidimas pradedamas nuo jauniausio žaidėjo (arba ankstesnio turo nugalėtojo). Kiekvienas žaidėjas savo ėjimo metu prijungti po vieną žuvį prie vieno iš 2 laisvų galų, vadovaujantis toliau pateiktomis taisyklėmis:

1. Kiekviena žuvis turi 4 sujungimo taškus, bet gali būti sujungiama tik iki 2 žuvelių, nebūtinai lygiagrečiai. Ši taisyklė yra taikoma ir pradinei žuvelei (2).
  2. Norint prijungti žuvį reikia, kad ji atitiktų spalvą arba skaičių.
  3. Iš eilės gali būti ne daugiau kaip 2 žuvis su tuo pačiu požymiu. Taigi, jei antroji žuvis atitinka pirmosios žuvies spalvą, trečioji turi atitikti antrosios žuvies skaičių, o ne spalvą (3).
  4. Visos žuvis turi tilpti ant dėžės paviršiaus, todėl žuvų dėjimo ir krypties galimybės yra ribotos.
- Žaidimas baigiasi, kai nė vienas žaidėjas nebegali prijungti jokios žuvies. Žaidėjas, kuriam liko mažiausiai taškų, tampa nugalėtoju. Lygiųjų atveju laimi žaidėjas, turintis mažiau žuvelių.

### VERTIKALUS ŽAIDIMAS (2 žaidėjams) (8+)

**Žaidimas 5** \_ Norėdami pasiruošti žaidimui, dangtelį įstatykite vertikaliai į dėžę. Kiekvienas žaidėjas turi pasiimti po 2 spalvų žuvis bei vieną likusios spalvos žuvį kaip indikatorius. Indikatorius naudojamas žaidėjo kortelėje, kad laimėjimų skaičių. Kiekvienas žaidėjas pakaitomis įstato po vieną žuvį į duobutę taip, kad žuvis būtų pusiausvyra horizontaliai, o spalvota dalis būtų matoma tik priešininkui. Tikslas yra padaryti kuo daugiau 3 eilių kombinacijų, kurių suma būtų 10, įsimenant visų anksčiau padėtų žuvis, kuriuos dabar paslėptos, skaičių. Eilės gali būti horizontalios, vertikalios arba įstrižos, jose gali būti abiejų žaidėjų žuvis. Kai žaidėjas įstato žuvį ir mano, kad jo eilės kombinacija padaryta, ją turi patvirtinti priešininkas. Jei pavyko, žaidėjas perkelia indikatorius vienu žingsniu į priekį, o jei nepavyko, indikatorius pasislenka vienu žingsniu atgal. Kai visos žuvis sustatomos, žaidimo nugalėtojas yra žaidėjas, kuriam pasisekė daugiausiai kartų.

### LAISVAI ŽAIDŽIAMAI ŽAIDIMAI (2 žaidėjams)

**Žaidimas 6** \_ Tam, kad pasiruošti žaidimui, kiekvienas žaidėjas turi pasiimti žaidimo kortelę ir paelliu pasiimti iš maišelio po 4 žuvis taip, kad maišelyje liktų tik 1 žuvis. Ši žuvis yra juokdarys. Žaidimo tikslas yra sudaryti ištisinę seką iš tarpusavyje atitinkančių pagal spalvą arba skaičių žuvis. Bet kuriuo metu žaidėjas gali išsikeisti vieną iš savo žuvis pas juokdarį, tačiau mainai turi vykti vienu metu. Tai reiškia, kad žaidėjas negali paimti juokdario, pasitinkrinti ir tik po to nuspręsti, kurią žuvį palikti kaip juokdarį. Pirmasis žaidėjas, kuris sugeba užbaigti seką tinkamai sudėjęs visas žuvis, laimi!

Dabar žinote, kaip žaisti 6 skirtingus žaidimus su „Žuvis žuvis“! Įvaldę juos, drąsiai eksperimentuokite ir kurkite savo žaidimo variantus!



**Kalade mälumäng. Kuus mängu ühes kompleksis. KOMPLEKTI KUULUVAD (1):** 1 puust karp, 25 puust kala, 2 mängijaakarti, 2 täringut, puuvillane kott

### MÄNGU KÄIK HORISONTALISED MÄNGUD (2–4 mängijait)

Mänguks valmistudes tuleb karbi kaas kinni panna ja asetada kõik kalad püsti aukude sisse, värviline pool allpool ja peidus.

