



tin octopus

(ES) Pulpos, peces y escondites bajo el mar, diviértete con tus amigos, descubriendo este divertido y original juego de memoria.

De 2 a 6 jugadores

1. Contenido:
- 6 Escondites de colores.
- 30 Animales marinos (6 tipos, 5 animalitos de cada tipo).
- 1 Pulpo.
- 1 Dado con seis colores.
- 1 Dado con tres colores (para una versión sencilla del juego).

2. Objetivo del juego:

Quien recuerde exactamente cuántos animalitos hay bajo cada lugar para esconderse y consiga guardar siete animalitos ganará el juego.

3. Preparación:

Existen 6 lugares para esconderse de color: cofre del tesoro (naranja), coral (amarillo), pecio (azul), concha (morado), algas (verde), flor de mar (rosa). Colócalos en círculo y coloca 5 animalitos del mismo color debajo de ellos. Coloca el pulpo en el centro y prepara el dado de seis colores.

4. Modo de juego:

- Juega hacia la derecha. El jugador más joven empieza y tira el dado.
- Intenta recordar cuántos animalitos hay debajo de los escondites del color del dado y si cual crees que es correcto, abre la tapa y compruébalo.
- Si es correcto, coge uno de los animalitos y guárdalo ante ti.
 - Si no es correcto, tienes que coger el pulpo, salir del juego y tenerlo hasta que otro jugador tampoco acierte.
 - Si un jugador debe quedarse con el pulpo, debe volver a jugar cuando el pulpo haya conseguido. ¿Se lo queda el pulpo?
 - Si el escondite está vacío, se puede tirar el dado de nuevo.

Fin del juego:

El juego termina cuando:

- Un jugador tiene siete animalitos, y entonces es el ganador.
- El pulpo ha pescado seis animalitos. El pulpo gana y los jugadores pierden.

Juego sencillo para niños pequeños

El juego es más sencillo utilizando sólo tres escondites y el dado de tres colores, pero las reglas son las mismas.

(GB) Octopuses, little sea animals and hiding places under the sea, have fun with your friends with this entertaining and original memory game.

For 2-6 players

1. Contents:
- 6 Coloured hiding places.
- 30 Small marine animals (6 types, 5 little animals of each type).
- 1 Octopus.
- 1 Dice with six colours.
- 1 Dice with three colours (for the easier version of the game).

2. Aim of the game:

Whoever can remember how many little sea animals are under each hiding place and manage to get seven little animals will win the game.

3. Preparation:

There are six hiding places of different colours: treasure chest (orange), coral (yellow), shipwreck (blue), shell (purple), seaweed (green) and a sea flower (pink). Arrange them in a circle and place 5 little sea animals of the same colour underneath each one. Put the octopus in the centre and prepare the dice with six colours.

4. How to play:

The game is played in a clockwise direction. The youngest player starts by throwing the dice.

Try to remember how many little sea animals of each type are under the hiding place of the colour on the dice. Say the number you think is correct, then take off the cover and check if you're right.

- If you said the correct number, take one of the little sea animals and place it in front of you.

- If you said the wrong number you have to pick up the octopus, leave the game and wait until another player guesses the wrong number.

- If one player has to keep the octopus, he or she has to return one of his/her little sea animals. The octopus keeps it.

- If the hiding place is empty, you can throw the dice again.

End of game:

The game ends as soon as:

- One player has seven little sea animals and wins the game.
- The Octopus has caught six little sea animals. Then the Octopus wins and all the players lose together.

Simple game for small children

The game is easier if you only use three hiding places and the dice with three colours, but the rules are the same.

(FR) Des pieuvres, des animaux marins et des cachettes sous la mer, amuse-toi avec tes copains et découvre de jeu de mémoire drôle et original.

Pour 2 à 6 joueurs

1. Contenu :
- 6 cachettes colorées.
- 30 animaux marins (5 animaux de 6 types différents).
- 1 Pieuvre.
- 1 Dé coloré avec six couleurs.
- 1 Dé coloré avec trois couleurs (pour le jeu simplifié).

2. But du jeu:

Celui qui parviendra à retenir le nombre d'animaux cachés à chaque endroit et arrivera à en sauver sept gagnera la partie.

3. Préparation:

Vous disposez de six caches colorées: un coffre aux trésors (orange), un corail (jaune), une épave (bleu), un coquillage (mauve), des algues (vert) et une anémone de mer (rose). Placez-les en cercle et mettez 5 animaux de couleur identique sous les cachettes. La pieuvre est placée au centre. Prenez le dé coloré avec les six couleurs.

