

EI-2812
Ages 8+
2-4 Players

CROWDED WATERS™

INCLUDES

88 Shark pieces in 4 colors
Game board

OBJECT

Be the last shark swimming!

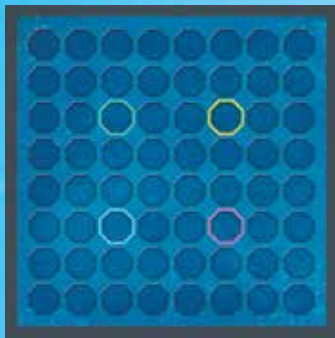
SETUP

For a 2-player game: Each player chooses 2 shark colors.

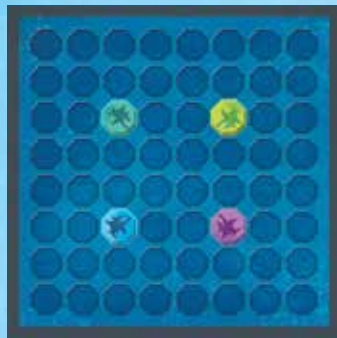
For a 3-4 player game: Each player chooses one shark color.

Players start with all of their sharks in front of them. Note: Each shark color also has a matching shark skeleton.

Each player places one of their colored sharks in the color matching starting positions facing the center of the board. (In a 2-player game, each player places 2, one of each color; in a 3- or 4-player game, each player places 1.)



Blank Board



Starting Positions

HOW TO PLAY

1. Start with the youngest player and proceed clockwise.
2. Players take turns placing one of their sharks on the board. In a 2-player game, players alternate the color they play on their turn.
3. Players must place their shark in the empty space that their previous shark is swimming toward (see figure 1). **Players can point their shark in any direction except toward an empty space that another shark is pointing at or toward a space that is already occupied (see figures 2 & 3).**



figure 1



figure 2
(correct move)



figure 3
(incorrect move)

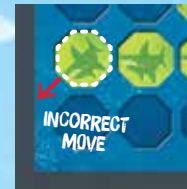
WARNING:
CHOKING HAZARD—Small parts.
Not for children under three (3) years.



KEY

- ↑ Shark can point in this direction
- ↑ Shark can NOT point in this direction

4. A player may point his shark straight, not diagonally, off the edge of the board as long as that space is not already occupied or pointed at by another shark. When a player points his shark directly off the edge of the board, his next move will be placing the shark on the edge of the opposite side of his previous placement (imagine a shark swimming around the world to appear at the far edge of the game board).

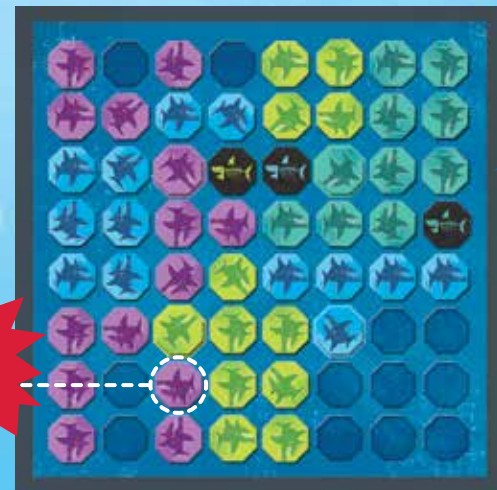


NOTE: SHARKS CANNOT BE POINTED DIAGONALLY OFF THE EDGE OF THE BOARD.

5. When a player cannot make a legal move (i.e., all available choices point at an occupied space or a space another shark is pointing at) that player must play their shark skeleton to indicate they are out of the game. The shark skeleton can point in any direction.



6. The final player with room to swim wins.



ALL OTHER PLAYERS HAVE BEEN CROWDED OUT!



Educational Insights®

JUEGO DE ESTRATEGIA: HUNDE AL TIBURÓN

INCLUYE:

88 piezas de tiburón en 4 colores
Tablero de juego

PROPÓSITO

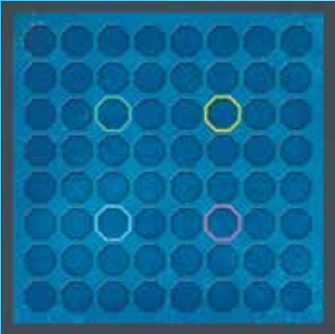
¡Ser el último tiburón nadando!

ORGANIZACIÓN

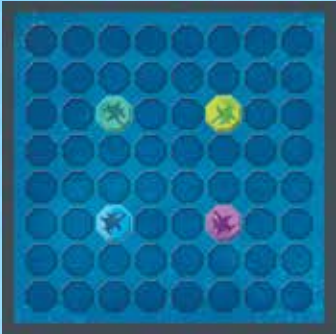
Juego para 2 jugadores: Cada jugador elije dos colores de tiburón.