**Mäng 1** \_ Alustab noorim mängija (või eelmise voo ru võitja), mängukord liigub edasi päripäeva. Mängijad heidavad kordamööda täringuid ja võtavad ühe kala. Kui kala on alltoodud juhiste järgi õige, saab mängija selle endale ja veeretab täringuid uuesti, et valida järgmine kala, kuni ta ei saa enam uut kala võtta.

1. Kui heidetud täringutel on number ja värv, saab mängija valida, kas otsida värvi või numbrit. Kui valitud kala vastab mõlemale, on tegu n-õ kuldkalaga, mis läheb mängu lõpus, kui kõik mängijad oma kalad kokku loevad, arvesse kahekordselt (seega vastab kuldkala kahele kalale või kui mäng jääb viiki, kahekordistatakse selle punktid).

2. Kui üks täringutel on täht, vaatab mängija, mida on kujutatud teisel täringul (värv või number).

3. Kui mõlemad täringud on tähed, saab mängija valida, mida otsida, ja annab teistele sellest teada: kas otsida värvi või numbrit või mõlemat (see annab võimaluse saada kuldkala).

Kui kõik kalad on püütud, võidab mängija, kelle käes on kõige rohkem kalu. Kui mäng jääb viiki, võidab mängija, kelle kalad on väärt rohkem punkte. Kui jälle on viik, võidab mängija, kellel on rohkem kuldkalu. Kui ikka on viik, siis on tegu erakordse kokkusattumusega, mida tuleks rõõmsalt tähistada!

**Mäng 2** \_ Selles mängus ei ole täringuid vaja. Alustab noorim mängija (või eelmise voo võitja), mängukord liigub edasi päripäeva. Iga mängija võtab mängualalt korraga kaks kala. Kui kaladel on sama number või värv, saab mängija need endale ja võtab järgmised kalad, kuni tal ei õnnestu enam paari saada. Kui kõik kalad on püütud, võidab mängija, kelle käes on kõige rohkem kalu. Kui mäng jääb viiki, järgige ülalkirjeldatud juhiseid.

**Mäng 3** \_ Selles mängus ei ole täringuid vaja. Iga mängija valib värvi (kui mängijaid on kaks, valib kumbki kaks värvi). Alustab noorim mängija (või eelmise voo võitja), mängukord liigub edasi päripäeva. Iga mängija võtab mängualalt ühe kala. Eesmärk on leida valitud värvi kalad numbrilises järjekorras. Näiteks, kui mängija valis punase värvi ja püüab esimesena punase kala nr kolm, siis see kala ei sobi. Võidab mängija, kes leiab esimesena numbrilises järjekorras üles kõik valitud värvi kalad! Kahekesi mängides, kui mõlemal on kaks värvi, ei tule kõigepealt otsida kõiki üht värvi kalu ja alles siis teist värvi kalu, vaid korraga saab edasi liikuda mõlemat värvi kaladega.

## Mängude 1–3 reeglid:

- Kui püütud kala ei ole õige, tuleb see panna tagasi samasse auku.
- Kui aga soovite muuta mängu keerulisemaks ja mälu rohkem treenida, võite mängu alguses kokku leppida, et panete iga kala tagasi algsest erinevasse auku.
- Kui mängija kala üles võtab, peab ta seda selgelt näitama ka kõigile teistele mängijatele.
- Ülaloodud mängud on kolm peamist soovitatavat mänguvõimalust. Võite aga julgesti katsetada ja luua ka oma mängu. Näiteks võite veeretada ainult üht täringut (1. mäng) või otsida paare ainult numbrite järgi (2. mäng) või valida värvi asemel numbrit (3. mäng). Võimalusi on lõputult!

