

**+**  
**3**

- The lake monster
- Das Monster vom See
- El monstruo del lago
- Il mostro del lago
- Het meermonster
- O monstro do lago



**Nathan**

336193  
Illustrations : Virginie Chiodo

**Nathan**

**Le monstre du lac**

Sylvain Ménager

**Dans les profondeurs du lac se cache un terrible monstre qui dévore tout sur son passage. Les enfants vont devoir sauver les familles poissons.**

## Buts et objectifs du jeu

- Sauver une famille poisson avant que le monstre n'en ait mangé une.
- Exercer sa mémoire : repérer les jetons remis dans le lac.
- Établir une stratégie de jeu.
- Coopérer : « jouer ensemble contre le monstre ».
- Favoriser la communication entre les enfants.

## Âge

- À partir de 3 ans

## Nombre de joueurs

- 2 à 4

## Contenu

- 1 plan de jeu représentant le lac, dans lequel sont disposés face cachée les jetons.
- 4 aquariums pour réunir une famille poisson qui comprend : un gros poisson rose, un gros jaune, un petit poisson rose et un petit jaune.
- Un carton rouge pour symboliser la gueule du monstre.
- 1 canne à pêche magnétique.
- 40 jetons magnétiques : 16 poissons, 1 monstre, 1 chaussure, 2 cadeaux, 2 asticots (poissons, monstre et chaussure sont divisés en 2 parties).
- 1 sac en tissu.
- 1 règle de jeu.

## Règle du jeu

Deux règles de jeu sont proposées.  
 – *Jeu de coopération* : jouer ensemble contre le monstre : sauver une famille poisson avant que le monstre n'en ait mangé une.

La partie se termine :

- quand l'aquarium des joueurs contient une famille poisson complète : ce sont les joueurs qui ont gagné ;
- quand le monstre a mangé une famille poisson complète : c'est le monstre qui a gagné.

*Remarque : La stratégie du jeu réside dans le choix des jetons-poissons qui sont donnés au monstre. Des joueurs avisés augmenteront leur chance de succès en se rappelant des jetons-poissons qui ont été remis dans le lac, et en donnant en priorité au monstre des jetons-poissons identiques, plus faciles à récupérer.*

## Jeu d'opposition :

Plusieurs consignes sont communes aux 2 jeux.

- Prendre autant d'aquariums et de familles poissons qu'il y a de joueurs.
- Les jetons sélectionnés sont mélangés, face cachée, dans le lac.
- À tour de rôle les joueurs pêchent un jeton :

– **jeton poisson** : même règle que le jeu de coopération, mais avant de remplacer le jeton dans le lac, le monstre aux autres joueurs ;

– **jeton asticot** ou **chaussure** : les règles sont les mêmes ;

– **jeton-monstre** : le joueur le remet dans le lac, face cachée, à l'endroit où il l'a pêché, avec un de ses jetons-poissons de son choix, après l'avoir montré aux autres joueurs. Si son aquarium est vide, le joueur ne rend pas de jeton ;

– **jeton-cadeau** : le joueur le remet dans le lac, face cachée à l'endroit où il l'a pêché, et doit donner un de ses jetons-poissons à un autre joueur (de son choix) qui ne le possède pas déjà.

• Si son aquarium est vide, ou si chacun des autres joueurs possède déjà les mêmes jetons-poissons que les siens, le joueur ne donne rien.

- Le gagnant est le premier joueur qui réunit une famille poisson complète dans son aquarium. La partie peut s'arrêter là, ou continuer entre les joueurs restants, jusqu'à ce que chacun ait complété son aquarium.

*Remarque : la stratégie du jeu réside dans le choix du jeton-poisson :*

*Jeton que l'on remet dans le lac : observer les aquariums de ses adversaires pour se défaire du jeton qui est le moins susceptible de les intéresser.*

*Jeton que l'on donne à un autre joueur : se rappeler des jetons-poissons qui ont été remis dans le lac, pour se défaire en priorité de jetons identiques, plus faciles à récupérer.*

## Variante :

*Une fois les joueurs familiarisés avec le jeu, une règle plus complexe, plus stratégique, qui fait davantage appel à la mémoire, peut être proposée.*

- On joue de la même manière qu'au jeu précédent, sauf 2 différences :

– Un joueur ne doit avoir que des poissons complets avant d'en commencer un autre. Ainsi, quand un joueur a dans son aquarium des jetons-poissons non complétés, s'il attrape un jeton-poisson qui ne lui correspond pas, il doit remettre un de ses jetons (celui de son choix) dans le lac.

– Quand un joueur pêche un jeton-cadeau, il ne donne un de ses jetons-poissons qu'à un joueur qui en possède moins que lui. Ainsi, si un joueur pêche un jeton-cadeau et qu'aucun des autres joueurs ne possède moins de jetons-poissons que lui (soit qu'ils en ont plus, soit qu'ils en ont autant que lui), alors il ne donne rien.