Juego para 3-4 jugadores: Cada jugador elije un color de tiburón.

Los jugadores inician con todos los tiburones delante de ellos. Nota: Cada color de tiburón también tiene un esqueleto de tiburón correspondiente. Cada jugador coloca uno de sus tiburones de color en las posiciones de inicio del color correspondiente mirando hacia el centro del tablero. (En el juego para 2 jugadores, cada jugador coloca 2, uno de cada color; en el juego para 3-4 jugadores, cada jugador coloca 1).



Tablero vacío



Posiciones de inicio

CÓMO JUGAR

1. El jugador más joven inicia el juego y luego continúa en sentido horario.
2. Los jugadores juegan por turnos colocando uno de sus tiburones sobre el tablero. En el juego de 2 jugadores, los jugadores alternan el color con el que juegan en su turno.
3. Los jugadores deben colocar su tiburón en el espacio vacío hacia el cual su tiburón anterior está nadando (ver imagen 1). Los jugadores pueden señalar con su tiburón hacia cualquier dirección salvo un espacio libre que otro tiburón esté señalando o un espacio que se encuentre ocupado (ver imágenes 2 y 3).



imagen 1



imagen 2
(Movimiento correcto)

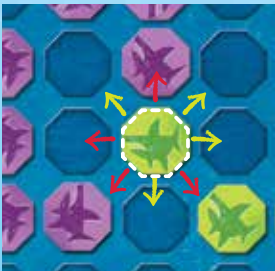


imagen 3
(Movimiento incorrecto)

CLAVE

- ↑ El tiburón puede señalar hacia esta dirección
- ↑ El tiburón NO puede señalar hacia esta dirección

ATENCIÓN: PELIGRO DE ASFIXIA.
Piezas pequeñas. No se recomienda para menores de 3 años.

4. Un jugador puede colocar su tiburón señalando de frente, no de manera diagonal, fuera del borde del tablero, siempre que dicho espacio no esté ocupado o señalado por otro tiburón. Cuando un jugador señala con su tiburón directamente fuera del borde del tablero, su siguiente movimiento será colocar el tiburón en el borde del lado contrario de su colocación anterior (imagine un tiburón nadando alrededor del mundo que aparece en el borde lejano del tablero de juego).



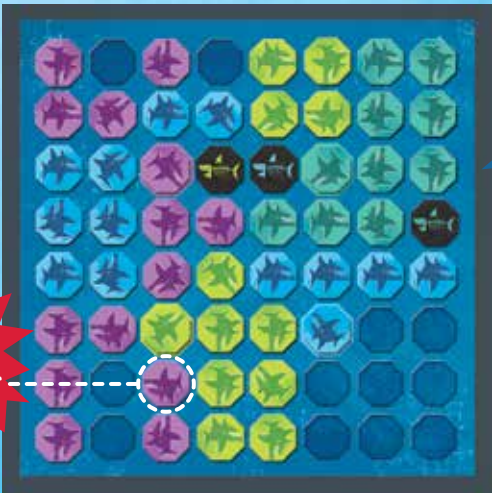
NOTA: LOS TIBURONES NO PUEDEN SEÑALAR DE MANERA DIAGONAL FUERA DEL BORDE DEL TABLERO.

5. Cuando un jugador no puede hacer un movimiento legal (esto es, todas las opciones disponibles señalan a un espacio ocupado o a un espacio al que señala otro tiburón), dicho jugador debe jugar su esqueleto de tiburón para indicar que está fuera del juego. El esqueleto de tiburón puede señalar a cualquier dirección.



EL AZUL ESTÁ BLOQUEADO.

6. Gana el jugador que al final cuenta con espacio para nadar.



EL MORADO GANA EL MOVIMIENTO.

TODOS LOS DEMÁS JUGADORES HAN SIDO BLOQUEADOS.

JEU DE STRATÉGIE - LA SURVIE DES REQUINS

COMPREND :

88 pièces de requin de 4 couleurs
Planche de jeu

OBJET :

Soyez le dernier requin à nager !

MISE EN PLACE

Pour un jeu à 2 joueurs : chaque joueur choisit 2 couleurs de requin.

Pour un jeu à 3-4 joueurs : chaque joueur choisit une couleur de requin.

Les joueurs commencent avec tous leurs requins qu'ils ont devant eux.
Remarque : chaque couleur de requin a également un requin squelette correspondant. Chaque joueur place un de ses requins de couleur sur les positions de départ dans la couleur correspondante, orienté vers le centre du tableau. (Pour le jeu à 2 joueurs, chaque joueur en place 2, un de chaque couleur, pour le jeu à 3 ou 4 joueurs, chaque joueur en place 1.)

