

Hej! To moja Ryba!

Lód zaczyna pękać! Złap tyle ryb, ile zdołasz, zanim się ześlizgną i wpadną prosto w skrzydła innego pingwina. Co począć... Pingwinie rodziny nie widzą dalej niż czubek własnego dzioba.

Podczas szaleńczego wyścigu po gwałtownie kurczącej się krze lodowej Twoje pingwiny będą robiły wszystko, by zdobyć najbardziej soczyste ryby i zablokować swoich przeciwników. Lepiej jednak, żeby miały się na baczności! Jeśli pingwin utknie na krze lodowej, będzie po nim!

Choć Twój cel zdaje się banalnie prosty, przebiegłe pingwiny i bezustannie kurcząca się plansza mogą Ci popsuć szyki. Jaką obierzesz strategię, by przechytrzyć stado rywali?

CEL GRY

Podczas rozgrywki w *Hej! To moja ryba!* gracze przesuwają swoje pingwiny po płytkach kry lodowej, zbierając przy tym ryby. Celem gry jest zebranie jak największej liczby ryb i, tym samym, osiągnięcie zwycięstwa.

ELEMENTY GRY

- instrukcja;
- 60 płytek kry lodowej:
 - » 30 płytek z 1 rybą,
 - » 20 płytek z 2 rybami,
 - » 10 płytek z 3 rybami;
- 16 plastikowych pingwinów (po 4 z każdego koloru).

OPIS ELEMENTÓW

Ta część instrukcji pomaga poznać elementy gry *Hej! To moja ryba!*

PŁYTKI KRY LODOWEJ

60 sześciokątnych płytek. Każda przedstawia krę lodową, na której znajduje się od 1 do 3 ryb.



Z drugiej strony płytek znajduje się jedynie woda.

PLASTIKOWE PINGWINY

Każde z Was ma do dyspozycji od 1 do 4 plastikowych figurek pingwinów, za pomocą których zbiera ryby.



PRZYGOTOWANIE DO GRY

1. Przygotujcie planszę do gry. Obróćcie płytki na stronę z wodą i potasujcie je. Następnie odwróćcie je i ułóżcie z nich 8 rzędów, tworząc – w miarę możliwości – kwadrat (zob. ilustracja na dole). W rzędach musi być naprzemiennie po 7 i 8 płytek, począwszy od 7 w pierwszym i 8 w drugim rzędzie (łącznie powinniście ułożyć 4 rzędy po 7 i 4 po 8 płytek). Jeśli zajdzie taka konieczność i wszyscy wyrażą na to zgodę, możecie zamienić część płytek miejscami, żeby bardziej równomiernie rozłożyć pola z 2 i 3 rybami.

2. Wybierzcie pingwiny. Każdy gracz wybiera kolor swoich pingwinów, a następnie pobiera odpowiednią liczbę figurek zgodnie z poniższym wzorem:

- 2 graczy – każdy pobiera 4 pingwiny.
- 3 graczy – każdy pobiera 3 pingwiny.
- 4 graczy – każdy pobiera 2 pingwiny.

3. Umieście pingwiny na planszy. Począwszy od najmłodszego gracza i poruszając się zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, umieszczajcie figurki pingwinów na planszy. Podczas swojej tury każdy może umieścić **tylko 1** pingwina na niezajętej przez innego gracza płytce z 1 rybą. Powtarzajcie tę czynność aż do wyczerpania pingwinów.

4. Rozpocznijcie grę!

PRZYKŁADOWE PRZYGOTOWANIE DO GRY (DLA 4 GRACZY)



PRZEBIEG GRY

W czasie gry rozgrywacie swoje tury zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, zaczynając od najmłodszego z Was. Każda tura składa się z 2 kroków:

1. Przemieszczenie 1 pingwina.
2. Zebranie płytki kry lodowej.

PRZEMIESZCZENIE 1 PINGWINA

W swojej turze możesz przesunąć dowolnego należącego do Ciebie pingwina w linii prostej o dowolną liczbę pól.

Pingwin może się poruszyć w 1 z 6 kierunków, ale nie może zmienić kierunku w trakcie ruchu.

Pingwin może się poruszać jedynie po płytkach niezajętych przez inne pingwiny (nawet tego samego koloru!). Nie może kończyć ruchu na płytce, na której jest już inny pingwin, ani nawet przejść przez taką płytkę. Nie może też przeskakiwać przez pola, na których nie ma kry lodowej (zob. „Ruch pingwina” poniżej).

RUCH PINGWINA

Pingwiny muszą się poruszać w linii prostej.



Pingwiny nie mogą zmienić kierunku ruchu.



Pingwiny blokują sobie nawzajem przejście.



Pingwin nie może przejść przez puste pole.

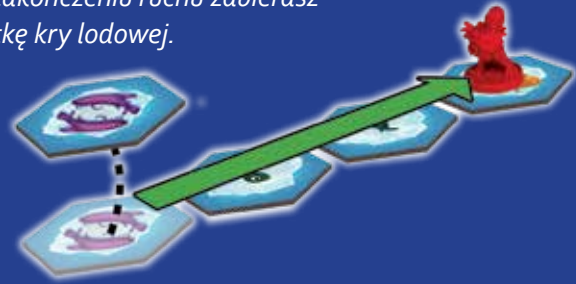


ZBIERANIE PŁYTEK KRY LODOWEJ

Na koniec swojej tury bierzesz płytkę kry lodowej, z której rozpoczęłeś ruch, i dodajesz ją do swojej kolekcji, umieszczając ją krą do góry na stosiku przed sobą.

ZEBRANIE PŁYTKI KRY LODOWEJ

Po zakończeniu ruchu zabierasz płytkę kry lodowej.



Gdy tylko pierwszy gracz zabierze swoją płytkę, rozpoczyna się ruch kolejnej osoby.

W czasie swojej tury **musisz** przemieścić jednego ze swoich pingwinów. Jeśli to niemożliwe, nie będą już mogły zbierać ryb ani brać udziału w kolejnych turach. Wówczas usuwasz swoje pingwiny z planszy i dodajesz do swojej kolekcji płytkę kry lodowej, na której stały.

Rozgrywka trwa do momentu, w którym żaden z graczy nie będzie w stanie wykonywać dalszych ruchów i wszystkie pingwiny zostaną usunięte z planszy. Niezebrane płytki kry lodowej należy umieścić w pudełku.

ZWYCIĘSTWO

Gdy wszystkie pingwiny zostaną usunięte z planszy, podliczacie liczbę ryb na zebranych przez siebie płytkach kry lodowej. Gracz, który ma ich najwięcej, wygrywa. W przypadku remisu wygrywa gracz, który ma najwięcej ryb i płytek. Jeśli to nie rozstrzygnie remisu, remisujący gracze współdzielą zwycięstwo.

OPRACOWANIE

Projekt gry: Alvydas Jakeliunas i Günter Cornett

Producent: Mark O'Connor

Edycja i korekta: Steven Kimball i Mark O'Connor

Grafika: Chris Beck, Dallas Mehlhoff i Brian Schomburg

Zarządzający dyrektorem artystycznym: Andrew Navaro

Dyrektor artystyczny: Kyle Hough

Projekt pudełka i elementów gry: Sylvain Decaux

Zarządzanie produkcją: Eric Knight

Projektant wykonawczy gry: Corey Konieczka

Producent wykonawczy: Michael Hurley

Tłumaczenie: Magda Kożyczkowska

Redakcja wersji polskiej: zespół Rebel