*Remarque : Si un joueur pêche un jeton-monstre, l'action est la même que dans le jeu précédent. Ainsi le joueur peut remettre à l'eau n'importe lequel des jetons-poissons. Il pourra donc être intéressant pour lui de rendre incomplet un de ses poissons, augmentant ainsi ses chances de pouvoir garder le prochain jeton qu'il pêchera.*

**In the depths of the lake lurks a terrible monster who will eat anything that gets in its way. The children must save the families of fish.**

### Aims and objectives of the game

- Saving a family of fish before the monster eats it.
- Training your memory: locating the counters placed in the lake.
- Establishing a game strategy.
- Cooperating: "teaming up against the monster".
- Encouraging communication among the children.

### Age

- From the age of 3.

### Number of players

- 2 to 4.

### Contents

- 1 game board representing the lake in which the counters are placed face down.
- 4 fish tanks to collect a family of fish. A family consists of one big pink fish, one big yellow fish, one little pink fish and one little yellow fish.
- One red card to represent the monster's mouth.
- 1 magnetic fishing rod.
- 40 magnetic counters: 16 fish, 1 monster, 1 shoe, 2 gifts, 2 maggots (the fish, monster and shoe are split into 2 parts).
- 1 fabric bag.
- 1 set of game rules.

### Rules of the game

There are two different game rules:

- *Team game*: teaming up against the monster: saving a family of fish before the monster eats it.

– *opponent game*: playing against each other: being the first to save a family of fish.

### Team game:

- Take 2 fish tanks: 1 for the players, 1 for the monster (in which you place the red card).
- Remove 2 fish families. Mix up the remaining 24 counters and place them face down in the lake.
- The players take it in turns to fish for a counter:

– **fish counter**: place it face up in the players' tank, unless a player already has the same counter, in which case it is put back in the lake where it was caught, face down;

– **maggot counter**: the player puts it back in the lake where it was caught, face down;

– **first shoe counter**: the player places it on the edge of the lake, face up;

– **second shoe counter**: the player places it next to the first one to make up the shoe. Put both shoe counters back in the lake, face down, then make sure all the remaining counters in the lake are mixed up;

– **monster counter** or **gift counter**: the player puts it back in the lake where it was caught, face down. The players must then choose a fish counter in their tank and put it in the monster's tank, making sure not to give the monster a fish counter which it already has. If the players do not have a suitable fish counter, they don't give anything to the monster.

The game is over:

- when the players' fish tank contains a complete family of fish: this means that the players have won.
- when the monster has eaten a complete family of fish: this means the monster has won.

*Comment: the game's strategy lies in the choice of fish counters given to the monster. Players will increase their chances of winning by remembering which fish counters have been put back in the lake, and by trying to give the monster identical fish counters, since these are easier to retrieve.*

### Opponent game:

*Both games have a number of rules in common.*

- Take as many fish tanks and fish families as there are players.

- The selected counters are mixed up, face down, in the lake.

- The players take it in turns to fish for a counter:

– **fish counter**: the same rule as that for the team game applies, but before putting the counter back in the lake, show it to the other players;

– **maggot** or **shoe counter**: the same rules apply;

– **monster counter**: the player puts it back in the lake where it was caught, face down, together with one of the fish counters of his or her choice, after showing it to the other players. If the player's fish tank is empty, he or she does not put a counter back;

– **gift counter**: the player puts it back in the lake where it was caught, face down, and then gives one of his fish counters to another player of his choice who does not already have it.

- If his fish tank is empty, or if all the other players already have the same fish counters as he does, the player does not give a counter.

- The winner is the first to collect a complete family of fish in his or her fish tank. The game can either stop there, or continue with the remaining players until each one completes his or her tank.

*Comment: the strategy lies in the choice of fish counter.*

*For the counter that you put back in the lake: look at the other players' tanks to get rid of the counter they are least likely to want.*

*For the counter that you give to another player: remember which fish counters have been put back in the lake to try and get rid of identical counters, since these are easier to retrieve.*

### Variant:

*Once the players are familiar with the game, a more complex, more strategic rule that requires greater use of the memory can be suggested.*

- The game is played as before, but with 2 differences:

– A player's fish must be complete before starting a new one. So, when a player's fish tank only contains incomplete fish, if he catches a fish that does not match, he has to put one of the counters (of his choice) back in the lake.

– When a player catches a gift counter, he only gives one of his fish counters to a player with less counters than him. If a player catches a gift counter and none of the other players have less counters than him (they either have the same amount or more), he doesn't give a counter to anyone.

*Comment: if a player catches a monster counter, the procedure is the same as in the previous game. The player can put any of his fish counters back in the lake. This means it could be a good idea for him to make one of his fish incomplete, thereby increasing his chances of keeping the next counter he catches.*

In den Tiefen des Sees verbirgt sich ein schreckliches Monster, das alles verschlingt, was ihm in den Weg kommt. Die Kinder müssen die Fischfamilien retten.