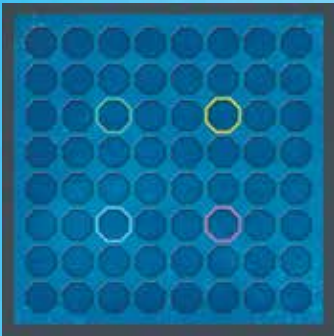
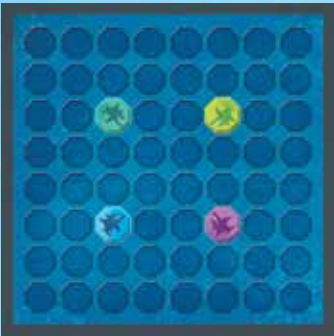


Tableau blanc



Positions de départ

COMMENT JOUER

1. Commencez avec le plus jeune joueur et procédez dans le sens horaire.
2. Les joueurs placent à tour de rôle un de leurs requins sur la planche. Pour le jeu à 2 joueurs, les joueurs alternent la couleur qu'ils jouent chacun à leur tour.
3. Les joueurs doivent placer leur requin dans l'espace vide vers lequel leur requin précédent nage (voir figure 1). Les joueurs peuvent diriger leur requin dans n'importe quelle direction sauf vers un espace vide vers lequel un autre requin est pointé ou vers un espace qui est déjà occupé (voir figures 2 et 3).



Figure 1



Figure 2
(Déplacement correct)

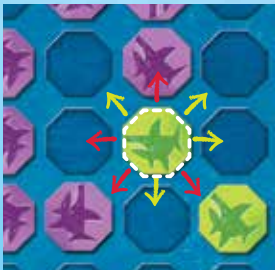


Figure 3
(Déplacement incorrect)



Package Design © Educational Insights, Gardena, CA (U.S.A.).
All rights reserved. Learning Resources Ltd., Bergen Way,
King's Lynn, Norfolk, PE30 2JG, UK. Please retain this information.
Made in China.

ATTENTION: RISQUE D'ÉTOUFFEMENT.
Petites pièces. Interdit aux enfants en dessous de 3 ans.

CLÉ

- ↑ Le requin peut être pointé dans cette direction
- ↑ Le requin NE peut PAS être pointé dans cette direction

4. Un joueur peut diriger son requin en ligne droite, pas en diagonale, du bord de la planche tant que l'espace n'est pas occupé, ou l'orienter vers un autre requin. Lorsqu'un joueur dirige son requin directement vers le bord de la planche, son prochain déplacement placera le requin sur le bord du côté opposé de son emplacement précédent. (Imaginez un requin nageant autour du monde pour apparaître en bordure de la planche de jeu.)



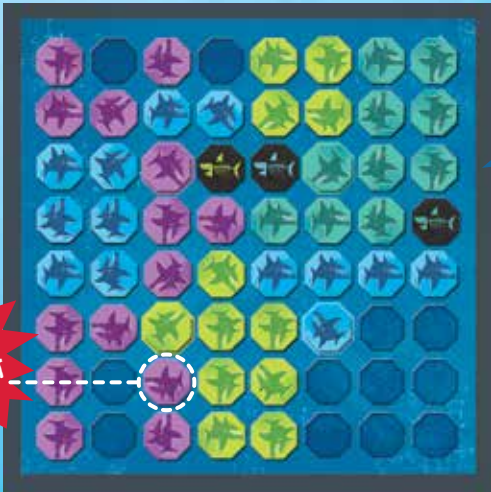
REMARQUE : LES REQUINS NE PEUVENT PAS ÊTRE DIRIGÉS EN DIAGONALE VERS LE BORD DE LA PLANCHE

5. Lorsqu'un joueur ne peut pas se déplacer selon les règles du jeu (par ex. tous les choix permis dirigés vers un espace occupé ou un espace d'un autre requin vers lequel il est dirigé), les joueurs doivent jouer leur requin squelette pour indiquer qu'ils sont sortis du jeu. Le requin squelette peut être dirigé vers toutes les directions.



LE BLEU EST BLOQUÉ

6. Le gagnant est celui qui a de l'espace pour nager.



TOUTS LES AUTRES JOUEURS ONT ÉTÉ BLOQUÉS

LE VIOLET GAGNE CE DÉPLACEMENT

STRATEGIESPIEL – HAIE KÄMPFEN UMS ÜBERLEBEN

BEINHALTET:

88 Hai-Spielsteine in 4 Farben
Spielbrett

ZIEL:

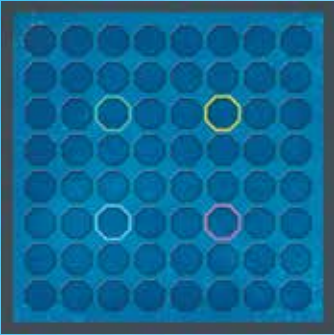
Sei der letzte schwimmende Hai!

