



FishCLUB™

David Wexler



En este ejemplo el jugador rojo no gana la partida con este grupo, ya que hay una pequeña separación entre el pez de arriba y el resto de peces del mismo color.

Ejemplos de grupos válidos de 5 peces rojos. El jugador que juega con ellos gana la partida.



1 OBJETIVO DEL JUEGO

Agrupar 5 peces de tu color (rojos o azules) dejándolos caer dentro del acuario. Tus 5 peces han de estar en contacto entre ellos formando una única línea o grupo para conseguir la victoria. ¡Si hay el más mínimo espacio de separación entre ellos no será válido como grupo!

CONTENIDO

- 1 acuario
- 9 peces rojos
- 9 peces azules
- 4 caballitos de mar
- 4 peces amarillos
- 2 ostras
- 2 estrellas de mar

2 PREPARACIÓN

Se coloca el acuario sobre una superficie plana. A continuación, cada jugador coge 15 piezas:

- 9 peces del mismo color (rojos o azules)
- 6 piezas amarillas
- 2 caballitos de mar
- 2 peces
- 1 ostra
- 1 estrella de mar

La partida se juega por turnos y empieza el jugador que haya comido pescado más recientemente.



3 CÓMO SE JUEGA

En tu turno, debes añadir uno de tus animales al acuario dejándolo caer desde la parte superior de este. Puedes jugar un pez de tu color para intentar formar un grupo u otro de tus animales para complicarle el juego a tu adversario.



4 FIN DEL JUEGO

La partida puede finalizar de varias maneras:

- Si logras formar un grupo continuo de 5 peces de tu color sin que ninguno de ellos sobresalga por la parte superior del acuario, ganas la partida de inmediato.
- Si en tu turno juegas una pieza que desplaza los peces de tu adversario dentro del acuario y se forma un grupo de 5 peces de su color, tu oponente gana la partida.
- Si al jugar una pieza se crean de forma simultánea un grupo de 5 peces de cada jugador, la partida acaba en empate.
- Si alguna de tus piezas sobresale del acuario, pierdes la partida.
- Si los dos jugadores habéis jugado todas vuestras piezas sin que se haya formado ningún grupo de 5 peces y ninguna pieza sobresalga del acuario, la partida acaba en empate.

Notas:

- No se debe tocar ni agitar el acuario para intentar mover los peces de su interior.
- Cuando se juega una nueva pieza, esta no puede tocar ninguna otra hasta que se deje caer dentro del acuario.
- Hay que dejar caer las piezas dentro del acuario por su propio peso, sin impulsarlas de ninguna manera.



© 2020 Blue Orange Edition. Fish Club y Blue Orange son marcas registradas de Blue Orange Edition, Francia. Juego publicado y distribuido por Blue Orange, pasaje Jean Lamour 97, 54700 Pont-à-Mousson, Francia. www.blueorangegames.eu