

Klau Dir ein Spielplättchen

Wenn ein Mitspieler einen Plättchen genommen welches Du brauchst, darfst Du ihn nehmen (klauen).
FALLS ES DER LETZTE STEIN IST DEN DU BRAUCHST UM DEINE VERBINDUNG ZU VOLLENDEN!
Wenn Sie den Spielstein gestohlen haben den Sie gebraucht haben rufst Du schnell "FISH! FISH!"

Hinweis: Falls der gestohlene Plättchen die Fische nicht passend verbindet, dann musst Du es dem Spieler zurückgeben von dem du es geklaut hast.

Ziel des Spiels

Gewonnen hat der, welcher als erstes fünf Karten gesammelt hat.



Règles du jeu

8 ans + 1 a 5 joueurs.

Contenu:
32 tuiles de poissons
32 lettres de poissons
Règles du jeu

Cible

Soyez le premier à recueillir les pièces qui transforment et changent un poisson dans un autre.

Préparation

Placer au hasard les 32 pièces de poissons dans un tableau 6 x 6, en laissant quatre places vides dans le centre. Mélangez les cartes et les mettre à l'envers dans le centre de la grille. Les joueurs doivent s'asseoir dans un endroit où ils peuvent atteindre n'importe quelle pièce du tableau. *Remarque:* les pièces avec les poissons peuvent être placées dans n'importe quelle direction. [Voir l'exemple A](#)

Jouer le jeu

Comme il n'y a pas de tours tous les joueurs jouent simultanément "Fish Fish". On commence un tour avec la carte du dessus qui indiquera deux poissons. Les joueurs courent pour recueillir des pièces qui ont une séquence visuelle entre les deux poissons dans les cartes.

Si vous voyez une pièce dont vous avez besoin, retire-la du tableau et mettez-la de façon visible. Si vous avez supprimé une pièce dont vous n'avez pas besoin, remettez-la dans le tableau. Vous ne pouvez pas prendre une pièce qui est en face d'un autre joueur, sauf si c'est la dernière sur le tableau qui vous manque pour finir la séquence.

Connexion poissons

Chaque poisson a cinq caractéristiques qui les rendent uniques. [Voir l'exemple B](#)

Pour relier deux poissons dans une lettre, vous devez créer la séquence qui transforme le premier poisson dans le deuxième en changeant uniquement une caractéristique à chaque fois. Par exemple, vous pouvez connecter ces poissons par. [Voir l'exemple C](#)

Il existe de nombreuses séquences possibles entre les poissons. Par exemple, vous pouvez connecter ces deux poissons avec ces deux séquences. [Voir l'exemple D](#)

Les joueurs ne sont pas obligés à tenir en compte les pièces de poissons initiales et finales. Comme ces poissons sont déjà dans les lettres, ils ont juste besoin de trouver le poisson qui les relie. Vous avez besoin d'un nombre différent de pièces pour compléter la séquence, en fonction de la paire de poisson que vous essayez de connecter.

Fish! Fish!

Lors de la connexion des deux poissons, crier «poisson». Les autres joueurs s'arrêtent et vérifient votre réponse en plaçant votre lettre prête des pièces que vous avez choisi de faire correspondre, en vérifiant une caractéristique à chaque fois.

Si votre séquence relie les deux poissons: félicitations. Vous avez gagné la ronde. Recueillez la lettre.
Votre séquence ne connecte pas les deux poissons: Une séquence ne connecte pas à la fois un poisson d'une pièce à un autre si une pièce diffère de deux ou plus caractéristiques. Si cela se produit, vous resterez hors de course. Vous remettez toutes vos pièces au tableau. Les autres joueurs continuent à jouer jusqu'à ce que l'un d'eux ait terminé une séquence valide.
Remarque: Si un seul joueur est à la recherche d'une ronde, ce joueur est automatiquement le vainqueur et recueille la lettre.

Si deux joueurs crient "poisson", en même temps, le premier à retirer la carte du centre du tableau il est le gagnant.
Lorsque le tour termine, tous les joueurs doivent remettre les pièces dans le tableau. Le vainqueur de la dernière ronde tire la carte du dessus les joueurs retournent à courir pour connecter le prochain couple de poissons.

