

Splash Attack





AIM OF THE GAME

To be the first player to “CATCH”, and then “EAT”, three fish.

GAME PREPARATION

Place the nine colored fish “bone side down” in the center of the playing surface. Place the hungry red Piranha in the middle of the school of fish (fig. 1).

GAME PLAY

Decide which player will go first. In turn, the first player throws both die. Quickly, all players try to “Catch” the fish which matches the dice.

(IE: IF ONE DIE ROLLS PINK AND THE OTHER ROLLS A SQUARE SHAPE, A BLUE FISH WITH SQUARE SCALES IS THE ONE TO CATCH! (fig. 2))

The caught fish is placed bone side DOWN in front of the player who caught it. The next player throws both wooden dice. Again, all players quickly try to catch the matching fish. The caught fish is placed bone side DOWN in front of the player who caught it. HOWEVER, if the dice show a fish that has already been “Caught” by another player, that player must shout “SPLASH ATTACK” and try to grab the red Piranha before any other player! If successful, the “caught” fish is turned bone side UP (fig. 3). It has now been “EATEN” and belongs to that player. But if ANY OTHER player catches the hungry red Piranha first, the “Caught” fish is placed back into the game (fig. 4).

NOTE: ANY PLAYER CAN SHOUT SPLASH ATTACK IF THEY SEE A CAUGHT FISH HAS BEEN ROLLED.

NOTE: IF AN EAGER PLAYER GRABS THE RED PIRAHNA WHEN THE DICE SHOWS AN ALREADY EATEN FISH, THAT PLAYER MUST THROW ONE FISH BACK INTO THE GAME. IF THEY HAVE NONE, NOTHING HAPPENS.

WINNING THE GAME

The game ends when a player catches, and then eats, three fish to win the game (fig. 5).

QUICK PLAY

Younger players may immediately turn a fish bone side up, collecting three to win the game.



WARNING ! Not suitable for children under 3 years, because small parts could be swallowed.
Keep this information and adress for future reference.

® & © Gigamic 2004 - from a concept of Thierry Chapeau



BUT DU JEU

Etre le plus rapide à repérer le bon poisson pour le capturer, puis le croquer dès que l'occasion se présente.

PREPARATION

Tous les poissons sont placés au centre de la table, de manière à ce que leurs dessins (ronds, carrés, triangles) soient visibles. Le piranha rouge est placé au milieu des autres. (fig. 1)

RÈGLE DU JEU

- Pour capturer un poisson :

A tour de rôle les joueurs lancent les deux dés simultanément (forme et couleur). Tous les joueurs essaient de s'emparer du poisson correspondant aux indications données par les dés. Si par exemple un dé indique le bleu et l'autre la forme carrée, il faut attraper le poisson rose aux écailles carrées (fig. 2). Le premier qui y parvient garde le poisson et le place devant lui, la face indiquant son signe (carré dans cet exemple) restant visible aux yeux des autres joueurs.

- Pour croquer un poisson :

Dès que les dés désignent un poisson déjà attrapé par un joueur, ce dernier doit s'emparer du piranha avant les autres joueurs en s'écriant «croc !». S'il y parvient, il retourne son poisson du côté des arêtes (fig. 3). Ce poisson est croqué et lui appartient définitivement ! Mais si un autre joueur attrape le piranha avant lui, le poisson est remis en jeu au centre de la table (fig. 4).

Quand un joueur attrape par erreur le piranha alors que les dés désignent un poisson déjà croqué, il est pénalisé et doit remettre en jeu l'un de ses poissons, croqué ou non.

POUR GAGNER LA PARTIE

Le premier joueur qui croque trois poissons gagne la partie (fig. 5).



ATTENTION ! Ne convient pas à un enfant de moins de 3 ans. Présence de petits éléments susceptibles d'être ingérés. Données et adresse à conserver.

® & © Gigamic 2004 - from a concept of Thierry Chapeau