### Absicht und Ziele des Spiels

- Eine Fischfamilie zu retten, bevor das Monster einen von ihnen fressen kann.
- Das Gedächtnis trainieren: Die im See verteilten Spielkärtchen zu finden.
- Eine Spielstrategie einzurichten.
- Zusammenarbeit: „Gemeinsam gegen das Monster spielen“.
- Die Kommunikation zwischen den Kindern zu fördern.

### Alter

- Ab 3 Jahre.

### Anzahl der Spieler

- 2 bis 4.

### Inhalt

- 1 Spielfeld, das den See darstellt, und auf dem die Spielkärtchen verdeckt abgelegt werden.
- 4 Aquarien, um eine Fischfamilie zu versammeln, bestehend aus: einem großen rosafarbenen Fisch, einem großen gelben Fisch, einem kleinen rosafarbenen Fisch und einem kleinen gelben Fisch.
- Ein roter Pappkarton, der den Schlund des Monsters darstellt.
- 1 magnetische Angelrute.
- 40 Magnetkärtchen: 16 Fische, 1 Monster, 1 Schuh, 2 Geschenke, 2 Maden (Fische, Monster und Schuh sind in jeweils 2 Teile geteilt).
- 1 Stoffbeutel.
- 1 Spielanleitung.

### Spielregeln

- Es werden zwei Spielregeln vorgeschlagen:
- **Gemeinsames Spiel:** Gemeinsam gegen das Monster spielen: Eine Fischfamilie retten, bevor das Monster einen von ihnen fressen kann.
  - **Gegenspiel:** Alle spielen gegeneinander, um der Erste zu sein, der eine Fischfamilie rettet.

- Wenn das Monster eine vollständige Fischfamilie gefressen hat: Das Monster hat gewonnen.

**Anmerkung:** Die Spielstrategie besteht in der Auswahl der Fischkärtchen, die dem Monster gegeben werden. Kluge Spieler erhöhen ihre Erfolgswahrscheinlichkeit, indem sie sich die Fischkärtchen merken, die in den See zurückgelegt wurden, und geben dem Monster bevorzugt diese Fischkärtchen, die schnell wieder zu beschaffen sind.

### Gegenspiel:

Die 2 Spiele haben mehrere Anweisungen gemeinsam.

- Es werden so viele Aquarien und Fischfamilien verwendet, wie es Spieler gibt.
- Die ausgewählten Kärtchen werden gemischt und verdeckt in den See gelegt.
- Die Spieler angeln abwechselnd je ein Kärtchen:

- **Fischkärtchen:** Selbe Regel wie beim gemeinsamen Spiel, aber vor dem Zurücklegen des Kärtchens in den See muss es den anderen Spielern gezeigt werden.

- **Maden- oder Schuhkärtchen:** Die Regeln sind dieselben.

- **Monsterkärtchen:** Der Spieler legt es verdeckt in den See zurück, und zwar an der Stelle, an der er es geangelt hat, zusammen mit einem seiner Fischkärtchen seiner Wahl. Zuvor zeigt er es den anderen Spielern. Wenn sein Aquarium leer ist, legt der Spieler kein Kärtchen zurück.

- **Geschenk-kärtchen:** Der Spieler legt es verdeckt in den See zurück, und zwar an der Stelle, an der er es geangelt hat, und muss eines seiner Fischkärtchen einem anderen Spieler (seiner Wahl) geben, der dieses noch nicht besitzt.

- Wenn sein Aquarium leer ist, oder wenn jeder der anderen Spieler bereits dieselben Fischkärtchen besitzt wie er, muss er nichts abgeben.

- Gewonnen hat, wer als erster Spieler eine vollständige Fischfamilie in seinem Aquarium hat. Die Partie kann hier enden,

oder von den restlichen Spielern fortgesetzt werden, bis jeder sein Aquarium voll hat.

**Anmerkung:** Die Spielstrategie besteht in der Auswahl der Fischkärtchen:

Die Aquarien der Mitspieler beobachten, um das Kärtchen zurückzulegen, das diese am wenigsten interessiert.

Kärtchen, das man einem anderen Spieler gibt: Sich an Fischkärtchen erinnern, die in den See zurückgelegt wurden, um bevorzugt solche Fischkärtchen abzugeben, die schnell wieder zu beschaffen sind.

### Variante:

Nachdem sich die Spieler mit dem Spiel vertraut gemacht haben, kann eine kompliziertere, strategischere Regel vorgeschlagen werden, bei der es vor allem um das Gedächtnis geht.