Voler une pièce

Si un joueur a une pièce dont vous avez besoin, vous pouvez la retirer à ce joueur, mais seulement dans le cas qu'elle soit la dernière pièce que vous avez besoin pour compléter la séquence. Pour voler la pièce, prend-la et crie "poisson".
Remarque: Si la pièce volée ne connecte pas les poissons, vous devez la rendre au joueur qui l'avait..

Gagner le jeu

Le premier joueur à gagner cinq cartes est le vainqueur.



Fish to Fish game Rules

Ages 8+ 1 - 5 Players

Content:
32 tiles of fish
32 letters of fish
Rules of the Game

Object

Be the first to collect tiles that transform and change one fish into another to win.

Setup

Randomly place the 32 tiles fish-side up in a 6 x 6 grid, leaving the four center spaces empty. Shuffle the deck of cards and place it face down in the center of the grid. Players should sit so they can reach any tile in the grid. *Note: Fish tiles can be facing any direction.*

Playing the Game

There are no turns in Fish to Fish as everyone plays at the same time. To start a round, flip over the top card on the deck which will reveal two fish. Players race to collect tiles that create a sequence linking the two fish seen on the card.

A. Game Setup



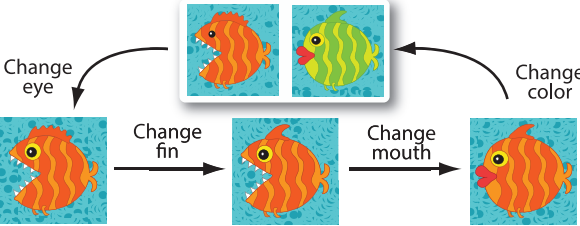
Connecting Fish

B. Each fish has five characteristics which make it unique:

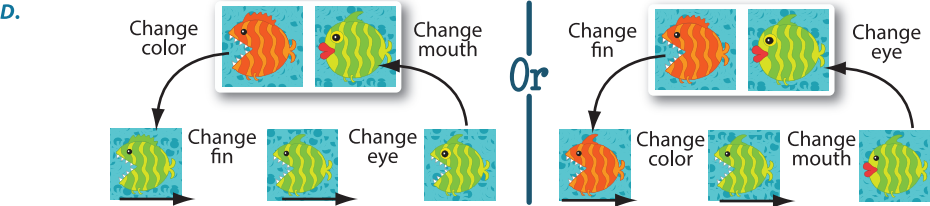


To connect the two fish on a card, you need to create a sequence that transforms the first fish into the second fish by changing just one characteristic at a time.

C. For example, you can connect these fish by:



There are many different sequences possible between fish. For example, you can also connect these two fish with these sequences:



Players do not need to claim either the starting or ending fish tile as part of their sequence. Since these fish are already on the card, you only need to find the fish that connect them. You will need a different number of tiles to complete a sequence, depending upon the pair of fish you are trying to connect.

Fish! Fish!

When you have connected the two fish on the card, shout "FISH! FISH!". The other players stop and check your answer by placing the card next to the tiles you have chosen to verify that each tile changes only one characteristic at a time.

If your sequence connects the fish: Congratulations! You have won the round.
Collect the card.

If your sequence does not connect the fish: A sequence does not connect the fish if any of the tiles changes two or more characteristics instead of just one. If this happens, you are out of the round. Return all of your tiles to the grid. The other players continue until one of them completes a valid sequence.

Note: If at any time there is only one player left looking for a sequence, that player automatically wins the round and collects the card.

If two players call “Fish! Fish!” at the same time, the one who grabs the card from the center of the grid is the winner.

When the round is over, everyone places their tiles back into the grid. The winner of the previous round flips over the top card and the race to connect the next pair of fish is on!

Stealing a Tile
If someone has claimed a tile you need, you are allowed to take it from that player IF IT IS THE LAST TILE YOU NEED TO COMPLETE YOUR SEQUENCE. To steal, reach for the tile you need as you call out, “Fish! Fish!”
Note: If the stolen tile does not connect the fish, return it to the player you took it from.

