

edufun



Piranha Go



4+
Años
Ans
Years
Anos

edufun

Piranha Go



es Piranha Go

Contenido:

40 pirañas en 4 colores y tamaños. 15 cartas especiales:
4 cartas de piraña doble, 4 cartas de río bloqueado,
4 cartas serpiente, 3 cartas rana
Tablero/marcador
12 fichas de piraña (3 de cada color)

Dinámica de juego:

Los jugadores nadan por el río con sus pirañas intentando ser el primero en ponerlas todas en el agua.

Antes de empezar a jugar, se coloca en tablero en el centro de la mesa, cada jugador coge las 3 fichas de piraña del mismo color y se reparten 5 cartas a cada uno. El resto de cartas se dejan boca abajo en una pila.

A continuación se muestra la primera carta de la pila y se deja sobre el tablero. El jugador más pequeño juega el primero. En su turno, el jugador debe jugar una carta de piraña con el mismo tamaño y número o con el mismo color que la última piraña jugada. Si no puede, roba una nueva carta de la pila y pasa el turno.

El primero en quedarse sin cartas, podrá poner una de sus fichas de piraña en el tablero.

Fichas especiales:



Piraña doble

El jugador puede usar la carta de piraña doble si el color de alguna de las dos coincide con el de la última piraña jugada. El siguiente jugador podrá jugar una carta que tenga uno de los colores de las pirañas de la carta.



Río bloqueado

Puede jugarse en cualquier momento. Para pasar el tronco, el siguiente jugador solo puede jugar otra carta de Río Bloqueado, Serpiente, Rana o Piraña pequeña. Si no puede, pasa turno y el siguiente jugador juega la carta que quiera.



Serpiente

Puede jugarse en cualquier momento. El jugador dice un color y el siguiente jugador debe jugar una piraña de ese color o robar una carta. Si el siguiente jugador tiene otra Serpiente puede jugarla y decir otro color.



Rana

Puede jugarse en cualquier momento. La Rana se salta el turno del siguiente jugador a menos que juegue otra carta de Rana. Puede jugarse cualquier carta tras una Rana.

El tablero:

El tablero es donde se juegan las cartas y sirve También de marcador del juego. Cuando un jugador gana una partida, coge una de sus fichas de piraña y la añade al tablero para llevar la cuenta.

Fin del juego:

Se juega cada partida hasta que uno de los jugadores consigue vaciar su mano de cartas y pone su ficha de piraña en el tablero. El primer jugador que gana 3 partidas y se queda sin fichas de piraña será el vencedor.

Sugerencias de juego:

Para niños de 4 a 5 años es preferible prescindir de las cartas especiales Río bloqueado, Rana y Serpiente.

en Piranha Go

Contents:

40 piranha cards in 4 colours and sizes. 15 special cards:
4 double piranha cards 4 blocked river cards 4 snake cards
3 frog cards Board/scorer
12 piranha tokens (3 of each colour)

Purpose of the game:

The players swim up the river with their piranhas and compete to be the first to put them all in the water.

Before beginning the game, the board is placed in the middle of the table and each player takes 3 piranha tokens of the same colour. 5 cards are dealt to each person. The rest of the cards are left face down in a pile.

The first card on the pile is then turned up and placed on the board. The youngest player goes first. In his or her turn, each player must play a piranha card with the same size and number or the same colour as the last piranha played. If she can't, she takes a new card from the pile and misses a go. The first to have no cards left can place one of their piranha tokens on the table.

Special tokens:



Double piranha

The player can use the double piranha card if the colour of one of the two coincides with that of the last piranha played.

The next player can play a card that has one of the colours of the piranhas on the card.



Blocked river

This can be played at any time.

To get past the log, the next player can only play another blocked river, snake, frog or small piranha card.

If she can't, she misses her go and the next player plays any card he wants.



Snake

This can be played at any time.

The player says a colour and the next player must put down a piranha of that colour or take a card. If the next player has another snake, he can put it down and say another colour.



Frog

This can be played at any time.

The frog makes the next player miss a go unless he or she plays another frog card. Any card can be played after a frog.

The board:

The board is where the cards are placed and is also used for scoring. When a player wins a game, he takes one of the piranha tokens and adds it to the board to keep score.

End of the game:

Each game is played until one of the players gets rid of all her cards and places her piranha token on the board.

The first player to win three games and to have no piranha tokens left is the winner.

Tips for play:

For children aged between 4 and 5 it is preferable not to play with the special blocked river, frog and snake cards.

fr Piranha Go

Contenu :

40 cartes piranhas de 4 couleurs et tailles différentes.
15 cartes spéciales : 4 cartes doubles piranhas,
4 cartes blocage de la rivière, 4 cartes serpents
3 cartes grenouilles, 1 plateau,
12 jetons de piranhas (3 de chaque couleur)

But du jeu :

Chaque joueur traverse la rivière avec ses piranhas et tente d'être le premier à les mettre tous à l'eau.