## ÜMBER PÖÖRATUD MÄNG (2–3 mängijat)

**Mäng 4** Mängu valmistudes tuleb karp pöörata tagurpidi ja kalad mängijate vahel võrdsest ära jaotada (2 mängijat -> 12 kala, 3 mängijat -> 8 kala), võttes kordamööda kotist neli kala, kuni alles jääb vaid üks. Viimane allesjäänud kala asetatakse karbi põhjale joonistatud kala kontuurile. Alustab noorim mängija (või eelmise voo võitja), iga mängija kinnitab oma käigu ajal ühe kala kahest avatud otsast ühe külge, järgides järgmisi juhiseid:

1. Igal kalal on neli kinnituskohta, kuid kinnitada saab ainult kuni kaks kala, mida ei pea tingimata maha panema paralleelselt. Sama kehtib ka esimese kala kohta (2).
2. Kala kinnitamiseks peab sel olema kas sama värv või number.
3. Ühe omaduse järgi ei tohi kõrvuti ritta panna enam kui kaks kala. Seega, kui teine kala on sama värvi kui esimene, peab kolmandal kalal olema teise kalaga sama number, mitte värv (3).
4. Kõik kalad peavad mahtuma karbi põhjale, seega piirab karbi pind kalade asukohti ja suunda. Mäng lõpeb, kui ükski mängija ei saa enam kalu lisada. Võidab mängija, kelle kätte jääb kõige vähem kalu. Kui mäng jääb viiki, võidab mängija, kellel on vähem kalu.

## PÜSTISED MÄNGUD (2 mängijat) (8+)

**Mäng 5** Mängu valmistudes tuleb kaas karpi püsti panna ja iga mängija võtab endale kaht värvi kalad ning punktilugejaks veel ühe ülejäänud värvi kala. Punktilugejat kasutatakse mängijakaardil, et näidata õigesti moodustatud ridade arvu. Mängijad asetavad kordamööda ühe kala auku moel, et see püsib horisontaalselt tasakaalus, värviline osa on nähtav ainult vastasele. Eesmärk on tekitada võimalikult palju kolmesse ridu, millest igaühe summa on kümme, jättes meelde kõigi varem asetatud ja nüüd verduks olevate kalade numbrid. Read võivad olla horisontaalsed, vertikaalsed või diagonaalsed ning neis võib olla mõlema mängija kalu. Kui mängija paneb kala paika ja usub, et on rea kokku saanud, peab ta seda näitama vastasele, kes peab rea omakorda kinnitama. Kui ridu on õige, liigutab mängija punktilugejat ühe sammu võrra edasi; kui ridu on vale, käib ta ühe sammu tagasi. Kui kõik kalad on kaanele pandud, võidab mängija, kes on moodustanud rohkem ridu.

## PIIRANGUTETA MÄNGUD (2 mängijat)

**Mäng 6** Mängu valmistudes võtab iga mängija endale mängijakaardi ja kotist kordamööda nelja kaupa kalu, kuni alles jääb vaid üks kala. See on jокker. Mängu eesmärk on moodustada kas värvi või numbri poolest kokkusobivatest kaladest katkematu rida. Mängijad võivad mis tahes ajal ühe kala jокkeri vastu vahetada, kuid vahetus peab toimuma samaaegselt. See tähendab, et mängija ei saa võtta jокkerit, kontrollida kala ja alles siis otsustada, millise kala ta uue jокkerina maha paneb. Võidab mängija, kes saab esimesena valmis katkematu rea, kus kõik kalad sobivad õigesti kokku. Tunned nüüd juba kuut mängu, mida kalade mälumänguga mängida. Kui tunned, et oskad neid piisavalt hästi, katseta

julgelt ja loo ka päris oma mängel!



**משחק הזיכרון דגים 6. משחקים 1-3**  
**מה במשחק 1:** קופסת עץ, 25 דגים מעץ, 2 כרטיסי משחק, קוביות, שקית בד  
**איך משחקים**  
**משחקים אופייניים (2-4 שחקנים)**

כדי להכין את המשחק, סוגרים את מכסה הקופסה ומניחים את כל הדגים בצורה אכזבית בתוך החורים, כשהצד הצבעוני שלהם פונה כלפי מטה ומוסתר.

**משחק 1** השחקן הצעיר ביותר מתחיל (או המנצח מהסיבוב הקודם) ולפי כיוון השעון. כל משתתף זורק את הקוביות ומרים דג. אם עשה זאת באופן מזלזל בהתאם להוראות שיפורטו בהמשך, השחקן שומר את הדג וזורק שוב את הקוביות כדי לנסות לזכות בדג נוסף, עד שטועה והותר עובר לשחקן הבא.