Winning the Game
The first player to collect five cards wins the game.

 **Reglas del juego** **Edades 8+ 1 - 5 jugadores.**

Contenido:
32 tejas de pez
32 cartas de pez
Reglas de juego

Objetivo
Sé el primer en recoger las tejas que transforman y cambian un pez a otro para ganar.

Preparación
Aleatoriamente coloca las 32 tejas de peces hacia arriba en una cuadrícula 6 x 6. dejando los cuatro espacios del centro vacíos. Baraja las cartas y ponlas hacia abajo en el centro de la cuadrícula. Los jugadores deben sentarse en un lugar donde puedan alcanzar cualquier teja en la cuadrícula. Nota: Las tejas de pez pueden quedar hacia cualquier dirección. **Ver ejemplo A**

Jugando el juego
No hay turnos en “Fish to Fish” visto todos los jugadores juegan al mismo tiempo. Para empezar una ronda, vuelve la carta del topo del barajo que revelará dos peces. Los jugadores corren para coleccionar tejas que crían la secuencia visual entre los dos peces en las cartas.

Se tú ves una teja que necesites, quítala de la cuadrícula y ponla en tu frente hacia arriba. Si has quitado una teja que no necesites, ponla de nuevo en la cuadrícula. No puedes quitar una teja que ya está en la frente de otro jugador a menos que sea la última teja que te falte para acabar la secuencia.

Conectando peces
Cada pez tiene cinco características que los hacen únicos. **Ver ejemplo B**

Para conectar los dos peces en una carta, debes crear la secuencia que transforma el primer pez en el segundo mudando apenas una característica a la vez. Por ejemplo, Puedes conectar estos peces por: **Ver ejemplo C**

Hay muchas secuencias posibles entre peces. Por ejemplo, puedes conectar estos dos peces como estas dos secuencias. **Ver ejemplo D**

Los jugadores no tienen que considerar las tejas de pez de inicio y de fin como parte de su secuencia. Como esos peces ya están en la carta, solo necesitas de encontrar el pez que los conecta. Vas a necesitar de un número diferente de tejas para completar la secuencia, dependiendo del par de peces que estás intentando conectar.

Pez!Pez!
Cuándo acabares de conectar los dos peces, grita “PEZ, PEZ”. Los otros jugadores paran y verifican tus respuestas colocando tu carta cerca de las tejas que has escogido para verificar que cada teja muda apenas una característica de cada vez.

Si tu secuencia conecta los dos peces: Enhorabuenas. Has ganado la ronda. Colecta la carta.

Si tu secuencia no conecta los dos peces: Una secuencia no conecta los dos peces cuando una teja muda dos o más características en vez de mudar apenas una. Si esto pasa, quedarás fuera de la ronda. Retorna todas tus tejas hacia la cuadrícula. Los otros jugadores continuaran jugando hasta uno de ellos tenga completado una secuencia válida.

Nota: Si solo hay uno jugador buscando una secuencia, eso jugador automáticamente es el ganador de la ronda y colecta la carta.

Si dos jugadores gritaren “Pez,Pez” al mismo tiempo, el primero a quitar la carta del centro de la cuadrícula es el ganador.

Cuando la ronda termina, todos los jugadores deben poner las tejas devuelta hacia la cuadrícula. El ganador de la última ronda quita la carta del topo del barajo y los jugadores vuelven a correr para conectar el próximo par de peces.

Robando una teja
Si un jugador tiene una teja que necesites, tienes permiso a quitarla a ese jugador pero solo SI ESA ES LA ÚLTIMA TEJA QUE NECESITAS PARA COMPLETAR LA SECUENCIA. Para robar, pega en la teja y grita “Pez, Pez”.
Nota: Si la teja robada no conecta los peces, devuélvela hacia el jugador que la tenía.

Ganando el juego
El primer jugador a coleccionar cinco cartas es el ganador del juego.