Avant de commencer, le plateau est placé au centre de la table et chaque joueur prend trois jetons de piranhas de la même couleur. Chaque joueur reçoit cinq cartes. Le reste des cartes est empilé face cachée.

La première carte de la pile est ensuite retournée et placée sur le plateau. Le joueur le plus jeune commence. Quand vient son tour, le joueur doit jouer une carte de piranha de la même taille et du même chiffre ou de la même couleur que le dernier piranha joué.

S'il ne peut pas jouer, il pioche une nouvelle carte dans la pile et passe son tour.

Le premier joueur qui n'a plus de cartes peut placer un de ses jetons de piranhas sur le plateau.

Cartes spéciales :



Double piranha

Le joueur peut utiliser la carte double piranha si la couleur de l'un des deux correspond à celle du dernier piranha joué.

Le joueur suivant peut jouer une carte qui contient l'une des couleurs des piranhas sur la carte.



Blocage de la rivière

Cette carte peut se jouer à tout moment. Pour passer la bûche, le joueur suivant peut uniquement jouer une autre carte blocage de la rivière ou une carte serpent, grenouille ou avec un petit piranha 1. S'il ne peut pas, il passe son tour et le joueur suivant peut jouer n'importe quelle carte.



Serpent

Cette carte peut se jouer à tout moment. Le joueur annonce une couleur et le suivant doit jouer une carte piranha de cette couleur ou piocher une carte. Si le joueur suivant a également un serpent, il peut le jouer et annoncer une autre couleur.



Grenouille

Cette carte peut se jouer à tout moment. La grenouille fait passer son tour au joueur suivant à moins qu'il ne joue une autre carte grenouille. N'importe quelle carte peut être jouée après une grenouille.

Le plateau :

Le plateau est utilisé pour y déposer les cartes et pour marquer les points. Lorsqu'un joueur remporte une manche, il ajoute un jeton de piranha sur le plateau pour actualiser son score.

Fin du jeu :

Chaque manche continue jusqu'à ce qu'un joueur se défasse de toutes ses cartes et place un jeton de piranha sur le plateau. Le gagnant est le premier joueur qui remporte trois manches et qui n'a plus de jeton de piranha.

Astuces :

Pour les enfants de quatre à cinq ans, il est plus simple de ne pas jouer avec les cartes blocage de la rivière, grenouilles et serpents.

pt Piranha Go

Conteúdo:

40 piranhas em 4 cores e tamanhos. 15 cartas especiais:
4 cartas de piranha dupla, 4 cartas de rio bloqueado,
4 cartas serpente, 3 cartas de rã
Tabuleiro/marcador
12 fichas de piranha (3 de cada cor)

Dinâmica do jogo:

Os jogadores nadam no rio com as suas piranhas, tentando ser o primeiro a colocá-las todas na água.

Antes de começar a jogar, coloca-se o tabuleiro no centro da mesa, cada jogador apanha 3 fichas de piranha da mesma cor, e dão-se 5 cartas a cada um. O resto das cartas deixam-se viradas para baixo numa pilha.

Depois, mostra-se a primeira carta da pilha e coloca-se no tabuleiro. O jogador mais novo começa o jogo. Na sua vez, o jogador tem de jogar uma carta de piranha com o mesmo tamanho e número ou com a mesma cor que a última piranha jogada. Caso não possa, retira uma carta da pilha e passa a vez. O primeiro a ficar sem cartas, pode pôr uma das suas fichas de piranha no tabuleiro.

Fichas especiais:



Piranha dupla

O jogador pode usar a carta de piranha dupla se a cor de alguma das duas não coincide com a da última piranha jogada.

O jogador seguinte poderá jogar uma carta que tenha uma das duas cores das piranhas da carta.



Rio bloqueado

Pode jogar-se em qualquer momento.

Para passar o tronco, o jogador seguinte apenas pode jogar outra carta de Rio Bloqueado, Serpente, Rã ou Piranha pequena. Se não poder, passa a vez e o jogador seguinte joga a carta que quiser.



Serpente

Pode jogar-se em qualquer momento.

O jogador diz uma cor e o jogador seguinte tem de jogar uma piranha dessa cor ou roubar uma carta. Se o jogador seguinte tiver outra Serpente pode jogá-la e dizer outra cor.



Rã

Pode jogar-se em qualquer momento.

A Rã salta a vez do jogador seguinte, a menos que este jogue outra carta de Rã. Pode jogar-se qualquer carta depois de uma Rã.

O tabuleiro:

O tabuleiro é onde se jogam as cartas, e serve também de marcador do jogo. Quando um jogador ganha um jogo, pega numa das suas fichas de piranha e coloca-a no tabuleiro para manter a conta.

