

# Fishing day



MARI I VILFRED FORT  
NATALI I REMI SAUNER  
GAEL PIKARD

## Uvod

Dobro došli mali pecaroš! Zgrabite vaše srećne pecaljke i uputište se ka jezeru! Spremite se za ludu pecarošku zabavu. Prvi igrač koji završi 5 zadataka je pobjednik i šampion jezera!

## KOMPONENTE

- 1 tabla – jezero
- 4 štapa za pecanje
- 4 ribe (1 plava, 1 narandžasta, 1 zelena, 1 ljubičasta)
- 4 čizme (1 plava, 1 narandžasta, 1 zelena, 1 ljubičasta)
- 4 žabe (1 plava, 1 narandžasta, 1 zelena, 1 ljubičasta)
- 1 žuta pačka
- 32 kartice zadataka

## Cilj igre

Spremite se za ludu pecarošku zabavu! Da biste bili dobar pecaroš, morate da uhvatite prave predmete što brže možete! Prvi igrač koji završi 5 zadataka postaje šampion jezera!

## Postavka

- Postavite kutiju, koja će biti jezero, na sredinu stola.
- Postavite predmete u jezero: ribe, žabe, čizme i pačku.
- Pomešajte kartice zadataka i postavite ih u šipil pored jezera.
- Neka svaki igrač uzme jedan štap za pecanje.
- Sada ste spremni da pecate!



### KAKO SE KORISTI ŠTAP ZA PECANJE



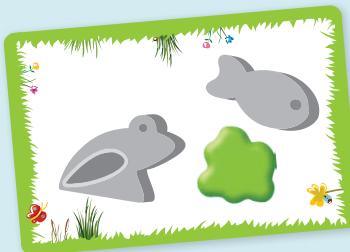
- Držite štap isključivo za dršku.
- Predmete hvataјte isključivo prstenom.
- Predmete vucite ka sebi, da biste ih izvukli iz jezera.
- NAPOMENA:** Predmete u jezeru ne smete da dodirujete prstima, samo prstenom.

# TOK IGRE

Najmlađi igrač okreće prvu kartu sa špila zadačaka i postavlja je pored jezera. Za tim treba da najavi početak igre:  
**BUĆ!**

Igrači se trude da upecaju što više predmeta, prateći pravila sa kartice zadačka. Postoje 3 vrste kartica zadačaka, svaka sa specifičnim pravilima:

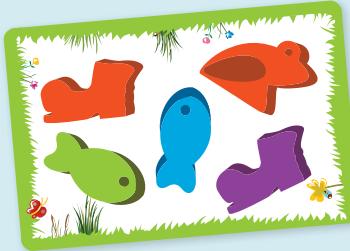
- Morate da upecate predmete koji imaju boju **ILI** oblik koji su naznačeni na karti.
- Ne smete da upecate predmete koji imaju boju **ILI** oblik koji su naznačeni na karti.
- Morate da upecate predmete koji imaju boju **I** oblik koji su naznačeni na karti,



**Primer 1:** Možete da upecate sve žabe, sve ribe i sve zelene predmete.



**Primer 2:** Možete da upecate sve predmete osim čizama i narandžastih predmeta.



**Primer 3:** Možete da upecate narandžastu cipelu i narandžastu žabu, plavu ribu, zelenu ribu i ljubičastu cipelu.

Kada neki igrač upeca pačku, runda se završava!

## NIJE DOZVOLJENO DA:

- upecate pačku ukoliko pre toga niste upecali barem jedan drugi predmet,
- sprečavavate druge igrače da pecaju.

Igrači za tim proveravaju svoj ulov:

- Ako je igrač upeca jedan ili više predmeta koji ne odgovaraju kartici zadačka, on ne može da pobedi.
- Igrač koji je upecao najviše predmeta (pačka se ne računa) je pobednik.
- U slučaju da dva ili više igrača imaju jednak broj upecanih predmeta, igrač koji je upecao pačku odlučuje ko je pobednik ove runde. Pobednik uzima karticu zadačka kod sebe kao nagradu.

Svi igrači vraćaju sav ulov nazad u jezero.

Igrač koji je upecao pačkicu, okreće novu karticu zadačka i tako počinje nova runda.

## KRAJ IGRE

Igra se završava kada jedan igrač osvoji petu karticu zadačka. Taj igrač je pobednik i proglašava se šampionom jezera!