 **Spielregeln** **Alter 8+ 1 - 5 Spieler.**

Inhalt:
32 Kacheln von Fisch
32 Briefe von Fisch
Spielregeln

Ziel
Sei der Erste der und sammle die richtigen Spielsteine mit denen du den einen Fisch schrittweise zum anderen Fisch verwandeln kannst.

Vorbereitung
Lege die 32 Spielsteine gemischt und nach oben aufgedeckt, so das man die Fische sieht, zu einem 6 x 6 großem Raster. Lasse die vier Räume in der Mitte leer. Mische die Karten und lege sie verdeckt in die Mitte des Rasters. Die Spieler sollten so sitzen dass Sie jeden Spielstein in dem Gitter erreichen können.
Hinweis: Die Spielsteine könnenin eine beliebige Richtung zugewandt sein.

Spielverlauf
Alle Mitspieler agieren bei Fish to Fish gleichzeitig.
Um eine Runde zu starten, deckt einer die oberste Karte aus der mitte des Rasters auf.
Auf dieser Karte sind zwei Fische zu sehen. Nun versuchen die Spieler so schnell als möglich die richtigen Bildkarten zu finden, die als Sequenz zu diesen Fischdarstellungen passen. Dabei wird immer nur eine Eigenschaft verändert, **siehe Abbildung A**

Falls du einen Spielstein entdeckst, den Du brauchst, dann nehme ihn aus dem Raster heraus und lege ihn aufgedeckt vor dich hin. Falls Sie aber nicht passt, dann lege ihn wieder zurück in das Raster. Du kannst keinen Spielstein nehmen den bereits ein anderer Spieler hat, es sei denn es ist der letzte Spielstein den du für die Verwandlung zum anderen Fisch brauchst.

Fische Verbinden - finde die Verwandlungsschritte.
Jeder Fisch hat fünf Eigenschaften die ihn einzigartig machen. Hier kannst Du den Fisch in drei Schritten verwandeln. **Beispiel B**

Um die beiden Fische auf der Karte zu verbinden (zu verwandeln) brauchst du die richtige Reihenfolge
Dabei darfst du aber pro Spielstein immer nur eine Eigenschaft verändern.

Beispiel C Hier kannst Du den Fisch in drei Schritten verwandeln.

Es gibt viele verschiedene Möglichkeiten mit denen man die Fische verwandeln kann.
Verschiedene Varainten sind möglich: **Beispiel D**

Die Spieler müssen nicht den Anfang oder das Ende Ihrer Spielstein Reihenfolge beachten, denn Anfang und Ende sind bereits auf der Doppelkarte abgebildet.

Nur die Verwandlungsschritte sind auf den Karten zu finden. Du wirst auch verschiedene Anzahl an Spielsteinen benötigen um einen Spielablauf zu vervollständigen. Je nach dem wie viele verschieden Eigenschaften die Fische haben.

Fish!Fish!
Wenn du die beiden Fische mit den Karten vebunden hast, rufen Sie "FISH! FISH!". Die andere Spieler stoppen und überprüfen deine Antwort um sicher zu gehen das du pro verwandelter Eigenschaft nur einen Spielstein verwendet hast.

Falls deine Spielsteine die Reihenfolge der Verwandlung darstellt, herzlichen Glückwunsch!, Dann hast du diese Runde gewonnen und darfst die Doppelkarte behalten.

Falls das nicht geklappt hat und die Mitspieler einen Fehler entdecken, dann bist du für diese Runde draußen. Du musst alle Ihre Plättchen wieder in das Raster zurück legen. Die anderen Spieler dürfen das Spiel Fortsetzen bis einer von Ihnen eine gültige Reihenfolge gelegt hat.

Hinweis: Wenn eine Weile nur noch ein Spieler übrig bleibt, dann gewinnt dieser automatisch die Runde und bekommt die Doppelkarte.

Falls zwei Spieler gleichzeitig "FISH! FISH!" rufen, gewinnt der Spieler der die Doppelkarte zuerst von dem Stapel geholt hat.

Wenn die Runde vorbei ist, muss jeder seine Spielsteine zurück in das Raster legen.
Der Gewinner der letzten Runde dreht die oberste Karte des Stapels um und das nächste paar Fische ist aufgedeckt!