

I



A partire dai 5 anni



Da 2 a 4 giocatori



Contenuto: 4 piovra, 20 pesci,
32 carte.



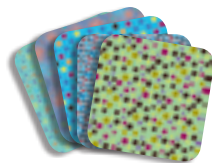
Scopo del gioco: catturare per primi 5 pesci: 1 pesce per tentacolo.



Regola del gioco:

Ogni giocatore riceve 1 piovra e 5 pesci (nel gioco non si tiene conto dei colori dei pesci).
Le carte vengono mescolate e impilate coperte a centro tavolo. Si gioca in senso orario. Inizia il
giocatore più giovane.

Ciascuno a suo turno, i giocatori girano la prima carta dal di sopra della pila e la mettono di lato
dicendo "Blop!". Fino a quando non sono costretti a smettere di giocare (quando una carta fa
loro perdere un pesce), i giocatori possono scegliere di prendere altre carte, una o più d'una, o
fermarsi e passare la mano al giocatore successivo e così via.



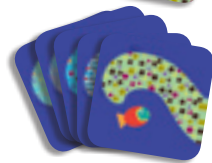
La carta scoperta è una carta di fantasia:

- Se il giocatore non ha un pesce sul tentacolo corrispondente alla carta pescata:
il giocatore prende un pesce e l'appende a questo tentacolo. Può continuare a
giocare o può fermarsi. Se si ferma, la mano passa al giocatore successivo.
- Se ha già un pesce agganciato a questo tentacolo, il giocatore può girare
un'altra carta o decidere di fermarsi qui.



La carta girata è una carta di fantasia che ha gli occhi sbarrati!

- Se il giocatore ha un pesce agganciato al tentacolo corrispondente, il giocatore
perde. Passa la mano al giocatore successivo.
- Se non ci sono pesci sul tentacolo corrispondente, può girare un'altra carta o
semplicemente decidere di fermarsi.



La carta girata mostra un tentacolo:

- Se non ci sono pesci sul tentacolo corrispondente, il giocatore può prendere
un pesce a uno degli altri giocatori che già l'ha agganciato. Poi passa la mano al
giocatore successivo.
- Se ha già un pesce agganciato a questo tentacolo, può continuare a giocare o
decidere di fermarsi.



La carta girata è una piovra che sbarrà gli occhi: girando questa carta, il
giocatore perde tutti i suoi pesci. Passa il controllo al giocatore successivo,
anche se non c'era ancora nessun pesce sulla sua piovra.

Ogni carta pescata viene scartata. Alla fine della pila, le carte scartate vengono mescolate per ricostituire
un nuovo mazzo. La partita termina quando un giocatore è riuscito ad agganciare 5 pesci ai tentacoli
della sua piovra.