1. אם בקוביות שנדקו יצא מספר וצבע, השחקן יכול לבחור אם לחפש את הדג שתואם את המספר או את הצבע כפי שיצא בקוביות. אם הדג שנבחר תואם במקרה גם את המספר וגם את הצבע יחד, אז זהו "דג זהב" והוא נחשב פעמיים בסוף המשחק כשכל השחקנים סופרים את הדגים שלהם (כלומר, הוא נחשב כשני דגים, אם במקרה של שוויון. הנקודות שמופיעות עליו מחושבות כפליים).

2. אם באחת הקוביות יצא כוכב, על השחקן לחפש מה שמראה הקובייה השנייה (צבע או מספר).

3. אם בשתי הקוביות יצאו "כוכבים", השחקן יכול לבחור ולהכריז מה ברצונו לחפש. זה יכול אף צבע או מספר או שניהם (מה שמקנה הודמנות להשיג "דג זהב").

כשכל הדגים נאספו מהלוח, השחקן עם הכי הרבה דגים מנצח. אם נוצר שוויון, השחקן עם כסוּם הנקודות הגבוה ביותר מנצח. אם שוב נוצר שוויון, מקרים יוצא דופן ויש לחגוג אותו בשמחה!

**משחק 2** במשחק הזה אין צורך בקוביות. השחקן הצעיר ביותר מתחיל (או המנצח מהסיבוב הקודם) ולפי כיוון השעון. כל שחקן מרים 2 דגים בו זמנית. אם הדגים תואמים, במספר או בצבע, השחקן שומר על הדגים ויכול להמשיך ולחפש זוגות עד שיטעה. אחר שכל הדגים נאספו, השחקן עם הכי הרבה דגים מנצח. במקרה של שוויון, עקבו אחר ההוראות למעלה במשחק 1.

**משחק 3** במשחק הזה אין צורך בקוביות. כל שחקן בוחר צבע (במקרה שמשחקים רק שני שחקנים, כל שחקן בוחר שני צבעים). השחקן הצעיר ביותר מתחיל (או המנצח מהסיבוב הקודם) ולפי כיוון השעון. כל שחקן בתורו מרים דג, כאשר מטרת המשחק היא למצוא את הדג בצבע הנבחר בסדר מספרי עולה, מהמנוף לגבוה. לדוגמה, אם הדגים הנבחר הוא אדום והדג הראשון שמורים הוא "3 אדום", יש להחזיר הדג למקומו והותר ממשיך לשחקן הבא. השחקן הראשון שמוצא את כל הדגים בצבע שלו בסדר מספרי עולה, מנצח!

במקרה של שני שחקנים עם שני צבעים כל אחד, אין צורך למצוא קודם סדרת דגים בצבע אחד ורק לאחר מכן את סדרת הדגים בצבע השני. ניתן לחפש את הדגים בחדש אחד ושני הצבעים במקביל.

## דגשים לכל המשחקים שלעיל 1-3

- כאשר טועים ולא ניתן לאסוף את הדג שנבחר, יש להחזירו לאותו החר.
- אם תחליטו להעלות את רמת הקושי של המשחק ולתרגל כיסורי זיכרון מתקדמים יותר, תוכלו להחליט בתחילת המשחק להניח בחורה את הדגים בחורים שונים בלוח ולא בחור המקורי שלהם.

## משחקים אנכיים (2 שחקנים) +8

**משחק 5** \_ כדי להכין את המשחק, יש להניח את מסכה המשחק בצורה אנכית במרכז הקופסה ע"י השחלתו במסילות המיועדות לכך. כל שחקן בוחר שני צבעים ולוקח אליו את כל הדגים בצבעים שבוחר. בנוסף כל שחקן לוקח דג אחד בודד מהצבע שנוטר על השולחן אשר ישמש כסמן ניקוד. נעזרים בסמן, כדי לציין את מספר הזכיות על גבי כרטיס המשחק. כל שחקן בתור מניח דג באחד החורים בלוח, כך שהדג מאזן בצורה אופקית והחלק הצבעוני גלוי רק ליריב. מטרת המשחק היא ליצור כמה שיותר "3 בשורה" עם סכום כולל של 10 נקודות. על מנת להצליח במשימה יש לזכור את המספר של כל הדגים שהונחו קודם לכן ושכעת מוסתרים. השורות יכולות להיות אופקיות, אנכיות או אלכסוניות, והן יכולות לכלול דגים משני צידי השחקנים. כלומר, ניתן ליצור רצף גם בעזרת דגים שהניח היריב. כאשר שחקן מאמין שהושגה שורה, עליו להצביע על השורה ועל היריב לאשר שהיא נכונה. אם הצליח, השחקן מזיז את הסמן צעד אחד קדימה על גבי כרטיס המשחק. אך אם טעה, הוא מזיז אותו צעד אחד אחורה. כאשר כל הדגים מונחים על גבי הלוח, השחקן עם הכי הרבה זכיות במשחק הוא המנצח.