Fim do jogo:

Joga-se cada jogo até um dos jogadores conseguir ficar sem cartas e colocar a sua ficha de piranha no tabuleiro.

O primeiro jogador a conseguir ganhar 3 jogos e ficar sem cartas de piranha será o vencedor.

Sugestões de jogo:

Para crianças dos 4 aos 5 anos é preferível prescindir das cartas especiais Rio bloqueado, Rã e Serpente.

40 Piranhas in 4 Farben und Größen. 15 Spezialkarten:
4 Piranha-Doppelkarten 4 blockierter Fluss-Karten
4 Schlangenkarten
3 Froschkarten Spielbrett/Punktezähler
12 Piranhafiguren (3 jeder Farbe)

Ziel des Spiels:

Die Spieler schwimmen den Fluss mit ihren Piranhas hinauf und konkurrieren, der Erste zu sein, der sie alle im Wasser hat.

Vor Spielbeginn wird das Spielbrett in die Mitte des Tisches gelegt und jeder Spieler nimmt 3 Piranhafiguren der gleichen Farbe. 5 Karten werden jeder Person ausgeteilt. Die restlichen Karten werden umgedreht auf einen Stapel gelegt.

Die erste Karte des Stapels wird dann umgedreht und auf das Spielbrett gelegt. Der jüngste Spieler beginnt als Erster. Wenn er an der Reihe ist, muss jeder Spieler eine Piranhakarte mit der gleichen Größe und Nummer oder der gleichen Farbe spielen, die der letzte Piranha gespielt hat. Wenn sie nicht kann, muss sie eine neue Karte vom Stapel nehmen und verpasst einen Versuch. Der Erste, der keine Karten mehr hat, kann einen seiner Piranhafiguren auf den Tisch legen.

Spezialfiguren:**Doppel-Piranha**

Der Spieler kann die Doppel-Piranha-Karte nutzen, wenn die Farbe einer der beiden mit der Farbe des zuletzt gespielten Piranhas übereinstimmt. Der nächste Spieler kann eine Karte, die die Farbe von einer der beiden Piranhas dieser Karte hat, spielen.

**Blockierter Fluss**

Diese kann jederzeit gespielt werden. Um den Baumstamm zu überwinden, kann der nächste Spieler nur eine andere blockierter Fluss-, Schlangen- oder kleiner Piranhakarte spielen. Wenn sie es nicht kann, verpasst sie ihren Versuch und der nächste Spieler spielt irgendeine Karte.

**Schlange**

Diese kann jederzeit gespielt werden. Der Spieler sagt eine Farbe und der nächste Spieler muss einen Piranha dieser Farbe hinlegen, um eine Karte zu nehmen. Wenn der nächste Spieler eine andere Schlange hat, kann er sie hinlegen und eine andere Farbe sagen.

**Frosch**

Diese kann jederzeit gespielt werden. Der Frosch verursacht, dass der nächste Spieler einen Versuch verpasst, wenn er nicht eine andere Froschkarte hat. Irgendeine Karte kann nach der Froschkarte gespielt werden.

Das Spielbrett:

Auf dem Spielbrett werden die Karten gelegt und es wird auch zum Zählen der Punkte genutzt. Wenn ein Spieler ein Spiel gewinnt, nimmt er einen der Piranhafiguren und legt sie auf das Spielbrett, um den Spielstand zu registrieren.

Ende des Spiels:

Jedes Spiel wird solange gespielt, bis einer der Spieler alle seine Karten los wird und seine Piranhafiguren auf das Spielbrett legt. Der Erste, der drei Spiele gewinnt und keine Piranhafiguren mehr hat, ist der Gewinner.

Spieltipps:

Für Kinder im Alter zwischen 4 und 5 Jahren ist es ratsam, nicht mit den speziellen blockierter Fluss-, Frosch- und Schlangenkarten zu spielen.

it Piranha Go

Contenuto:

40 piranha in 4 differenti colori e dimensioni. 15 carte speciali:
4 carte Doppio piranha 4 carte Fiume bloccato 4 carte Serpente
3 carte Rana Tabellone/Segnapunti
12 tessere Piranha (3 per ciascun colore)

Svolgimento del gioco:

Ciascun giocatore nuota nel fiume insieme ai piranha, cercando di essere il primo a metterli tutti in acqua.

Prima di iniziare a giocare si posiziona il tabellone al centro del tavolo, ogni giocatore prende 3 carte Piranha dello stesso colore e si distribuiscono 5 carte ciascuno. Le carte restanti vanno a formare un mazzo coperto. Quindi si scopre la prima carta del mazzo e si posiziona sul tabellone. Il giocatore più giovane gioca per primo. Quando arriva il suo turno, il giocatore deve giocare una carta Piranha di dimensioni e numero uguali o dello stesso colore dell'ultima carta Piranha giocata. Se non può, ruba una nuova carta dal mazzo e salta il turno. Il primo che rimane senza carte potrà posizionare una delle proprie tessere Piranha sul tabellone.

