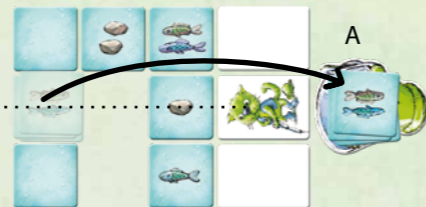




## 4 etapas. Žvejyba

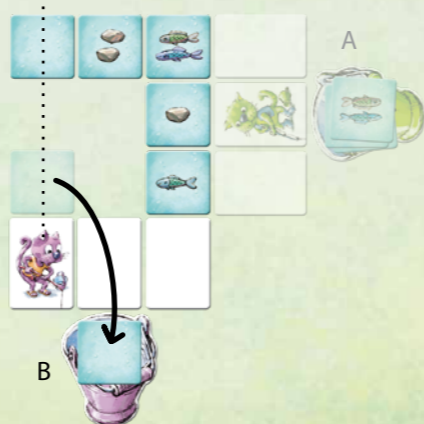
Pirmasis žvejoti pradeda plūdės kortelę turintis žaidėjas. Jis atverčia 3 savo žvejo korteles. Katinas nurodo ruožą (vertikalią eilutę), kuriame privaloma žvejoti. Žaidėjas ima iš kurio nors plotelio, esančio tame ruože, visas korteles ir deda į savo kibirą.

Pavyzdys iš A žaidėjo pozicijos:



Žvejojama eilės tvarka pagal laikrodžio rodyklę. Gali atsitikti ir taip, kad ruože, kuriame buvo ketinama žvejoti, žuvų nebėra. Tačiau kas turi žvejoti, privalo žvejoti, net jei teliko tik akmenys ir vanduo!

Pavyzdys iš B žaidėjo pozicijos:



## Svarbu!

Kortelės, kurios per vieną žvejybos turą liko nepaimtos, paliekamos ant stalo. Pradedant kitą turą jos uždengiamos naujomis 9 tvenkinio kortelėmis. Per visą žaidimą įvairiose tvenkinio vietose gali susikrauti nemaža kortelių. Tačiau žiūrėti, kokios kortelės yra po viršutine, negalima!

## 5 etapas. Startinio žaidėjo kortelės perdavimas kitam žaidėjui

Visiems žaidėjams pažvejojus po kartą, startinio žaidėjo kortelė perduodama kitam žaidėjui pagal laikrodžio rodyklę.



## Žaidimo pabaiga

Žaidimas baigiamas po keturių turų.

## Vertinimas

Kiekvienas žaidėjas suskaičiuoja savo sugautas žuvis ir iš gautos sumos atima akmenų skaičių.

Laimi žaidėjas, surinkęs daugiausiai taškų.

Jei keli žaidėjai surenka po lygiai taškų, laimi tas, kurio kibire mažiau akmenų.

# Žuvis ir akmenys

## Autoriai:

Dennis Kirps,  
Jean-Claude Pellin  
**Iliustravo:**  
Gediminas Akelaitis

Žvalus žvejybos  
žaidimas:  
nuo 2 iki 4 žaidėjų  
nuo 7 metų



## Rinkinyje:

**53 kortelės**

36 tvenkinio kortelės

12 žvejo kortelių

4 kibirų kortelės

1 startinio žaidėjo kortelė (plūdė)

**žaidimo taisyklės**

## Žaidimo tikslas

Sugauti kuo daugiau žuvų (kiekviena žuvis – plius vienas taškas) ir surinkti kuo mažiau akmenų (kiekvienas akmuo – minus vienas taškas).

## Pasirengimas žaidimui

Kiekvienas žaidėjas gauna po 3 žvejo korteles (1 žvejojantis katinas, 2 tuščios kortelės) ir 1 kibiro kortelę. Kibirus žaidėjai pasideda priešais save, o 3 žvejo korteles (taip pat ir tuščias!) laiko rankoje.

Visos tvenkinio kortelės (žuvys, akmenys ir vanduo) sumaišomos ir užverstos padedamos ant stalo krūvelė.

Jauniausias žaidėjas gauna startinio žaidėjo kortelę ir pradeda žaidimą.