- Man spielt auf dieselbe Weise wie im vorherigen Spiel, bis auf 2 Unterschiede:
- Ein Spieler darf nur vollständige Fische in seinem Aquarium haben, bevor er mit dem Sammeln eines neuen beginnt. Wenn ein Spieler in seinem Aquarium unvollständige Fischkärtchen hat, und ein Fischkärtchen fängt, das nicht dazu passt, muss er eines der beiden Kärtchen (nach seiner Wahl) in den See zurücklegen.

- Wenn ein Spieler ein Geschenkkärtchen fängt, gibt er nur Spielkärtchen an einen Spieler weiter, der weniger Kärtchen als er besitzt. Wenn ein Spieler darüber hinaus ein Geschenkkärtchen fängt und keiner der anderen Spieler weniger Fischkärtchen als er besitzt (d.h. sie haben entweder mehr oder gleich viele), muss er nichts abgeben.

**Anmerkung:** Wenn ein Spieler ein Monsterkärtchen angelt, passiert dasselbe wie im vorherigen Spiel. Außerdem kann der Spieler ein beliebiges Fischkärtchen in den See zurücklegen. Es könnte damit interessant für ihn werden, einen seiner Fische unvollständig zu machen, wodurch seine Chancen steigen, das nächste Kärtchen, das er fängt, behalten zu können.

**En las profundidades del lago se esconde un terrible monstruo que devora todo lo encuentra a su paso. Los niños tienen que intentar salvar a las familias de peces.**

### Objetivos y finalidad del juego

- Salvar a una familia de peces antes de que el monstruo se coma alguna.
- Ejercitar la memoria: localizar las fichas que se vuelven a colocar en el lago.
- Establecer una estrategia de juego.
- Cooperar: "jugar juntos contra el monstruo".
- Favorecer la comunicación entre los niños.

### Edad

- A partir de 3 años.

### Número de jugadores

- de 2 a 4

### Contenido

- 1 tablero que representa el lago en el que se colocan las fichas boca abajo.
- 4 peceras para reunir una familia de peces (una familia consta de: un pez rosa grande, un pez amarillo grande, un pez rosa pequeño y un pez amarillo pequeño).
- 1 cartón rojo, que representa las fauces del monstruo,
- 1 caña de pescar magnética,
- 40 fichas magnéticas: 16 peces, 1 monstruo, 1 zapato, 2 regalos y 2 lombrices (los peces, el monstruo y el zapato están divididos en 2 partes).
- 1 bolsa de tela,
- reglas del juego.

### Reglas del juego

Se pueden aplicar dos reglas:

- **Juego de cooperación:** jugar juntos contra el monstruo para salvar a una familia de peces antes de que el monstruo se coma alguna.

La partida acaba cuando:

- En la pecera de los jugadores hay una familia de peces completa: ganan los jugadores.
- El monstruo se come una familia de peces completa: gana el monstruo.

*Observación: la estrategia del juego consiste en elegir las fichas de pez que se le dan al monstruo. Unos jugadores avezados tienen más oportunidades de ganar acordándose de las fichas de pez que han vuelto a colocar en el lago y dándole al monstruo fichas de pez idénticas, que son más fáciles de recuperar.*

### Juego de oposición:

*Existen varias consignas comunes a ambos juegos.*

- Coger el mismo número de peceras y de familias de peces que el de jugadores.
- Las fichas seleccionadas se mezclan boca abajo en el lago.
- Cada jugador pesca una ficha por turno:
  - **Ficha de pez:** misma regla que en el juego de cooperación, pero antes de volver a colocar la ficha en el lago hay que enseñársela a los demás jugadores.
  - **Ficha de lombriz o de zapato:** mismas reglas.
  - **Ficha de monstruo:** el jugador vuelve a colocarla boca abajo en el lago en el mismo lugar donde la pescó, junto con la ficha de pez que elija entre las que ya tiene y que debe mostrar a los demás jugadores. Si tiene la pecera vacía, no coloca ninguna ficha de pez.
  - **Ficha de regalo:** el jugador vuelve a colocarla boca abajo en el lago en el mismo lugar donde la pescó y entrega una de sus fichas de pez al jugador que prefiera y que aún no tenga esa ficha.
  - Si tiene la pecera vacía o si todos los demás jugadores tienen las mismas fichas de pez que él, no entrega ninguna ficha.
  - Gana el jugador que complete primero una familia de peces en su pecera. La

partida puede terminar en ese momento o continuar con los jugadores restantes hasta que todos hayan completado su pecera.

*Observación: la estrategia del juego consiste en elegir la ficha de pez:*

*Ficha que se vuelve a colocar en el lago: observar las peceras de los adversarios para deshacerse de la ficha que menos pueda interesarles.*

*Ficha que se entrega a otro jugador: recordar las fichas de pez que se han vuelto a colocar en el lago para deshacerse preferentemente de las que sean idénticas, que se podrán recuperar más fácilmente.*

### Variante:

Cuando los jugadores estén familiarizados con el juego, se puede aplicar una regla más compleja y estratégica, que exige tener que memorizar más.