Tessere speciali:



Doppio piranha

Il giocatore può usare la carta Doppio piranha se il colore di uno dei due coincide con quello dell'ultima carta Piranha giocata. Il giocatore successivo potrà giocare una carta dello stesso colore di uno dei due piranha della carta Doppio piranha.



Fiume bloccato

Può essere giocata in qualsiasi momento. Per superare il tronco, il giocatore successivo deve giocare un'altra carta Fiume bloccato o una carta Serpente, Rana o Piranha piccola. Se non può, salta il turno e il giocatore successivo gioca la carta che preferisce.



Serpente

Può essere giocata in qualsiasi momento. Il giocatore dice un colore e il giocatore successivo deve giocare una carta Piranha quel colore o rubare una carta. Se il giocatore successivo ha una carta Serpente, può giocarla e cambiare colore.



Rana

Può essere giocata in qualsiasi momento. La carta Rana fa saltare il turno al giocatore successivo, a meno che non giochi a sua volta una carta Rana. Dopo la carta Rana può essere giocata una carta qualsiasi.

Il tabellone:

Il tabellone è dove si giocano le carte e si segnano i punti. Quando un giocatore vince una partita, prende una delle proprie tessere Piranha e l'aggiunge al tabellone per segnare i punti.

Fine del gioco:

La partita finisce quando uno dei giocatori rimane senza carte e posiziona una tessera Piranha sul tabellone. Il primo giocatore che vince 3 partite e rimane senza tessere Piranha vince il gioco.

Consigli di gioco:

Con bambini dai 4 ai 5 anni è consigliabile non utilizzare le carte speciali Fiume bloccato, Rana e Serpente..

nl Piranha Go

Bevat:

40 piranha's in 4 kleuren en maten. 15 speciale kaarten:
4 dubbele piranhakaarten, 4 rivierblokkadekaarten
en 4 slangenkaarten
3 kikkerkaarten Bord/scorevakjes
12 piranhafiches (3 van elke kleur)

Doel van het spel:

De spelers moeten de rivier trotseren samen met hun piranha's en ze als eerste allemaal in het water te krijgen.

Als eerste leg je het bord in het midden van de tafel en pakt elke speler drie piranhafiches van dezelfde kleur. Iedere speler krijgt vijf kaarten. Maak een stapel van de rest van de kaarten. De eerste kaart op de stapel wordt omgedraaid en op het bord gelegd. De jongste speler mag beginnen.

Elke speler moet een piranhakaart opleggen met dezelfde grootte en hetzelfde nummer of dezelfde kleur als de vorige piranha. Als je niet kunt, moet je een kaart rapen en verlies je je beurt. De eerste speler die geen kaarten meer heeft, mag een piranhafiche op het bord leggen.

Speciale fiches:



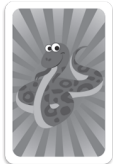
Dubbele piranha

De speler kan de dubbele piranhakaart gebruiken als de kleur van een van de twee hetzelfde is als de laatst gespeelde piranha op tafel. De volgende speler moet een kaart opleggen met een van de twee kleuren van de piranha's op de dubbele piranhakaart.



Rivierblokkade

Deze kaart kan op elk moment in het spel gebruikt worden. Om langs de boomstam te komen, kan de volgende speler alleen een andere rivierblokkade, slang, kikker of kleine piranhakaart opleggen. Als je die niet hebt, verlies je je beurt en mag de volgende speler elke kaart spelen die hij wil.



Slang

Deze kaart kan op elk moment in het spel gebruikt worden. De speler noemt een kleur en de volgende speler moet een piranha in die kleur opleggen of een kaart rapen. Als de volgende speler nog een slang heeft, kan hij die opleggen en de kleur veranderen.



Kikker

Deze kaart kan op elk moment in het spel gebruikt worden. De kikker zorgt ervoor dat de volgende speler zijn beurt verliest als hij geen andere kikkerkaart in zijn handen heeft. Na een kikkerkaart mag je elke kaart opleggen die je wilt.

Het bord:

De kaarten liggen op het bord. Op het bord wordt ook de score bijgehouden. Als een speler wint, pakt hij een van de piranhafiches en legt deze op het bord om de score bij te houden.

Einde van het spel:

Het spel is klaar als een van de spelers geen enkele kaart meer in zijn handen heeft en een piranhafiche op het bord legt. De eerste speler die drie spelletjes wint en als eerste geen piranha's meer over heeft, wint het hele spel.

Spel tips:

Voor kinderen onder de vijf jaar is het aan te raden om zonder de speciale kaarten (rivierblokkades, kikkers en slangen) te spelen.

