

SPLASH ATTACK

Scopul jocului

Este de a fi cel mai rapid care reperează corect peștele, apoi să-l "ronțăie" de îndată ce are posibilitatea.

Pregătirea jocului

Toți peștii sunt așezați în mijlocul mesei în așa fel încât modelul lor (rotund, pătrat, triunghi) să fie vizibil. Piranha roșu se așază în centru (fig.1).

Regulile jocului

A.Pentru a prinde un pește

Pe rând, fiecare jucător aruncă zarurile simultan (formă și culoare). Toți jucătorii încearcă să ia de pe masă peștele corespunzător rezultatului celor două zaruri. Spre exemplu, dacă zarurile arată albastru și pătrat, trebuie luat peștele albastru cu solzi pătrați (fig. 2). Primul jucător care reușește să ia peștele, îl poate păstra și îl așează în fața sa cu modelul vizibil în sus.

B.Pentru a "ronțai" un pește

Când zarurile indică un pește care se află deja în fața unui jucător, acesta trebuie să ia piranha înainte ca ceilalți jucători să strige „CROC”. Dacă reușește, jucătorul întoarce peștele cu scheletul în sus (fig. 3);acest pește îi aparține acum definitiv. Dar, dacă un alt jucător va lua piranha înaintea lui, peștele este repus în joc la mijlocul mesei (fig. 4).

Dacă un jucător alege piranha din greșeală când zarurile arată un pește deja ``ronțait``, acesta este penalizat și trebuie să repună în joc un pește "ronțait" sau nu.

C.Pentru a câștiga partida

Primul jucător care "ronțăie" 3 pești, câștigă (fig. 5).