- Se juega del mismo modo que ya se ha explicado, con 2 diferencias:
    - Un jugador no puede empezar a formar un pez si no ha completado los anteriores. De este modo, cuando un jugador tenga en la pecera fichas de pez sin completar, si atrapa una ficha de pez que no se corresponde con ninguna, debe colocar una de las que ya tiene (la que prefiera) en el lago.
    - Cuando un jugador pesca una ficha de regalo, sólo puede dar una de sus fichas de pez a un jugador que tenga menos fichas que él. De este modo, si un jugador pesca una ficha de regalo y ningún otro jugador tiene menos fichas que él (porque tengan una cantidad igual o superior), no tiene que entregar ninguna ficha.
- Observación: si un jugador pesca una ficha de monstruo, se actúa del mismo modo que en el juego anterior. De este modo, el jugador puede volver a colocar en el lago cualquiera de sus fichas de pez. Por lo tanto, puede que le interese dejar uno de sus peces incompleto para aumentar las posibilidades de quedarse con la siguiente ficha que pesque.*

**Nelle profondità del lago si nasconde un terribile mostro che divora tutto ciò che incontra. I bambini devono salvare le famiglie di pesci.**

### Obiettivi del gioco

- Salvare una famiglia di pesci prima che il mostro ne mangi una.
- Esercitare la memoria: ritrovare i gettoni rimessi nel lago.
- Definire una strategia di gioco.
- Cooperare: "giocare tutti insieme contro il mostro".
- Favorire la comunicazione tra i bambini.

### Età

- A partire dai 3 anni

### Numero di giocatori

- Da 2 a 4

### Contenuto

- 1 plancia di gioco con la rappresentazione del lago, nel quale sono disposti i gettoni, coperti.
- 4 acquari per raccogliere una famiglia di pesci composta da: un grosso pesce rosa, un grosso pesce giallo, un piccolo pesce rosa e un piccolo pesce giallo.
- Un cartoncino rosso per rappresentare la gola del mostro.
- 1 canna da pesca magnetica.
- 40 gettoni magnetici: 16 pesci, 1 mostro, 1 scarpa, 2 regali, 2 esche (pesci, mostro e scarpe sono divisi in 2 parti).
- 1 sacchetto in tessuto.
- 1 libretto di istruzioni.

### Regole del gioco

Sono proposte due regole del gioco:  
 - *gioco di cooperazione*: giocare tutti insieme contro il mostro: salvare una famiglia di pesci prima che il mostro ne mangi una.

una famiglia intera di pesci: i giocatori hanno vinto.

- quando il mostro ha mangiato una famiglia intera di pesci: il mostro ha vinto.

*Nota: la strategia del gioco risiede nella scelta dei gettoni pesce da dare al mostro. I giocatori attenti aumenteranno le loro possibilità di vincita se si ricorderanno quali gettoni-pesce sono stati rimessi nel lago, dando così al mostro soprattutto gettoni-pesce identici, più facili da recuperare.*

### Gioco di opposizione:

*I due giochi hanno diverse regole in comune.*

- Prendere un acquario e una famiglia di pesci per ogni giocatore.

- I gettoni selezionati sono posizionati nel lago, mescolati e coperti.

- A turno i giocatori pescano un gettone:

- gettone-pesce: stessa regola del gioco di cooperazione, ma prima di posizionare il gettone nel lago mostrarlo agli altri giocatori;

- **gettone-esca o scarpa**: stesse regole;

- **gettone-mostro**: il giocatore lo rimette nel lago, coperto, nella posizione in cui era quando lo ha pescato, insieme a un gettone-pesce scelto a piacere, mostrandolo prima agli altri giocatori. Se il suo acquario è vuoto, il giocatore non posiziona nessun gettone;

- **gettone-regalo**: il giocatore lo rimette nel lago, coperto, nella posizione in cui era quando lo ha pescato, e deve regalare uno dei suoi gettoni-pesce a un altro giocatore (scelto a piacere) che non lo possiede già.

• Se il suo acquario è vuoto, o se ciascuno degli altri giocatori possiede già gli stessi gettoni-pesce, il giocatore non regala nessun gettone.

• Vince il primo giocatore che raccoglie una famiglia intera di pesci nel proprio acquario. A questo punto la partita può dichiararsi conclusa, oppure continuare

tra i giocatori restanti, finché ognuno non completa il proprio acquario.

*Nota: la strategia del gioco risiede nella scelta dei gettoni-pesce:*

*Gettone che si rimette nel lago: osservare gli acquari degli avversari per disfarsi del gettone meno interessante per gli altri.*

*Gettone che si regala a un altro giocatore: ricordarsi quali gettoni-pesce sono stati rimessi nel lago per disfarsi dei gettoni uguali, più facili da recuperare.*

### Variante:

Una volta che i giocatori hanno familiarizzato con il gioco, può essere aggiunta una regola più complessa, strategica, che richiede maggiore memoria.