- 40 κάρτες με πιράνχας σε τέσσερα χρώματα και μεγέθη 15
ειδικές κάρτες:
4 διπλά πιράνχας, 4 κάρτες φραγμένου ποταμιού, 4 φίδια
και 3 βατράχια Ταμπλό
12 μάρκες με πιράνχας (3 από κάθε χρώμα)

Οδηγίες παιχνιδιού:

Οι παίκτες κολυμπούν στο ποτάμι με τα πιράνχας τους, προσπαθώντας να τα βάλουν πρώτοι στο νερό.

Πριν αρχίσει το παιχνίδι, τοποθετούμε το ταμπλό στο κέντρο του τραπέζιου, κάθε παίκτης παίρνει τις τρεις μάρκες με πιράνχας του ίδιου χρώματος και μοιράζουμε πέντε κάρτες στον καθένα.

Αφήνουμε τις υπόλοιπες κάρτες κλειστές σε μια στοίβα.

Στη συνέχεια, ανοίγουμε την πρώτη κάρτα της στοίβας και την αφήνουμε στο ταμπλό.

Ο μικρότερος παίκτης παίζει πρώτος.

Κάθε παίκτης, όταν έρχεται η σειρά του, ρίχνει μια κάρτα με ένα πιράνχας που έχει το ίδιο νούμερο ή το ίδιο χρώμα με το πιράνχας που βρίσκεται πάνω-πάνω στο ταμπλό. Αν δεν έχει τέτοια κάρτα, τραβάει μια νέα κάρτα από τη στοίβα και δίνει τη σειρά του.

Ο πρώτος παίκτης ή παίκτρια που θα μείνει χωρίς κάρτες, βάζει μια από τις μάρκες με τα πιράνχας του στο ταμπλό.

Ειδικές κάρτες:**Διπλό πιράνχας**

Ο παίκτης μπορεί να χρησιμοποιήσει την κάρτα με τα δύο πιράνχας αν το χρώμα ενός από τα δύο ταιριάζει με το χρώμα του πιράνχας που βρίσκεται πάνω-πάνω στο ταμπλό. Ο επόμενος παίκτης μπορεί να ρίξει μια κάρτα που έχει το χρώμα ενός από τα δύο πιράνχας της κάρτας αυτής.

**Φραγμένο ποτάμι**

Αυτή η κάρτα μπορεί να ριχτεί ανά πάσα στιγμή. Ο επόμενος παίκτης, για να περάσει τον κορμό, μπορεί να ρίξει μόνο μια κάρτα με κορμό δέντρου, φίδι, βατράχι ή μικρό πιράνχας. Αν δεν έχει καμία τέτοια κάρτα, δίνει τη σειρά του και ο επόμενος παίκτης ρίχνει όποια κάρτα θέλει.

**Φίδι**

Αυτή η κάρτα μπορεί να ριχτεί ανά πάσα στιγμή. Ο παίκτης λέει ένα χρώμα και ο επόμενος παίκτης πρέπει να ρίξει ένα πιράνχας του ίδιου χρώματος ή να πάρει μια κάρτα από τη στοίβα. Αν ο επόμενος παίκτης έχει και αυτός κάρτα με φίδι, μπορεί να την ρίξει και να παί ένα άλλο χρώμα.

**Βατράχι**

Αυτή η κάρτα μπορεί να ριχτεί ανά πάσα στιγμή. Το βατράχι κάνει τον επόμενο παίκτη να χάσει τη σειρά του, εκτός αν έχει και αυτός μια κάρτα με βατράχι. Μετά το βατράχι μπορεί να ριχτεί οποιαδήποτε κάρτα.

Ταμπλό:

Το ταμπλό χρησιμεύει για να ρίχνονται πάνω του οι κάρτες και να σημειώνεται η πρόοδος των παικτών.

Όταν ένας παίκτης κερδίζει μια παρτίδα, παίρνει μια από τις μάρκες του με τα πιράνχας και την τοποθετεί στο ταμπλό για να σημειώνει την πρόοδό του.

Τέλος παιχνιδιού:

Κάθε παρτίδα τελειώνει μόλις ένας από τους παίκτες καταφέρει να ξεφορτωθεί όλες τις κάρτες του και βάλει μια μάρκα με πιράνχας στο ταμπλό. Ο παίκτης που θα κερδίσει πρώτος τρεις παρτίδες κερδίζει.

Συμβουλές για το παιχνίδι:

Τα παιδιά ηλικίας 4-5 ετών είναι προτιμότερο να μη χρησιμοποιήσουν τις ειδικές κάρτες με τον κορμό δέντρου, το βατράχι και το φίδι.