AUFBAU

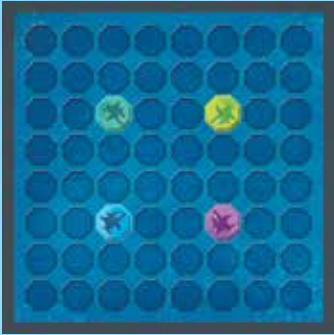
Für 2 Spieler: Jeder Spieler wählt 2 Haifarben.

Für 3 bis 4 Spieler. Jeder Spieler wählt eine Haifarbe.

Zuerst haben die Spieler alle ihre Haie vor sich. Hinweis: Jede Haifarbe hat ein passendes Haiskelett. Jeder Spieler legt einen seiner farbigen Haie auf die dazugehörige Startposition und lässt ihn in die Mitte des Spielbretts zeigen. (Bei 2 Spielern legt jeder Spieler 2 Haie, einen von jeder Farbe, und bei 3 oder 4 Spielern legt jeder Spieler einen Hai auf das Spielbrett).



Leeres Spielbrett



Startpositionen

SO WIRD GESPIELT

- 1. Der jüngste Spieler beginnt und dann geht es im Uhrzeigersinn weiter.
- 2. Die Spieler legen abwechselnd einen ihrer Haie auf das Spielbrett. Bei 2 Spielern wechseln die Spieler die Farben ab, wenn sie an der Reihe sind.
- 3. Die Spieler müssen ihren Hai auf ein leeres Feld legen, auf das ihr vorheriger Hai zuschwimmt (siehe Abbildung 1). Die Spieler können ihren Hai in jede Richtung drehen, außer in Richtung eines leeren Feldes, auf das ein anderer Hai zeigt, oder auf ein Feld, das bereits besetzt ist (siehe Abbildungen 2 & 3).



Abbildung 1



Abbildung 2
(Richtiger Zug)

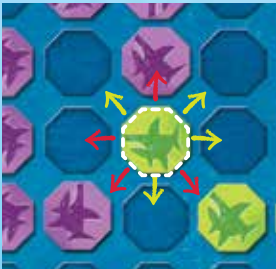


Abbildung 3
(Falscher Zug)

SCHLÜSSEL

- ↑ Hai kann in diese Richtung zeigen
- ↑ Hai kann NICHT in diese Richtung zeigen

ACHTUNG: ERSTICKUNGSGEFAHR.
Kleine Teile. Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren.

- 4. Ein Spieler kann seinen Hai gerade weg, nicht diagonal, vom Rand des Spielbretts zeigen lassen, falls dieses Feld noch nicht besetzt ist oder ein anderer Hai darauf zeigt. Wenn ein Spieler seinen Hai direkt vom Spielbrett weg zeigen lässt, setzt er seinen Hai bei seinem nächsten Zug auf die Kante, die seinem vorherigen Feld gegenüberliegt (stelle dir einen Hai vor, der um die Welt schwimmt und auf der anderen Seite des Spielbretts wieder erscheint).



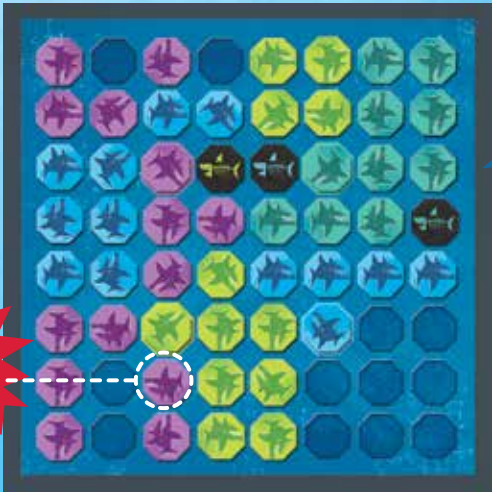
HINWEIS: HAIE
KÖNNEN NICHT
DIAGONAL ÜBER
DEN RAND DES
SPIELBRETTES ZEIGEN.

- 5. Wenn ein Spieler keinen erlaubten Zug (d.h. alle verfügbaren Möglichkeiten zeigen auf ein belegtes Feld oder ein Feld, auf das ein anderer Hai zeigt) machen kann, muss dieser Spieler sein Haiskelett auslegen, um anzuzeigen, dass er aus dem Spiel ausgeschieden ist. Das Haiskelett kann in jede Richtung zeigen.



BLAU IST
BLOCKIERT

- 6. Der letzte Spieler, der Platz zum Schwimmen hat, gewinnt.



LILA
GEWINNT
DIESEN ZUG

ALLE ANDEREN
SPIELER
WURDEN
BLOCKIERT