- Si gioca come nel gioco precedente, ma con 2 differenze:

- Il giocatore deve possedere pesci completi prima di iniziare a completarne altri.

In questo modo, quando un giocatore possiede nel proprio acquario gettoni-pesce non completi, se pesca un gettone-pesce che non corrisponde a nessuno dei suoi, deve metterne uno (scelto a piacere) nel lago.

- Quando un giocatore pesca un gettone-regalo, deve regalare uno dei suoi gettoni-pesce a un giocatore che ne possiede meno di lui. In questo modo, se pesca un gettone-regalo e nessun giocatore possiede meno gettoni-pesce di lui (sia che ne abbia di più sia che ne abbia in numero uguale), il giocatore non dovrà regalare nessun gettone.

*Nota: se un giocatore pesca un gettone-mostro, vale la regola del gioco precedente. In questo modo il giocatore può rimettere in acqua qualsiasi gettone-pesce. Potrà essere quindi interessante per lui lasciare incompleto uno dei suoi pesci, aumentando così le possibilità di poter tenere il successivo gettone-pescato.*

Diep in het meer woont een verschrikkelijk monster dat iedereen op zijn weg verslindt. De kinderen moeten de vissenfamilies redden.

## Doel en bedoeling van het spel

- Een vissenfamilie redden voordat het monster een van hen heeft opgegeten.
- Het geheugen trainen: kaartjes in het meer ontdekken.
- Een spelstrategie bepalen.
- Samenwerken: samen tegen het monster spelen.
- De communicatie tussen de kinderen verbeteren.

## Leeftijd

- Vanaf 3 jaar.

## Aantal spelers

- 2 tot 4.

## Inhoud

- 1 spelbord dat het meer voorstelt en waarop de kaartjes gesloten zijn gelegd.
- 4 aquariums om een vissenfamilie te herenigen. Deze familie bestaat uit: een grote roze vis, een grote gele vis, een kleine roze vis en een kleine gele vis.
- Rood karton dat de bek van het monster voorstelt.
- 1 magnetische vishengel.
- 40 magnetische kaartjes: 16 vissen, 1 monster, 1 schoen, 2 cadeaus, 2 wormen (vissen, monster en schoen zijn verdeeld in 2 delen).
- 1 maal spelregels.

## Spelregels

- Het spel kan op twee manieren worden gespeeld:
- **samenspel:** speel samen tegen het monster: red een vissenfamilie voordat het monster een van hen heeft opgegeten.
  - **tegen elkaar spelen:** speel tegen elkaar: red als eerste een vissenfamilie.

## Samenspel:

- Neem 2 aquariums: 1 voor de spelers, 1 voor het monster (plaats hierin het rode karton).
- Neem 2 vissenfamilies uit het spel, schud de resterende (24) kaartjes goed en leg deze gesloten in het meer.
- Om de beurt vissen de spelers een kaartje op:

- **viskaartje:** de speler legt deze gepend in het aquarium van de spelers, op voorwaarde dat ze dit kaartje nog niet bezitten. Anders moet hij het kaartje gesloten terugleggen op de plaats waar hij het heeft opgevist.
- **wormkaartje:** de speler legt dit kaartje gesloten terug in het meer op de plaats waar hij het heeft opgevist.

- **eerste schoenkaartje:** de speler legt dit geopend naast het meer.
- **tweede schoenkaartje:** de speler legt dit naast het eerste kaartje zodat een schoen wordt gevormd. De twee schoenkaartjes worden vervolgens weer gesloten in het water gelegd en alle overige kaartjes in het meer worden goed geschud.

- **monsterkaartje of cadeaukaartje:** de speler legt dit kaartje gesloten terug in het meer op de plaats waar hij het heeft opgevist. De spelers moeten vervolgens een viskaartje in hun aquarium kiezen en in het aquarium van het monster leggen, maar het monster mag geen viskaartje krijgen dat hij al heeft. Als de spelers geen viskaartje hebben dat hieraan beantwoordt, geven ze het monster niets.

- Het spel is voorbij:
- wanneer het aquarium van de spelers een volledige vissenfamilie bevat: de spelers hebben gewonnen.
  - wanneer het monster een volledige vis-

senfamilie heeft opgegeven: het monster heeft gewonnen.