40 piraní ve 4 barvách a velikostech. 15 zvláštních kartiček:
4 kartičky s dvojitou piraňou 4 kartičky s překážkou na řece 4
kartičky s hadem
3 kartičky s žábou Hrací deska / pomůcka k počítání skóre
12 žetonů s piraňami (3 od každé barvy)

Cíl hry:

Hráči plavou po řece s piraňami a soupeří o to, kdo jako první dostane všechny svoje piraňe do vody.

Před začátkem hry se doprostřed stolu umístí hrací deska a každý hráč si vezme tři žetony s piraňou ve své barvě. Každý dostane pět karet. Zbytek karet se položí lícem dolů na hromádku. První karta z hromádky se otočí a umístí na hrací desku. Jako první hraje nejmladší hráč. Když je hráč na řadě, musí odhodit kartu s piraňou se stejnou velikostí a číslem nebo se stejnou barvou, jako má poslední odhozená piraňa. Pokud vhodnou kartu nemá, vezme si další z hromádky a tohoto kola se neúčastní.

První hráč, který se zbaví všech karet, může na stůl položit jeden ze svých žetonů s piraňou.

Zvláštní žetony:**Dvojitá piraňa**

Kartu s dvojitou piraňou může hráč použít, pokud barva jedné ze dvou zobrazených piraní odpovídá poslední odhozené kartě. Další hráč může odhodit kartu v některé z barev zobrazených piraní.

**Překážka na řece**

Tuto kartu můžete odhodit kdykoli. Aby proplaval vedle polene, může další hráč odhodit jen další překážku na řece, hada, žabu nebo malou piraňu. Pokud takovou kartu nemá, v tomto kole nehraje a další hráč může odhodit libovolnou kartu.

**Had**

Tuto kartu můžete odhodit kdykoli. Hráč ohlásí barvu a další hráč musí odhodit piraňu v této barvě nebo si vzít kartu. Pokud má další hráč jiného hada, může ho odhodit a ohlásit jinou barvu.

**Žába**

Tuto kartu můžete odhodit kdykoli. Žába donutí hráče, který je na řadě, vynechat kolo, pokud nemá další žabu. Po žábě můžete odhodit jakoukoli kartu.

Hrací deska:

Na hrací desku se pokládají karty a počítá se na ní skóre. Když hráč vyhraje hru, vezme jeden z žetonů s piraňou a přidá ho na hrací desku, aby měli všichni přehled o skóre.

Konec hry:

Každá hra se hraje do okamžiku, kdy se někdo z hráčů zbaví všech karet a položí na hrací desku žeton s piraňou. Vítězem je první hráč, který vyhraje tři hry a zbaví se tak všech žetonů s piraňou.

Tipy ke hře:

U dětí ve věku 4–5 let je vhodnější nehrát se zvláštními kartami s překážkou na řece, žábou a hadem.

40 piráň v 4 farbách a veľkostiach. 15 špeciálnych kariet:
4 karty s vyobrazením dvojitej pirane, 4 karty s vyobrazením
blokovanej rieky, 4 karty s vyobrazením hada
3 karty s vyobrazením žaby, hrací panel/výsledková tabuľa
12 kariet s vyobrazením pirane (3 každej farby)

Pravidlá hry:

Každý hráč pláva so svojimi piranami v rieke a usiluje sa dostať ich všetky do vody ako prvý. Pred začiatkom hry sa položí hrací panel do stredu stola. Každý hráč si vyberie 3 kartičky s piranami tej istej farby a každý jeden z nich dostane 5 kariet. Zostávajúce karty sa ponechajú otočené na kope.

Následne sa ukáže prvá karta z kopy a ponechá sa na hracom paneli. Hrať začína najmladší hráč. Keď naňho príde rad, každý hráč musí hrať s kartou pirane tej istej veľkosti a číslom alebo tej istej farby ako tej, s ktorou hral naposledy. Až nemôže, zoberie si novú kartu z kopy a v hre pokračuje nasledujúci hráč.

Prvý z hráčov, ktorému neostanú žiadne karty, môže položiť svoju kartičku pirane na hrací panel.

Špeciálne karty:**Dvojité pirany**

Hráč môže použiť kartu s dvojitou piranou v prípade až je niektorá z jej dvoch farieb totožná s farbou pirane z predchádzajúceho kola. Nasledujúci hráč môže hrať s kartou, ktorá má jednu z farieb pirane na karte.

**Blokovaná rieka**

Môže sa hrať kedykoľvek. Pre prejdienie brvna, nasledujúci hráč môže hrať druhú kartu blokovanej rieky, hada, žabu alebo malú piranu. Až nemá žiadnu z požadovaných kariet v toto kole nasleduje ďalší hráč a tento bude hrať s kartou, ktorú si vyberie.

**Hada**

Môže sa hrať kedykoľvek. Hráč povie farbu a nasledujúci hráč musí hrať s piranou tej istej farby alebo ukradnúť jednu kartu. Až nasledujúci hráč dostane ďalšiu kartu s hadom, môže hrať s tou kartou, alebo povedať inú farbu.

