

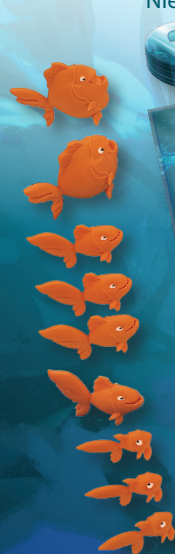
# LITTLE BIG FISH

## ZASADY GRY

Autorzy gry: Igor Polouchine i David Perez.

Ilustracje: Damien Colboc

8 żetonów  
Niespodzianki



Rezerwa

### ZAWARTOŚĆ:

- Instrukcja
- 4 plansze
- 8 żetonów Niespodzianki
- 8 żetonów Planktonu
- 24 figurki Rybek

Rezerwa



Żetony Planktonu



### 🐟 PRZYGOTOWANIE GRY 🐟

- Każdy z graczy dobiera Rybki w wybranym kolorze, a także odpowiadające mu 4 żetony Planktonu (czerwony, żółty, niebieski i zielony) i układa je przed sobą (jako swoją rezerwę).
- 8 żetonów Niespodzianek należy wymieszać i ułożyć w stos obok planszy rewersem do góry.
- Obszar gry buduje się losowo, układając cztery plansze w kwadrat.
- Pierwszy gracz układa swoje 3 Małe Rybki w pierwszej linii po swojej stronie, na niezajętych polach. Następnie drugi gracz robi to samo.

### 🐟 PIERWSZA GRA 🐟

Podczas pierwszej rozgrywki polecamy ułożyć planszę dokładnie tak, jak na obrazku obok.

### 🐟 PIERWSZY GRACZ 🐟

Osoba, która ostatnio jadła rybę, zostaje Pierwszym Graczem.

**CEL GRY** Jako pierwszy zjedz 5 Rybek przeciwnika, niezależnie w jakim rozmiarze.  
**Uważaj**, w chwili, gdy któryś z graczy zostanie z jedną Rybką w grze, przegrywa!

## RYBKI

Rybki mają trzy rozmiary: **MAŁY, ŚREDNI I DUŻY.**

Rybka może zjeść inną Rybkę w tym samym albo mniejszym rozmiarze. Żeby urosnąć, Rybka musi zjeść Plankton.



**MAŁE RYBKİ:** Rybki mogą zjeść inne Małe Rybki. **Mogą również przepływać przez pola z Wrakami.**



**ŚREDNIE RYBKİ:** Średnie Rybki mogą zjeść Małe Rybki i inne Średnie Rybki. **Nie mogą przepływać przez pola z Wrakami.**



**DUŻE RYBKİ:** Duże Rybki mogą zjeść Rybki każdej wielkości. **Nie mogą przepływać przez pola z Wrakami.**

## PORUSZANIE SIĘ

• W czasie swojej tury gracz musi:

Poruszyć 1 Rybkę o dwa pola

ALBO

Poruszyć 2 Rybkami o jedno pole

• Rybki poruszają się pionowo albo poziomo, nigdy na ukos.

• Gdy tylko Rybka zatrzyma się lub przejdzie przez dane pole, jego efekt jest natychmiast rozpatrywany.

• Nie możesz przejść na pole, na którym jest twoja inna Rybka.

## POLA



**OCEAN**

Bez efektu.



**PLANKTON**

Plankton pozwala Rybkom rosnąć.

• Kiedy gracz stawia Rybkę na polu z Planktonem, jest ona od razu zastępowana przez Rybkę o rozmiar większą, pobraną z jego rezerwy.

• Gracz odrzuca żeton Planktonu w kolorze odpowiadającym polu, na które wszedł. Od teraz i aż do końca gry, to pole nie ma już wpływu na tego gracza.

Uwaga: Jeśli Duża Rybka poruszy się na pole z Planktonem, które nie było wcześniej użyte przez gracza, nic się nie dzieje, a żeton Planktonu nie jest odrzucany.





## WRAKI

Wraki są dostępne tylko dla Małych Rybek. Nie mogą się jednak na nich zatrzymywać.