*Opmerking: de spelstrategie schuilt in het viskaartje dat aan het monster wordt gegeven. Verstandige spelers vergroten hun kans op succes door te onthouden welke viskaartjes ze in het meer hebben teruggelegd en door eerst aan het monster dezelfde viskaartjes te geven, want deze zijn gemakkelijker terug te winnen.*

## Tegen elkaar spelen:

*Diverse instructies zijn hetzelfde voor de 2 spellen.*

- Neem evenveel aquariums en vissenfamilies als het aantal spelers.
- De geselecteerde kaartjes worden gesloten in het meer gelegd.
- Om de beurt vissen de spelers een kaartje op:

- **viskaartje:** dezelfde regel als in het spel waarbij de spelers samenwerken, maar voordat het kaartje in het meer wordt teruggelegd, moet dit aan de andere spelers worden getoond.

- **worm- of schoenkaartje:** de regels zijn hetzelfde.

- **monsterkaartje:** de speler legt dit kaartje gesloten terug in het meer op de plaats waar hij het heeft opgevist, met een viskaartje dat hij zelf heeft gekozen, nadat hij het kaartje aan de andere spelers heeft laten zien. Als zijn aquarium leeg is, legt de speler geen kaartje terug.

- **cadeaukaartje:** de speler legt dit kaartje gesloten terug in het meer op de plaats waar hij het heeft opgevist en moet een van zijn viskaartjes aan een andere speler geven die dit kaartje nog niet heeft. Hij mag zelf kiezen aan wie.

- Als zijn aquarium leeg is of als de andere spelers al dezelfde viskaartjes bezitten als hij, geeft de speler niets.

- Winnaar is de eerste speler die een volledige vissenfamilie in zijn aquarium heeft herenigd. Dit kan het einde van het spel

zijn, maar de overige spelers kunnen ook doorspelen totdat ieder zijn aquarium vol heeft.

*Opmerking: de spelstrategie schuilt in de keuze van het viskaartje.*

*Kaartje dat wordt teruggelegd in het meer: houd de aquariums van de tegenstanders in de gaten en doe het kaartje weg waarin ze waarschijnlijk het minst geïnteresseerd zijn.*

*Kaartje dat aan een andere speler wordt gegeven: onthoud de viskaartjes die in het meer zijn teruggelegd en doe eerst dezelfde kaartjes weg. Deze zijn gemakkelijker terug te winnen.*

## Variant:

*Zodra de spelers het spel goed kennen, kan een ingewikkeldere, strategischere regel worden ingevoerd die een groter beroep doet op het geheugen.*

- Het spel verloopt hetzelfde als het vorige spel, maar met 2 verschillen:

– Een speler mag pas met een nieuwe familie beginnen zodra een familie compleet is. Wanneer een speler dus in zijn aquarium onvolledige viskaartjes heeft en een viskaartje vangt waaraan hij niets heeft, moet hij een van zijn kaartjes (naar keuze) terugleggen in het meer.

– Wanneer een speler een cadeaukaartje vangt, moet hij een van zijn viskaartjes geven aan de speler die minder viskaartjes heeft dan hij. Als een speler dus een cadeaukaartje vangt en geen van de andere spelers minder viskaartjes dan hij bezit (maar alleen evenveel of meer viskaartjes), hoeft hij niets te geven.

*Opmerking: als een speler een monsterkaartje vangt, gebeurt hetzelfde als in het vorige spel. De speler moet dus een van zijn viskaartjes terugleggen in het meer. Het kan dus voor hem interessant zijn om een van zijn vissen incompleet te maken, waardoor hij meer kans maakt om het volgende opgeviste kaartje te behouden.*

**Nas profundezas do lago esconde-se um monstro terrível que devora tudo por onde passa. As crianças têm de salvar as famílias de peixes.**

### Objectivos do jogo

- Salvar uma família de peixes antes que o monstro coma uma.
- Exercitar a memória: fixar as fichas que se encontram no lago.
- Estabelecer uma estratégia de jogo.
- Cooperar: "jogar em conjunto contra o monstro".
- Fomentar a comunicação entre as crianças.

### Idade

- A partir dos 3 anos.

### Número de jogadores

- De 2 a 4

### Conteúdo

- 1 tabuleiro com um lago, onde estão dispostas as fichas viradas para baixo.
- 4 aquários para juntar uma família de peixes, que inclui: um grande peixe cor-de-rosa, um grande peixe amarelo, um peixinho cor-de-rosa e um peixinho amarelo.
- Um cartão vermelho para simbolizar o fofinho do monstro.
- 1 cana de pesca magnética.
- 40 fichas magnéticas: 16 peixes, 1 monstro, 1 sapato, 2 prendas e 2 minhocas (os peixes, o monstro e o sapato estão divididos em dois).
- 1 saco de tecido.
- 1 exemplar das regras do jogo.

### Regras do jogo

São apresentadas duas regras:

- *Jogo de cooperação*: jogar em conjunto contra o monstro: salvar uma família de peixes antes que o monstro coma uma.

– *Jogo de oposição*: jogar uns contra os outros: ser o primeiro a salvar uma família de peixes.