## משחקים חופשיים (2 שחקנים)

**משחק 6** \_ כל שחקן מקבל כרטיס משחק. כל שחקן בתור בוחר 4 דגים משקית הברד, עד שנותר דג אחד בלבד. הדג הזה הוא הג'וקר. מטרת המשחק היא ליצור רצף של דגים תואמים, בצבע או במספר. בכל עת, שחקן יכול להחליף את אחד הדגים שברשותו עם הג'וקר, בלבד שעושה זאת באותו הרגע ולא מתממה. כלומר, שחקן לא יכול לקחת את הג'וקר לחשבון בזמן שהג'וקר בידיו, ורק לאחר מכן להחליט עם איזה דג ירצה להחליף אותו. הדג שאיתו החליף את הג'וקר יהפוך כעת לג'וקר החדש. השחקן הראשון שמצליח ל"סגור" את הרצף כשכל הדגים תואמים כמו שצריך, מנצח!

עכשיו אתם מכירים 6 משחקים שאפשר לשחק עם "משחק הזיכרון דגים דגים!"  
ברגע שתהיו מעולים בהם, נסו ליצור וריאציות משלכם למשחק!

• כאשר שחקן מרים דג, עליו להציג אותו בבירור גם לשאר השחקנים במשחק.  
• המשחקים לעיל הם 3 הצעות בסיסיות למשחק.  
אתם תמיד מזדמנים להתנסות וליצור משחקים משלכם! לדוגמה, אתם יכולים לבחור לזרוק רק קובייה אחת (משחק 1), או לבחור זוגות רק עם מספרים (משחק 2) או לבחור מספר במקום צבע (משחק 3)  
• האפשרויות הן אינסופיות!

## משחק הפוך (2-3 שחקנים)

**משחק 4** \_ כדי להכין את המשחק, יש להפוך את הקופסה ולחלק את הדגים שווה בשווה לשחקנים (שני שחקנים ישחקו עם 12 דגים כל אחד, 3 שחקנים ישחקו עם 8 דגים כל אחד). כל שחקן בתור לוקח 4 דגים משקית הברד, עד שנשאר רק דג אחד אחרון. הדג שנותר מונח על פני הקופסה. השחקן הצעיר ביותר מתחיל (או המנצח בסבוב הקודם). בכל תור, שחקן יכול לצרף דג בודד לאחד משני הקצוות הפתוחים, בהתאם להנחיות הבאות:

1. לכל דג יש 4 נקודות חיבור, אולם ניתן לחבר אליו עד 2 דגים בלבד, לא בהכרח כשהם מקבילים. חוק זה תקף גם לדג איתו מתחילים את המשחק (2).
2. כדי לצרף דג, הוא צריך להתאים לצבע או למספר של הדג אליו הוא מתחבר.
3. אין להבר יותר משני דגים בעלי מאפיין זהה באותה השורה. כלומר, אם הדג השני מתאים לצבע של הדג הראשון, אז הדג השלישי צריך להתאים למספר של הדג השני ולא לצבע (3).
4. כל הדגים צריכים להיות מונחים על גבי לוח המשחק עצמו ואסור להם לצאת ממנו. כלומר, לוח המשחק מתפקד כגבול שטח המשחק.

המשחק מגיע לסימום כאשר אף שחקן לא יכול לצרף דגים נוספים ללוח המשחק. השחקן עם סכום הנקודות הנמוך ביותר שנותרו בידיו הוא המנצח. במקרה של שוויון, השחקן עם מספר הדגים הנמוך ביותר שנותרו בידיו הוא המנצח.

**i FOR MORE INFORMATION**