**Žaba**

Môže sa hrať kedykoľvek. Žaba preskočí poradie nasledujúceho hráč s výnimkou prípadu, keď tento bude hrať s druhou kartou žaby. Po žabe sa môže hrať akákoľvek iná karta.

Hrací panel:

Hrací panel je miesto, kde sa hrá s kartami a slúži taktiež ako výsledková tabuľa hry. Keď jeden z hráčov vyhrá kolo, vezme jednu z kartičiek pirane a priloží ju na výsledkovú tabuľu pre súčet.

Koniec hry:

Každé kolo sa bude hrať pokiaľ jeden z hráčov neostane bez kariet a položí kartičku s piranou na výsledkovú tabuľu.

Prvý hráč, ktorý vyhrá 3 kolá a ostane bez kartičiek pirane vyhráva.

Odporúčania pri hre.

Pri deťoch od 4 do 5 rokov sa neodporúča používať špeciálne karty s blokovanou riekou, žabou a hadom.

pl Piranha Go

Zawartość:

40 piranii w 4 kolorach i rozmiarach. 15 kart specjalnych:
4 podwójne karty piranii, 4 karty zablokowanej rzeki, 4 karty węży,
3 karty żab, plansza / tabela wyników,
12 żetonów piranii (3 w każdym kolorze)

Cel gry:

Gracze płyną w górę rzeki i próbują jako pierwsi doprowadzić wszystkie swoje piranie do wody.

Przed rozpoczęciem gry należy umieścić planszę na środku stołu. Każdy gracz bierze 3 żetony piranii w tym samym kolorze. Każda osoba otrzymuje 5 kart. Resztę kart należy położyć odwrócone na kupce.

Pierwszą kartę z góry należy odwrócić i umieścić na planszy. Grę rozpoczyna najmłodszy uczestnik. Każdy gracz podczas swojej kolejki musi grać kartą o tym samym numerze, rozmiarze lub kolorze jak ostatnia z piranii, którą grał. Jeśli nie jest to możliwe, wyciąga kolejną kartę i opuszcza kolejkę. Pierwsza osoba, która nie ma już żadnych kart, może umieścić jeden z żetonów piranii na stole.

Żetony specjalne:



Podwójna pirania

Tej karty można użyć, jeśli kolor jednej z dwóch piranii odpowiada kolorowi ostatniej piranii.

Kolejny gracz może użyć karty, która ma jeden z kolorów piranii na karcie.



Zablokowana rzeka

Można użyć w każdym momencie. Aby pokonać tę przeszkodę, kolejny gracz musi użyć zablokowanej rzeki, węża, żaby lub małej piranii. Jeśli nie może tego zrobić, traci kolejkę, a kolejny gracz może użyć dowolnej karty.



Wąż

Można użyć w każdym momencie. Gracz wymienia dowolny kolor, a kolejna osoba musi wyłożyć piranię w tym kolorze lub wziąć kartę. Jeśli kolejny gracz również ma węża, może go wykorzystać i wymienić inny kolor.



Żaba

Można użyć w każdym momencie. Żaba powoduje, że kolejna osoba traci kolejkę, chyba że również użyje karty żaby. Po karcie żaby można użyć dowolnej karty.

Plansza:

Plansza jest tam, gdzie umieszczone są karty i jest używana także do zbierania punktów. Po wygranej gracz bierze jeden z żetonów piranii i dodaje go do planszy, by mieć kontrolę nad wynikami.

Koniec gry:

Każda rozgrywka trwa do momentu, kiedy któryś z graczy pozbędzie się wszystkich kart i umieści żeton piranii na planszy. Pierwsza osoba, która wygra 3 rozgrywki i nie ma już żetonów piranii, zostaje zwycięzcą całej gry.

Wskazówki dotyczące gry:

W przypadku dzieci w wieku od 4 do 5 lat warto pominąć karty specjalne — zablokowaną rzekę, żabę i węża.

游戏物品

- 40 张食人鱼纸牌，分为 4 种颜色和大小。
- 15 张特殊纸牌：
 - 4 张双食人鱼纸牌
 - 4 张封锁的河流纸牌
 - 4 张蛇绝版
 - 3 张青蛙纸牌
- 棋盘/记分牌 12 张食人鱼卡片（每种颜色 3 张）