## Žaidimo eiga

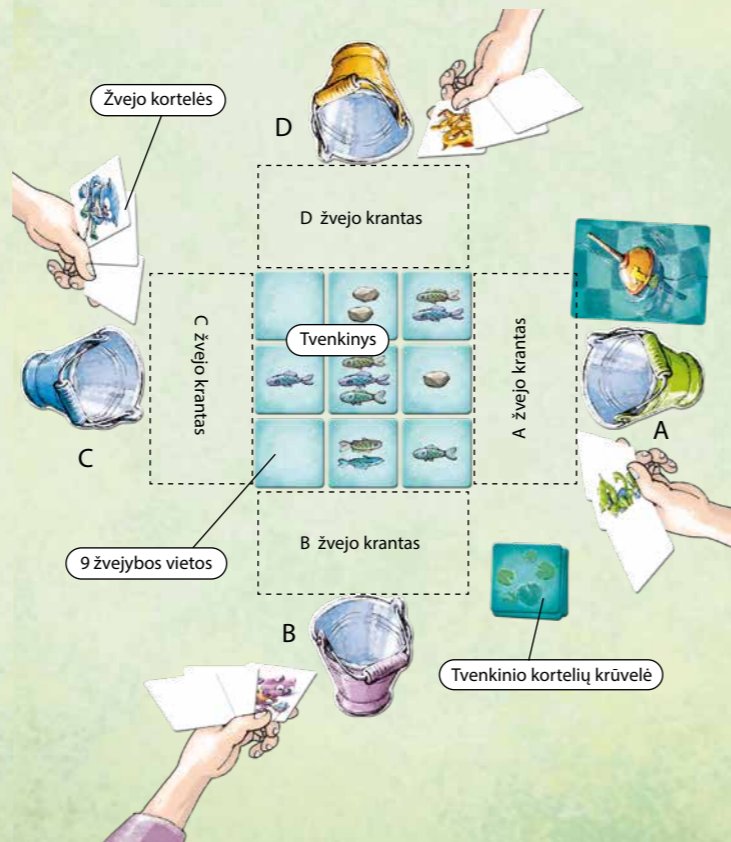
Žaidimą sudaro 4 turai.

Kiekvieną turą sudaro 5 etapai:

- 1 etapas:** Tvenkinio pripildymas
- 2 etapas:** Pasiruošimas žvejybai
- 3 etapas:** Žuvų šėrimas
- 4 etapas:** Žvejyba
- 5 etapas:** Startinio žaidėjo kortelės perdavimas kitam žaidėjui

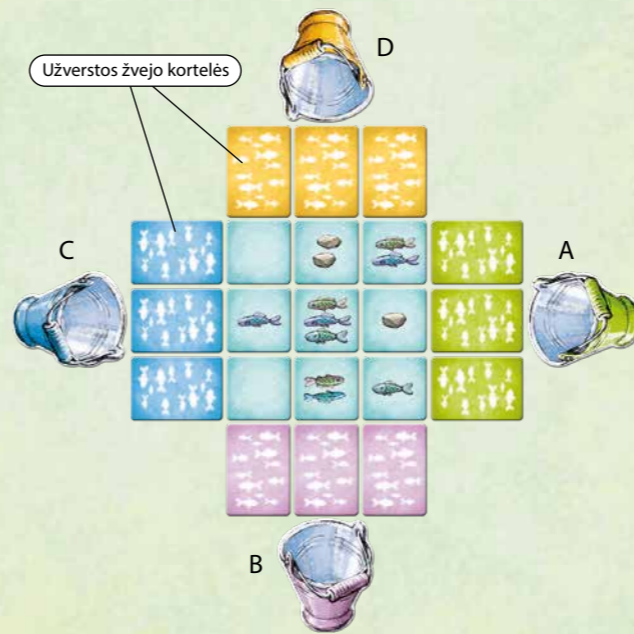
## 1 etapas. Tvenkinio pripildymas

Kiekvieno turo pradžioje startinis žaidėjas paima 9 korteles nuo krūvelės viršaus ir išdėlioja atverstas stalo viduryje eilutėmis po 3 (3 x 3) – „pripildo tvenkinį“. Kiekvienas tvenkinio kraštas – kiekvieno žvejo krantas, o kiekviena iš 9-ių kortelių – žvejybos vietos (ploteliai).



## 2 etapas. Pasiruošimas žvejybai

Kiekvienas žaidėjas savo krante išsidėlioja 3 užverstas žvejo korteles. Katino kortelė nurodo, kurį tvenkinio ruožą (vertikalią eilutę) žaidėjas pasirinko žvejybai. Dvi tuščios kortelės dedamos, siekiant nuslėpti žvejo pasirinkimą. Susidėlioję užverstas žvejo korteles, žaidėjai negali jų atversti iki pat žvejybos etapo (4 etapas).



## 3 etapas. Žuvų šėrimas

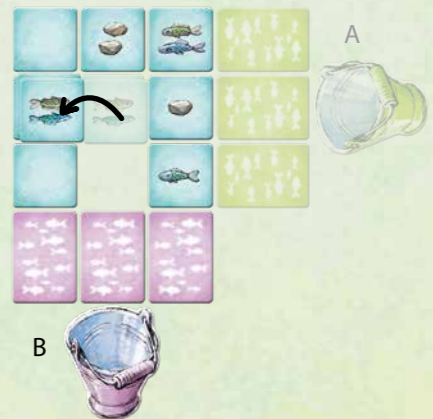
Žaidėjas, turintis startinio žaidėjo kortelę, žuvis šeria pirmas. Šėrimas reiškia bet kurios žvejybos vietos (visų viename plotelyje esančių kortelių) perkėlimą vertikaliai arba horizontaliai (ne įstrižai!) į šalia esantį žvejybos plotelį.

Pavyzdys iš A žaidėjo pozicijos:



Žaidėjai šeria žuvis eilės tvarka pagal laikrodžio rodyklę. Gali atsitikti ir taip, kad vieta, kurioje šeriamos žuvis, „keliauja“.

Pavyzdys iš B žaidėjo pozicijos:



Jei žaidėjas nepageidauja, žuvų jis gali ir nešerti, t. y. gali praleisti savo ėjimą.