



### Faza 4: Pescuitul

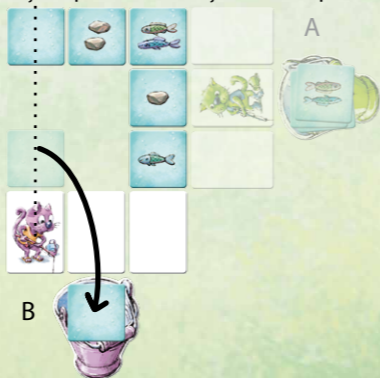
Pescuitul înseamnă să aduni în gălețușă cărțile aflate pe unul din cele 3 locuri de pescuit de pe coloana în dreptul căreia ai așezat la început cartea cu pisicuța. Primul care are dreptul să pescuiască este jucătorul care deține cartea de start. El întoarce cu fața în sus cele 3 cărți echipament și pescuiește.

Exemplu din poziția jucătorului A



Ca și atragerea peștișorilor, și pescuitul se face în sensul acelor de ceasornic. În acest fel se poate întâmpla ca până în momentul în care unui jucător îi vine rândul să pescuiască, toate cele trei locuri de pe coloana în dreptul căreia a așezat el pisicuța să fi fost deja golite de cărți (de jucătorii care au pescuit înaintea sa) sau să conțină doar cărți cu pietre sau doar cu apă. Însă, indiferent de felul sau numărul cărților care se găsesc pe coloana pe care ar fi vrut un jucător să pescuiască (coloana unde a așezat pisicuța), el este obligat să pescuiască pe coloana respectivă (chiar și cărți cu pietre sau cărți doar cu apă).

Exemplu din poziția jucătorului B



Orice carte care nu este pescuită în timpul unei runde rămâne pe iaz și va fi acoperită de una din cele nouă cărți care vor fi așezate pe iaz la începutul rundei următoare. Așa se face că în timpul unei runde, o poziție de pescuit poate ajunge să conțină mai multe cărți una peste alta.

Însă jucătorii nu se pot uita sub cărți!

Ei trebuie să fie atenți și să rețină ce cărți se află una sub alta pe un anumit loc de pescuit.

### Faza 5: Transmiterea cărții de start

După ce toți jucătorii au terminat de pescuit, cartea de start este dată următorului jucător în sensul acelor de ceasornic și se începe o nouă rundă de joc.



### Sfârșitul jocului:

În cazul în care se joacă în 2 sau 4 jucători, jocul se termină după ce au avut loc 4 runde consecutive. Dacă se joacă în 3 jucători, pentru egalitate de șanse se vor juca 3 runde.

### Punctajul:

Fiecare jucător își numără peștișorii prinși și pietrele din gălețușă. Pentru fiecare carte cu peștișori primește un punct. Pentru fiecare carte cu pietre se scade un punct. Jucătorul cu cel mai mare punctaj câștigă.

În caz de egalitate, jucătorul cu cele mai puține pietre în gălețușă câștigă.

# La Pescuit

Un captivant joc de pescuit creat de

Dennis Kirps și Jean-Claude Pellin

Ilustrații:

Gediminas Akelaitis

Pentru 2 – 4 jucători cu vârsta de la 7 ani în sus

Durată: aproximativ 20 minute



Conținut:

53 cărți de joc

36 cărți de formare a iazului

12 cărți echipament

4 cărți gălețușă

o carte de start

regulile jocului



## Obiectivul jocului:

În acest joc pentru a câștiga vei urmări să pescuiești mai mulți pești decât ceilalți jucători (fiecare pește valorează un punct) și cât mai puține pietre (cu fiecare piatră pescuită vei pierde un punct).

## Pregătirea jocului:

Fiecare jucător primește o gălețușă și 3 cărți echipament având aceeași culoare (o carte cu pisicuța și două cărți fără nicio imagine pe ele).

Gălețușa se așează în fața fiecărui jucător, iar cele trei cărți echipament se țin în mână.

Toate celelalte cărți de joc (cu peștișori, cu pietre și cu apa) se amestecă și se așează în teanc pe masă cu fața în jos.

Cel mai tânăr jucător începe jocul și primește cartea de start.



## Derularea jocului:

Un joc se desfășoară pe parcursul a 4 runde.

Fiecare rundă se derulează în 5 faze:

**Faza 1:** Popularea iazului cu pești

**Faza 2:** Aruncarea undițelor

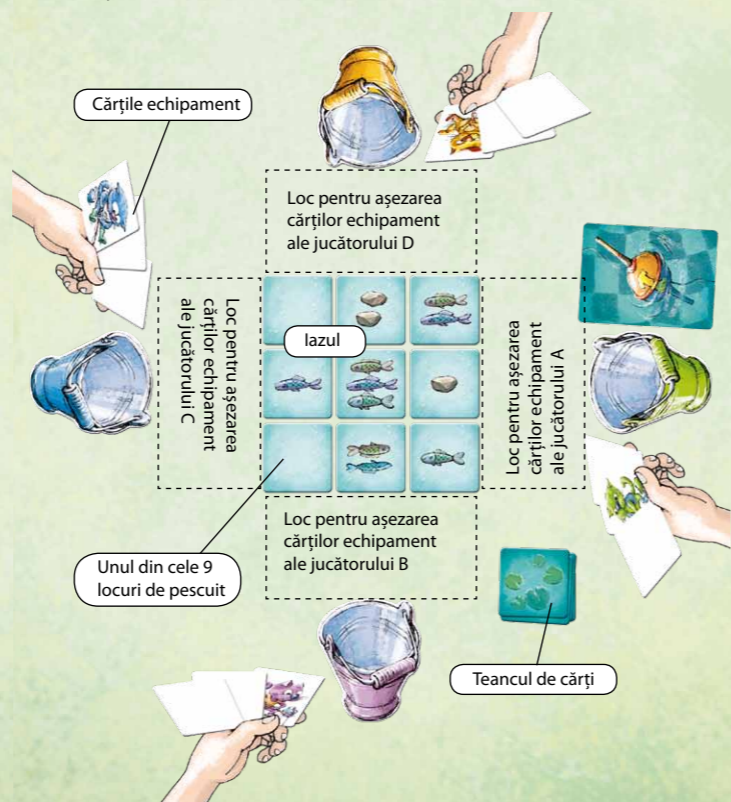
**Faza 3:** Atragerea peștișorilor (opțional)