Mała Rybka podczas jednej akcji może przepłynąć przez jedno lub kilka przylegających do siebie pól z Wrakami. Pola z Wrakami nie liczą się jako ruch.



## NARODZINY

Pole z Narodzinami pozwala powiększyć ilość Rybek danego gracza na planszy. Na każdej z 4 plansz znajduje się jedno takie pole.

• Kiedy gracz zatrzyma się na Polu z Narodzinami, zabiera Małą Rybkę ze swoich rezerw i kładzie ją na niezajętym polu (oprócz pól z Wrakami) znajdującym się na tej planszy.



• Efekt pola, na którym została położona Mała Rybka, nie uaktywnia się.

• Nowa Mała Rybka może poruszyć się od razu, jeśli gracz ma jeszcze możliwość ruchu.

## ZJADANIE RYBEK

• Żeby zjeść Rybkę, gracz musi poruszyć się na pole, na którym znajduje się mniejsza Rybka przeciwnika lub taka sama. Gracz, który pożera wrogą Rybkę, zabiera ją i umieszcza w pobliżu swoich rezerw.

## ŻETONY NIESPODZIANKI

Kiedy gracz zatrzyma się na polu z Niespodzianką „?”, bierze pierwszy żeton Niespodzianki ze stosu i od razu rozpatruje jego efekt. Następnie odrzuca żeton.



Kiedy 8 żetonów zostanie odrzuconych, należy pomieszać je ponownie i ułożyć w stos rewersem do góry.



## WĘDKARZ

• Kiedy gracz dobierze żeton Wędkarza, traci Rybkę, która znajduje się na polu z Niespodzianką. Rybka ta odkładana jest od razu do rezerwy gracza.



**Jeśli na tej samej planszy znajduje się Rybka przeciwnika, ona także jest usuwana z gry i odkładana do rezerwy jej posiadacza.**

- **Uwaga: Jeśli kilka Rybek przeciwnika znajduje się na danej planszy, przeciwnik wybiera Rybkę, którą chce usunąć.**
- Żeton odrzuca się od razu, gdy efekt zostanie rozpatrzony.

## PLANKTON

Kiedy gracz wylosuje żeton Planktonu, od razu zastępuje Rybkę znajdującą się na polu z Niespodzianką, Rybką o rozmiar większą ze swoich rezerw.



- Jeśli jest to Duża Rybka, żeton nie ma efektu.
- Użyty żeton odrzuca się od razu, nawet jeśli efekt nie zostanie rozpatrzony.

## OPRACOWANIE:

Autorzy: Igor Polouchine i David Perez

Ilustracje: Damien Colboc.

Pakowanie: Origames

Wydana przez: The Flying Games 24 rue sibuet • 75012 Paris - FRANCE

## NARODZINY

Żeton Narodzin pozwala graczowi dodać Małą Rybkę ze swoich rezerw na niezajęte pole tej samej planszy, na której znajduje się pole z Niespodzianką (z wyjątkiem pól z Wrakami).



- Jeśli gracz nie ma już w swojej rezerwie Małych Rybek, żeton nie ma efektu.
- Użyty żeton odrzuca się od razu, nawet jeśli efekt nie zostanie rozpatrzony.

## SZTORM

Kiedy gracz wylosuje Żeton SZTORM, musi obrócić wybraną planszę o 90 stopni w prawo lub w lewo.



## 🐟 KONIEC GRY 🐟

Gra kończy się, kiedy gracz zje 5 Rybek przeciwnika w dowolnym rozmiarze lub gdy któremuś z graczy zostanie tylko jedna Rybka na planszy.

## 🐟 PODZIĘKOWANIA 🐟

Podziękowania dla: Théo, Tatiana, Marie, Rachele, Isa i dziewczyn za testy, Guillaume, Rodolphe i Vincent za ich stałe zaangażowanie, Yohan, Wlad oraz dla całej ekipy BlackRock za ich ambitne uwagi i dla "Fizz" J. Douilliez za przeczytanie instrukcji z chirurgiczną precyzją, dla Dominique Breton za jego piękne figurki.

