



Цель игры

Первым «поймать» и затем «съесть» три рыбы.

Подготовка к игре

Посередине стола положите девять цветных рыб скелетом вниз. Посреди стайки рыб положите хищную пиранью (рис. 1).

Ход игры

«Ловля» рыбы

Решите, кто начнет игру. Первый игрок в свой ход бросает оба кубика. Все игроки пытаются быстро схватить рыбу, на которую указывают кубики. Например, если один кубик показывает синий цвет, а другой – квадрат, то надо «ловить» синюю рыбку, на которой нарисованы квадратики (рис. 2). Игрок, который «поймал» рыбку, кладет её перед собой скелетом вниз. После этого кубики бросает следующий игрок. Все игроки снова пытаются «поймать» рыбку, на которую указывают кубики. И опять игрок, который её «поймал», кладет её перед собой скелетом вниз.

«Поедание» рыбы

Если кубики указывают на рыбку, которую кто-то уже «поймал», то игрок, перед которым находится «пойманная» рыбка, должен вскрикнуть: «Ням-ням!» – и схватить красную пиранью быстрее остальных! Если ему это удается, то тогда «пойманную» рыбку он кладет скелетом вверх (рис. 3). В этом случае она съедена и ее у игрока больше нельзя отнять. Но если хищную красную пиранью схватил быстрее кто-то другой, то «пойманную» рыбкуозвращается на середину стола (рис. 4). (Только не забудьте прокричать «Ням-ням!», когда будете хватать пиранью.)

Если кто-либо из игроков схватил красную пиранью, когда кубики указывают на уже «съеденную» рыбку, то он должен вернуть на середину стола одну из своих пойманных (но не съеденных) рыб. Если у него нет такой рыбки, то он ничего не возвращает.

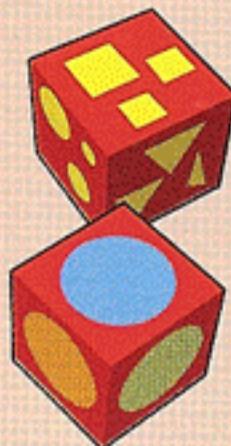
Конец игры

Побеждает тот, кто первым «поймал» и затем «съел» три рыбы (рис. 5).

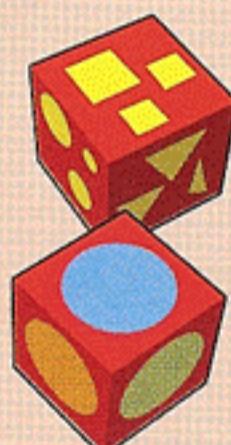
Быстрый вариант игры

Юные игроки «пойманную» рыбку могут сразу перевернуть скелетом вверх, поэтому этот вариант играется без пираньи. Чтобы победить, надо «поймать» три рыбы.

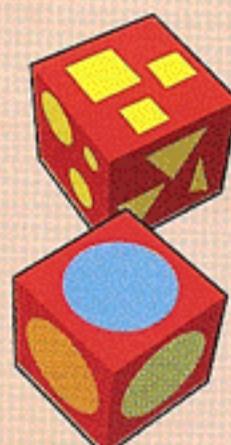
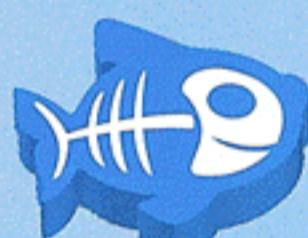
1



2



3



4



5