

### Go Fish Game Rules

Number of Players: 2 – 4

**Object:** To make the most "books" or groups of four cards of the same fish.

**Play:** Choose a dealer. The dealer shuffles the cards and deals five cards to each person. Place the rest of the deck face down in the center of the playing area. Turn the top card face up and place it next to the deck. This is the "fish pile".

The player to the dealer's left starts the game, and play continues to the left. On your turn, look at your cards and decide which fish card you would like to have more of. You may ask any player for that card. For example, you say, "John, can I have your Sharks?" If John has any shark cards, he must give them to you. Continue asking players for their cards until a player doesn't have the card you need. When that happens, he or she will tell you to "Go fish!" and you have to draw a card from the fish pile. If that card is the card you just asked for, your turn continues and you can ask for another card. If not, your turn is over and the player to your left continues.

**Winning:** When you collect all four of the same fish card, place the "book" face up in front of you. If you run out of cards, draw a card from the face down pile and continue play until all cards are made into books. The player with the most books wins!

### Memory Game Rules

Number of Players: 2 or more

**Object:** To score the most points by making 2-card matches.

**Play:** Shuffle and spread the entire deck out face down in the center of the playing area. Players take turns turning any two cards face up. If they are match, take the pair of cards and put them in front of you, and play again. If they do not match, return the cards to their original position, face down on the playing area. Then it is the next player's turn. Play continues until all the cards have been matched.

**Scoring:** Each pair is worth one point. The player with most points wins!

### Règles du Go Fish

Nombre de Joueurs: 2 à 4

**But du Jeu:** Accumuler le plus grand nombre de "familles" ou groupes de quatre cartes du même poisson.

**Jouer:** Choisir un donneur. Le donneur brasse les cartes et distribue cinq cartes à chaque personne. Placez le reste du paquet face cachée au centre de la zone de jeu. Retournez la carte du dessus et placez-la à côté du paquet. C'est la "pile de poissons". Le joueur situé à gauche du donneur commence le jeu qui se poursuit ensuite vers la gauche. À votre tour, regardez vos cartes et décidez quelle carte de poisson vous aimerez le plus avoir. Vous pouvez demander cette carte à n'importe quel joueur. Vous pouvez demander par exemple: "Jean, puis-je avoir tous tes requins?" Si Jean a des cartes de requin, il doit vous les donner. Continuez à demander des cartes aux joueurs jusqu'à ce qu'un joueur n'ait pas la carte dont vous avez besoin. Lorsque cela se produit, il ou elle vous dit: "Va à la pêche!", et vous devez piger une carte de la pile de poissons. Si cette carte est celle que vous avez demandée, votre tour continue et vous pouvez demander une autre carte. Dans le cas contraire, votre tour est fini et c'est au tour du joueur à votre gauche.

**Gagnant:** Lorsque vous avez récupéré les quatre cartes de poisson identiques, placez la "famille" face visible devant vous. Si vous n'avez plus de cartes, piquez une carte de la pile de poissons et continuez à jouer jusqu'à ce que toutes les familles soient rassemblées. Le joueur ayant le plus de familles est le gagnant!

### Règles du Memory

Nombre de Joueurs: 2 ou plus

**But du Jeu:** Marquer le plus grand nombre de points en retrouvant des cartes de même valeur.

**Jouer:** Brassez et étalez la totalité des cartes faces cachées au centre de la zone de jeu. Les joueurs retournent deux cartes, chacun à leur tour. Si elles sont identiques, le joueur prend les deux cartes, les place devant lui et rejoue. Si elles sont différentes, il les replace au même endroit sur la zone de jeu, face cachée. C'est ensuite au tour du joueur suivant. Le jeu continue jusqu'à ce que toutes les cartes identiques soient trouvées.

**Comptage des Points:** Chaque paire vaut un point. Le joueur ayant le plus de points est le gagnant!

© 2012 Cartamundi USA, Inc.