**Faza 4:** Pescuitul (obligatoriu)

**Faza 5:** Transmiterea cărții de start

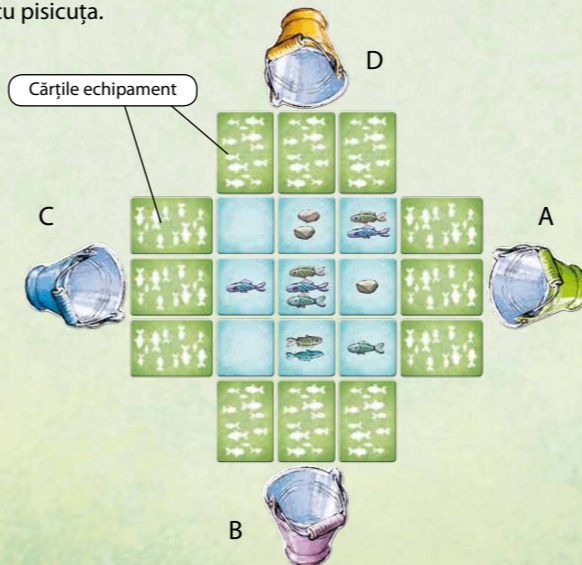
## Faza 1: Popularea iazului cu pești

La începutul fiecărei runde, jucătorul care deține cartea de start, așează pe masa de joc, cu fața în sus, primele 9 cărți de deasupra teancului, formând un careu de 3x3 cărți. Acest careu de cărți este iazul în care se va pescui. Fiecare latură a iazului corespunde unui mal unde se poate așeza un pescar. Nu pot sta doi pescari pe un singur mal. Fiecare din cele 9 cărți care formează iazul marchează un loc de pescuit.



## Faza 2: Aruncarea undițelor

Fiecare jucător dă jos din mână cărțile echipament așezându-le cu fața în jos în dreptul fiecărei coloane de pe malul său, fără ca ceilalți jucători să vadă ordinea cărților. Coloana în dreptul căreia așezi cartea cu pisicuța este coloana pe care intenționezi să pescuiești în runda respectivă. Pentru ca ceilalți jucători să nu știe pe care coloană dorești să pescuiești vei așeza și celelalte două cărți echipament primite la începutul jocului, tot cu fața în jos în dreptul celorlalte două coloane din dreptul malului tău. Niciunul din ceilalți jucători nu trebuie să vadă coloana în dreptul căreia ai ales să așezi cartea cu pisicuța (coloana unde vei arunca undița). După ce toți jucătorii au terminat de așezat cărțile în acest fel, fiecare în dreptul coloanelor formate pe malul din fața sa, jucătorii nu se mai pot uita la aceste cărți. Ei trebuie să țină minte în dreptul cărei coloane și-au așezat cartea cu pisicuța.



## Faza 3: Atragerea peștișorilor

Atragerea (momirea) peștișorilor înseamnă mutarea pe verticală sau pe orizontală (nu și în diagonală!) o poziție a unei cărți din cele care formează iazul astfel încât ea să ajungă pe locul unde jucătorul intenționează să pescuiască.

Exemplu din poziția jucătorului A



Dacă în timpul jocului pe un loc de pescuit se află mai mult de o carte, toate cărțile aflate pe respectiva poziție se vor muta pe locul unde jucătorul dorește să pescuiască. În timp ce atragi peștișorii, nu este permis să te uiți la cărțile aflate dedesubtul unei alte cărți. După ce jucătorul care deține cartea de start a aruncat momeala (a mutat o carte de pe iaz pe o alta), jucătorul aflat în stânga va momi și el peștii, jocul continuând în sensul acelor de ceasornic. În timpul acestei faze, cărțile aflate pe o poziție se pot mișca înainte și înapoi. Cu alte cuvinte, este permis să muți la loc, sau în alt loc adiacent, o carte care tocmai a fost mutată de un jucător înaintea ta, respectând regulile de mai sus, inclusiv faptul că trebuie să muți împreună toate cărțile aflate pe un loc de pescuit.

În această fază jucătorii încearcă să își aducă pe locul de pescuit vizat cât mai multe cărți cu pești și să îndepărteze cărțile cu pietre sau cu apă. Atragerea peștișorilor este opțională. Poți să nu muți cărți peste cartea aflată pe locul unde ai vrea să pescuiești dacă în jurul său se află doar cărți cu pietre sau cu apă.

Dacă un jucător face o greșeală în timp ce atrage peștișorii (lucru care se poate întâmpla mai ales dacă a uitat în dreptul cărei coloane și-a așezat cartea cu pisicuța), nu are voie să revină asupra așezării cărților.