游戏规则

- 玩家们带着他们的食人鱼在河里游泳，尝试成为第一个将所有食人鱼放进水里面的人。
- 开始游戏之前，把棋盘放置在桌子中央，每名游戏者取出 3 张相同颜色的食人鱼卡片，并且每名游戏者获得 5 张纸牌。其余的纸牌正面朝下堆成一堆。
- 接下来，翻开纸牌堆的第一张纸牌并将其放在棋盘上面。游戏从最小的游戏者的开始。
- 轮到游戏机会的游戏者必须使用一张与最近使用的食人鱼纸牌具有相同尺寸和编号或相同颜色的食人鱼纸牌。如果这名游戏者没有这样的纸牌，他需要从纸牌堆中抽出一张新的纸牌，然后轮到下一名游戏者。
- 第一个用完纸牌的游戏者可以将一张食人鱼卡片放在棋盘上。

2 游戏建议

- 对于 4~5 岁的儿童，最好拿掉封锁的河流、青蛙和蛇这三种特殊纸牌。

特殊纸牌



4 双食人鱼

游戏者可以使用一张双食人鱼纸牌，只要其中一条食人鱼与最近使用的食人鱼具有相同的颜色。下一名游戏者可以使用一张具有该双食人鱼纸牌任意一种颜色的纸牌。



4 封锁的河流

封锁的河流纸牌可在任何时候使用。如要通过河流主干，下一名游戏者只能使用一张封锁的河流、蛇、青蛙或者小食人鱼纸牌。如果没有，他将失去一次游戏机会，而接下来的游戏者可以使用任何纸牌。



4 蛇

蛇纸牌可在任何时候使用。游戏者指定一种颜色，下一名游戏者必须使用一张具有该颜色的纸牌或者抽取一张纸牌。如果下一名游戏者拥有另一张蛇纸牌，则他可以使用这张蛇纸牌并指定另一种颜色。



3 青蛙

青蛙纸牌可在任何时候使用。青蛙纸牌将让下一名游戏者失去一次游戏机会，除非该游戏者使用另一张青蛙纸牌。使用青蛙纸牌之后，游戏者可以使用任何纸牌。

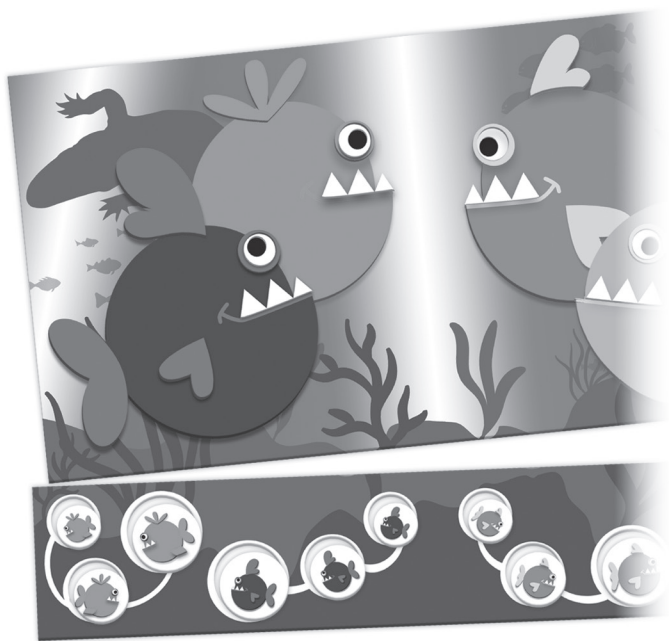
棋盘

棋盘是玩牌的地方，也是游戏的记分牌。当一名游戏者赢下一场比赛时，他将取出他的一张食人鱼卡片并将其放在棋盘上以记分。

游戏结束

当其中一名游戏者用完手中的纸牌并将他的食人鱼卡片放入棋盘时，结束一场游戏。

率先赢下 3 场游戏并用完食人鱼卡片的游戏者成为获胜者。



edufun

Piranha Go

Ref. 18128



4+ Años
Ans
Years
Anos

4+ Jugadores
Joueurs
Players
Jogadores



EP899/00/18128

- ¡Advertencia!** No conveniente para niños menores de tres años. Partes pequeñas. Peligro de atragantamiento. Guarde esta información para futuras referencias. Los contenidos de este juego pueden variar de lo mostrado en las fotografías.
- Warning!** Not suitable for children under 3 years. Small parts. Choking hazard. Keep this information for future reference. Content may be different from the image on the box.
- Attention!** Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans. Petits éléments. Danger d'étouffement. Conservez ces informations en cas de besoin. Le contenu de ce jeu peut différer de celui figurant sur les photos.
- Atenção!** Contra-indicado para crianças menores de 3 anos. Pequenas partes. Risco de asfixia. Guarde esta informação para futuras referências. Os conteúdos deste jogo podem variar dos apresentados nas fotografias.

Made in Spain by **EDUCA BORRAS, S.A.U.** Osona, 1 • 08192 Sant Quirze del Vallés • Spain
Fabricado em Espanha por **EDUCA BORRAS, S.A.U.** Osona, 1 • 08192 Sant Quirze del Vallés • Espanha

www.educaborras.com