### Jogo de cooperação:

- Utilizar 2 aquários: 1 para os jogadores e 1 para o monstro (colocar lá dentro o cartão vermelho).
- Retirar do jogo 2 famílias de peixes. As fichas que sobram (24) são colocadas no lago, viradas para baixo, muito bem misturadas.

- Os jogadores pescam uma ficha à vez:

– **ficha "peixe"**, põe-se no aquário dos jogadores, virada para cima. Se essa ficha já lá estiver, volta-se a pô-la no lago, virada para baixo, no sítio em que foi pescada.

- **ficha "minhoca"**, o jogador volta a pô-la no lago, virada para baixo, no sítio em que a pescou.

• **primeira ficha "sapato"**, o jogador põe-na ao lado do lago, virada para cima.

• **segunda ficha "sapato"**, o jogador coloca-a ao lado da primeira, de maneira a ficar com todo o sapato. Em seguida, voltam-se a colocar as duas fichas "sapato" na água, viradas para baixo, e todas as fichas do lago são cuidadosamente misturadas.

- **ficha "monstro"** ou **ficha "prenda"**, o jogador volta a pô-la no lago, virada para baixo, no sítio em que a pescou. Os jogadores têm, então, de escolher uma ficha «peixe» do respectivo aquário e colocá-la no aquário do monstro. Não se pode dar ao monstro uma ficha "peixe" que ele já tenha. Se os jogadores não tiverem uma ficha "peixe" adequada, não lhe dão nada.

### O jogo acaba:

- quando o aquário dos jogadores tem uma família de peixes completa: ganharam os jogadores.
- quando o monstro comeu uma família de peixes completa: ganha o monstro.

*Observação: a estratégia do jogo reside na escolha das fichas "peixes" dadas ao monstro. Os jogadores prevenidos aumentarão as possibilidades de sucesso se se recordarem das fichas "peixes" colocadas no lago e se derem primeiro as fichas "peixes" iguais ao monstro, pois são mais fáceis de recuperar.*

### Jogo de oposição:

*Existem várias indicações comuns aos 2 jogos.*

- Utilizar o mesmo número de aquários, de famílias de peixes e de jogadores.

- As fichas seleccionadas são misturadas e colocadas no lago viradas para baixo.

- Os jogadores pescam uma ficha à vez:

– **ficha "peixe"**: mesma regra do jogo de cooperação, mas tem de se mostrar a ficha aos outros jogadores, antes de voltar a pô-la no lago.

- **ficha "minhoca"** ou **"sapato"**: as regras são as mesmas.

– **ficha "monstro"**: o jogador volta a pô-la no lago, virada para baixo, no sítio em que foi pescada, juntamente com uma das suas fichas "peixe", depois de a ter mostrado aos outros jogadores. Se o aquário estiver vazio, o jogador não devolve nenhuma ficha.

- **ficha "presente"**: o jogador volta a pô-la no lago, virada para baixo, no sítio em que foi pescada, e tem de dar uma das suas fichas «peixe» a um jogador (à sua escolha) que ainda não a tenha.

- Se o aquário estiver vazio ou se cada um dos outros jogadores já tiver as mesmas fichas "peixe", o jogador não dá nada.

- Vence o primeiro jogador a conseguir ter

uma família de peixes completa no respectivo aquário. O jogo pode acabar nesta fase ou continuar entre os restantes jogadores, até que cada um tenha completado o seu aquário.

*Observação: a estratégia do jogo reside na escolha da ficha "peixe":*

*Ficha que se volta a pôr no lago: observar os aquários dos adversários para se livrar da ficha que tenha menos hipóteses de lhes interessar.*

*Ficha que se dá a outro jogador: recordar as fichas "peixes" colocadas no lago, para se livrar em primeiro das fichas iguais, pois são mais fáceis de recuperar.*

### Variante:

Depois dos jogadores estarem familiarizados com o jogo, pode ser apresentada uma regra mais complexa, mais estratégica, que recorra mais à memória.

- Joga-se da mesma maneira que o jogo anterior, com excepção de duas diferenças:
  - Um jogador tem de ter peixes completos antes de começar outro. Assim, se um jogador tiver no aquário fichas "peixe" incompletas e apanhar uma ficha "peixe" que não corresponda, tem de colocar uma das fichas (à sua escolha) no lago.

– Quando um jogador pescar uma ficha "presente", só dá uma das suas fichas "peixe" a um jogador que tenha menos fichas do que ele. Assim, se um jogador pescar uma ficha "presente" e nenhum dos outros jogadores possuir menos fichas "peixe" do que ele (quer tenham mais quer tenham tantas quanto ele), não dá nada.

*Observação: se um jogador pescar uma ficha «monstro», a acção é a mesma que no jogo anterior. Assim, o jogador pode voltar a pôr qualquer uma das fichas «peixe» na água. Poderá ser interessante deixar um dos peixes incompleto, para aumentar as hipóteses de poder ficar com a próxima ficha que pescar.*