



## ESPRESSO halászat

2 - 5 játékos részére, 8 éves kortól • Egy vidám kockajáték Davide Rigolone-től

*Egy vidám kockajáték - Annak érdekében, hogy horgászat közben ébren maradjunk, időről -időre innunk kell egy erős kávét. Így nem csak ébren maradunk, hanem éberek is leszünk és egy jó fogás sem csúszhat ki az ujjaink közül! De a sikerhez szerencse is kell! Kezdődjön hát ez a vidám horgászat!*

### Tartalom

- 29 hal (28x kék, 1x sárga)
- 6 kocka (2x piros, 3x kék, 1x fehér)
- 10 fekete zseton
- 1 játékszabály

### A célunk

A célunk, hogy horgászat közben ne aludjunk el, és annyi halat fogjunk amennyit lehetséges. Figyelem! Egyezőség estén a sárga hal győzelmet hozhat nekünk!

### Előkészületek

- Minden halat tegyünk a dobozaljba. Ez a halastó, amit az asztal közepére teszünk. Két, vagy három játékos esetén csak 19 hal (18x kék, 1x sárga) kerüljön a dobozba.
- Minden játékos kapjon 2 eszpresszókávét fekete zseton formájában.
- A 6 kockát tegyük készenlétbe.



## Hogyan kell játszani

- Válasszunk egy kezdő játékost. Őt követően az óramutató járásával megegyező irányban következünk.
- Aki soron van, az dob a 3 kék és a 2 piros kockával.
- A dobás után lehetőségünk van egyesével mindegyik kockával egyszer újra dobni azért, hogy dobásuk eredményét feljavítsuk.
- Ha befejeztük a dobást, akkor a dobott kockák eredményétől függően
  - Halászzunk!

vagy

- Halat lopunk!
- Ezután a következő játékos jön.

## Halászzunk!

Ehhez szükségünk van legalább egy kukacra, egy horogra és egy hullámra.

Háromféle hullám van a kockákon:

- **Egyszeres hullám – értéke 1.**
- **Dupla hullám – értéke 2.**
- **Üres hullám – értéke 0,5.**

A kockával kidobott horgok számát megszorozzuk a hullámok értékével.

A kocka színének nincsen jelentősége.

A szorzás eredménye megadja, hogy hányszor dobhatunk a fehér kockával a horgászathoz.

*Megjegyzés:* Ha a szorzás eredménye nem egész szám, akkor lefelé kell kerekítenünk.

### Példa:

"A" játékos kockái a dobás után:



"A" játékosnak a dobása után lehetősége van arra, hogy egyesével mindegyik kockával egyszer újra dobjon. Így javíthat a dobásának eredményén. Mivel a halászáshoz szüksége lesz egy kukacra, ezért úgy dönt, hogy egy piros kockával újra dob. Mivel még nem elégedett az eredménnyel, ezért újra dob azzal a kockával, amelyik az üres hullámot mutatja. Sajnos nincs szerencséje, ismét egy üres hullámot dobott. Sajnos ezen az eredményen már nem változtathat, mert minden kockával csak egyszer lehet újra dobni. Még egy próbát tesz és dob azzal a kockával, amelyik az egyszeres hullámot mutatja. Sikerült dupla hullámot dobni.

Az eredménye így:



Ez azt jelenti számára, hogy 3x dobhat a fehér kockával. (Egy horog megszorozva 3,5 hullámmal = 3,5. Lefelé kerekítve 3.)

A játékos most már dobhat a fehér kockával a halakért.

### A dobása eredménye:



**egy hal**, akkor kivehet egy halat a tóból.



**két hal**, akkor kivehet két halat a tóból, de csak akkor, ha a piros kockával sikerült kukacot dobnia.

Ha a játékos csak kék kockával dobott kukacot, akkor csak egy halat vehet ki a tóból.

*Megjegyzés:* Hagyjuk a játékos dobásának eredményét lépése végéig érintetlenül az asztalon.



