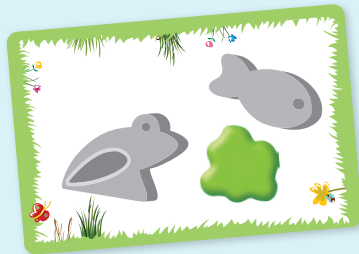


Hoe te spelen

De jongste speler draait de eerste viskaart om en legt deze met de afbeelding naar boven naast de stapel. Ze kondigen aan dat het vissen kan beginnen: **Splash!**

Spelers moeten proberen de meeste items te vangen terwijl ze de regels van de kaart volgen. Er zijn 3 soorten kaarten, elk met specifieke regels:

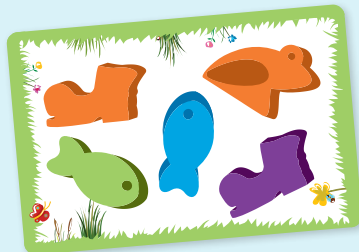
- Vis op items met de kleur **OF** de vorm die op de kaart getoond worden,
- Vis **NIET** op items met de kleur **OF** de vorm die op de kaart getoond worden,
- Vis op items met de kleur **EN** de vorm die op de kaart getoond worden.



Voorbeeld 1: Je mag alle kikkers en vissen vangen en alle groene items.



Voorbeeld 2: Je mag alle items vangen behalve de laarzen en de oranje items.



Voorbeeld 3: Je kunt de oranje en paarse laarzen vangen, de blauwe en groene vis en de oranje kikker.

Wanneer een speler de eend vangt, eindigt de ronde en wordt de winnaar bepaald.

HET IS VERBODEN:

- de eend te vangen, tenzij je al minstens 1 ander item hebt gevangen.
- te voorkomen dat andere spelers vissen.

Spelers controleren dan hun vangst:

- Als een speler een of meer items heeft gevangen die niet overeenkomen met die op de kaart, kan die speler niet winnen.
- De speler die de meeste items heeft gevangen (de eend niet meegerekend) wint de kaart van deze ronde.
- Bij een gelijkspel tussen spelers met de meeste items (de eend niet meegerekend), moet de speler die de eend heeft gevangen, beslissen welke van deze spelers de kaart wint.

Spelers plaatsen vervolgens alle items die ze hebben gevangen terug in de vijver.

Een nieuwe ronde kan beginnen. De speler die de eend heeft gevangen, draait een nieuwe viskaart om.

Einde van het spel

Het spel eindigt als een speler 5 kaarten heeft gewonnen. Deze speler wint het spel.



Описание игры

Уважаемые рыбаки! Хватайте ваши удочки модели «Ловлю всё!» и скорее на пруд! Вам предстоит весёлая рыбалка! Победителем игры и чемпионом пруда станет тот, кто первым выполнит 5 целей!

Цель игры

Пора приступать к весёлой рыбалке! Чтобы стать хорошим рыбаком, вылавливайте нужные фишки как можно быстрее при помощи удочки «Ловлю всё!». Тот, кто первым выполнит 5 целей, побеждает в игре и получает звание чемпиона пруда.

Подготовка к игре

- 1— Поставьте дно коробки в центр стола. Это пруд.
- 2— Запустите в пруд всех рыб, лягушек, ботинки и утку.
- 3— Перемешайте карты рыбалки и положите их стопкой рубашкой вверх около пруда.
- 4— Каждый игрок берёт удочку модели «Ловлю всё!».

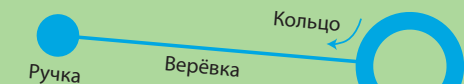
Вы готовы к рыбалке!

Компоненты

- 1 игровое поле с прудом
- 4 удочки
- 4 рыбки (по 1 рыбка синего, оранжевого, зелёного и фиолетового цветов)
- 4 ботинка (по 1 ботинку синего, оранжевого, зелёного и фиолетового цветов)
- 4 лягушки (по 1 лягушке синего, оранжевого, зелёного и фиолетового цветов)
- 1 жёлтая утка
- 32 карты рыбалки



КАК ИСПОЛЬЗОВАТЬ УДОЧКИ «ЛОВЛЮ ВСЁ!»



- Держите удочку только за ручку.
- Ловите фишки, используя кольцо на конце удочки.
- Подтягивайте фишки к себе и вынимайте их из пруда.
- Будьте осторожны: вы не можете дотрагиваться пальцами или верёвкой до фишек в пруду, только кольцом.

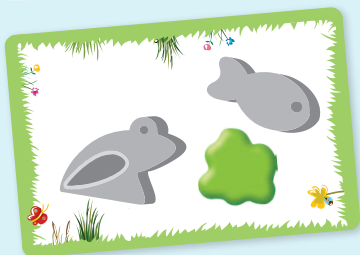
Ход игры

Самый младший игрок открывает первую карту рыбалки и кладёт её лицевой стороной вверх около колоды карт. Он объявляет начало рыбалки:

БУЛЬК!

Игроки стараются поймать как можно больше фишек, следуя указаниям на карте. Карты бывают 3 типов с разными целями:

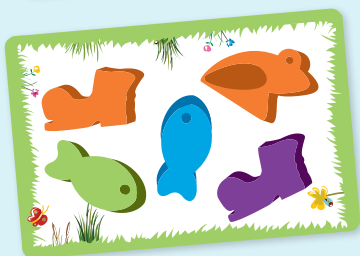
- Вылавливайте фишки указанных на карте цвета **ИЛИ** формы.
- Не вылавливайте фишки указанных на карте цвета **ИЛИ** формы.
- Вылавливайте фишки указанных на карте цвета **И** формы.



Пример 1: Вы можете ловить лягушек и рыб и все фишки зелёного цвета.



Пример 2: Вы можете ловить что угодно, кроме ботинок и фишек оранжевого цвета.



Пример 3: Вы можете ловить оранжевый и фиолетовый ботинок, синюю и зелёную рыбку и оранжевую лягушку.

Когда поймана утка, раунд заканчивается и определяется его победитель.

ВЫ НЕ МОЖЕТЕ:

- Ловить утку до того, как поймали хотя бы одну фишку.
- Мешать другим игрокам вылавливать фишки.

Затем игроки проверяют свой улов:

- Если игрок поймал одну или больше фишек, которые не соответствуют цели на карте, он не может победить в раунде.
- Игрок, который поймал больше всех фишек (не считая утки), побеждает в этом раунде и забирает себе карту рыбалки.
- Если оба игрока набрали равное количество фишек (не считая утки), игрок, поймавший утку, решает, кому достанется карта.

Все игроки возвращают выловленные фишки обратно в пруд.

Начинается новый раунд. Игрок, поймавший утку, открывает новую карту.

КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается, как только кто-то из игроков набирает 5 карт. Он объявляется победителем и получает звание чемпиона пруда.