**a cipő** : Balszerencse!  
Nem foghat halat.



**Z-Z-Z: elaludt!** Nem dobhat tovább, lépése azonnal véget ér. Ha nem akar elaludni, akkor igyon egy espressot még azelőtt, mielőtt dobna a fehér kockával. Ehhez be kell adnia az egyik fekete korongját. Ha az espressot választotta, akkor az összes



dobás mint



dobás számolható.

Nem vehet el halat, de újra dobhat, ha a kockakombináció szerint van még dobási lehetősége.

## Halat lopunk!

Néhány kockakombináció megengedi, hogy ellopjunk a játékostársaink kifogott halaiból:

### 3 + 2 azonos szimbólum:

*Példa :*



1 halat lophatunk egy játékostársunktól.

### 4. azonos szimbólum:

*Példa :*



2 halat lophatunk egy játékostársunktól, vagy két játékostársunktól 1-1 halat lophatunk.

### 5. azonos szimbólum:

3 halat lophatunk egy játékostársunktól, vagy több játékostársunktól (különböző mértékben) összesen 3 halat lophatunk.

**Speciális kombináció** 3 azonos szimbólum a kék és 2 azonos szimbólum a piros kockán:

### A játékos vagy:

- Elvesz egy fekete korongot egy játékostársától, vagy a már félretett korongokból, VAGY

- Áthelyez egy halat. Döntenie kell, hogy
  - a) kivesz a tóból egy halat és odaadja egy általa választott játékosnak, vagy megtartja
  - b) elvesz egyik játékosársától egy halat és odaadja egy általa választott játékosnak, vagy megtartja
  - c) elvesz egyik játékosársától egy halat és visszat teszi a tóba.

Egy hal áthelyezése a játék végén akár a játék megnyeréséhez is juttathatja a játékos, különösen akkor, ha nem ő gyűjtötte a legtöbb halat.

#### **Példa:**

„A” játékos már összegyűjtött 9 halat, „B” játékos 8, „C” játékos 6 és „D” játékos 5 halat gyűjtött, beleértve a sárga halat is. „C” játékos lépésében a dobása: 3 kék horog és két kukac a piros kockákon. Úgy dönt, hogy az utolsó halat a tóból a „B” játékosnak adja. Így „A” és „B” játékosoknak egyformán azonos számú (9-9) kék hala lesz. Ez azt jelenti, hogy mind a két játékos kiesik az értékelésből, és így a „C” játékos nyeri meg a játékot. Hiszen most már neki lesz a legtöbb hala (lásd „A játék vége” címszó alatt).

**Tipp:** Minden alkalommal, amikor egy halat veszünk ki a tóból, vagy halat lopunk, érdemes a sárga halat választani, mert döntő lehet a játék megnyerésének szempontjából (lásd „A játék vége” címszó alatt).

## **A játék vége**

A játék akkor ér véget, amikor az utolsó halat vesszük ki a tóból. A győztes az a játékos, aki a legtöbb halat gyűjtötte. Egyezőség esetén az érintett játékosok közt az dönt, hogy kinél van a sárga hal. Ha az érintettek közül egyik játékosnál sincs a sárga hal, akkor kiesnek az értékelésből és a következő legtöbb halat összegyűjtő játékos nyer.

**Példa egy döntetlen játékra:** A játékot öten játszották. 2 játékos is 10-10 kék halat gyűjtött, így kiesnek az értékelésből. A megmaradt 3 játékos 3-3-3 halat gyűjtött. Közülük az nyer, akinél a sárga hal van.

Importálja és forgalmazza a Piatnik Budapest Kft.  
**1034 Budapest • Bécsi út 100. Tel: 388-4122,**  
 email: [piatnik@piatnik.hu](mailto:piatnik@piatnik.hu) • Származási hely: **EU**  
[www.piatnikbp.hu](http://www.piatnikbp.hu)

H: Figyelem! 3 éves kor alatti gyermeknek nem adható! Apró alkatrészeket tartalmaz! Fulladásveszély! Őrizze meg a címet.  
 A változtatás jogát fenntartjuk