4. Comment jouer:

Tournez dans le sens contraire des aiguilles d'une montre. Le joueur le plus jeune débute la partie et lance le dé.

Essayez de vous souvenir du nombre d'animaux de chaque type placés sous le cache de la couleur indiquée par le dé et énoncez le chiffre que vous pensez être correct. Le joueur soulève le cache et vérifie s'il a donné la bonne réponse.

- Si c'est une bonne réponse, prenez un des animaux et placez-le devant vous.
- Si le nombre était incorrect, vous devez prendre la pieuvre et passer votre tour jusqu'à ce qu'un autre joueur se trompe.
- Si un des joueurs doit garder la pieuvre, il doit rendre l'un de ses animaux. C'est la pieuvre qui l'attrape!
- S'il ne reste plus aucun animal dans la cachette, le joueur peut relancer le dé.

Fin de la partie:

Le jeu se termine quand:

- un joueur a sauvé sept animaux, c'est lui le gagnant!
 - la pieuvre a attrapé six animaux, c'est la pieuvre qui gagne et tous les joueurs perdent!
- Jeu simplifié pour enfants en bas âge
- Le jeu est plus simple si on n'utilise que trois cachettes avec le dé de trois couleurs. Les règles du jeu restent inchangées.

(DE) Kraken, Meerestiere und Verstecke unter dem Meer - viel Spaß mit deinen Freunden bei diesem originellen und lustigen Memory-Spiel.

Für 2-6 Spieler

1. Inhalt:

- 6 farbige Verstecke
- 30 Meerestiere (6 Arten, 5 Meerestiere pro Art)
- 1 Krake
- 1 Farbwürfel mit sechs Farben
- 1 Farbwürfel mit drei Farben (für die leichtere Spielvariante)

2. Ziel des Spiels:

Wer sich gut daran erinnern kann, wie viele Meerestiere in jedem Versteck sind, und wem es gelingt sieben Meerestiere zu retten, hat das Spiel gewonnen.

3. Vorbereitung:

Es gibt sechs farbige Verstecke: Schutztruhe (orange), Koralle (gelb), Schiffswrack (blau), Muschel (lila), Wasserpflanzen (grün) und Seeanemone (rosa). Alle Verstecke kreisförmig anordnen und fünf Meerestiere der gleichen Farbe in jedes Versteck legen. Den Kraken in die Mitte setzen und den Farbwürfel mit den sechs Farben nehmen.

4. Spielanweisung:

Das Spiel erfolgt im Uhrzeigersinn. Der jüngste Spieler beginnt und würfelt.

Jetzt muss er versuchen sich zu erinnern, wie viele Meerestiere von jeder Sorte sich in dem Versteck befinden, dessen Farbe er gewürfelt hat, und die Anzahl nennen, die er für richtig hält. Nun hebt der Spieler den Deckel an, um nachzusehen, ob er richtig geraten hat.

- Wenn die richtige Anzahl genannt wurde, darf er sich einen der Meerestiere nehmen und vor sich hinstellen.
- Wenn nicht die richtige Anzahl genannt wurde, muss er den Kraken nehmen und ihn so lange behalten und aussetzen, bis ein anderer Spieler eine falsche Anzahl nennt.
- Wenn ein Spieler den Kraken behalten muss, muss er eines seiner Meerestiere, das er bereits gerettet hatte, zurückgeben. Der Krake hat das Meerestier gefangen!
- Wenn das Versteck leer ist, darf noch einmal gewürfelt werden.

Ende des Spiels

Das Spiel endet, sobald

- ein Spieler sieben Meerestiere und somit das Spiel gewonnen hat.
 - der Krake sechs Meerestiere gefangen hat. Dann hat der Krake gewonnen und alle Spieler haben verloren.
- Einfacheres Spiel für kleine Kinder
- Das Spiel wird leichter, wenn nur drei Verstecke und der Dreifarbenwürfel verwendet werden. Die restlichen Regeln bleiben dieselben.

(IT) Polipi, pesci e nascondigli marini, divertiti con i tuoi amici e scopri questo divertente gioco di memoria.

Un gioco di memoria per 2-6 giocatori da 4 a 8 anni.

1. Contenuto:

- 6 Nascondigli colorati.
- 30 Animalotti marini (6 tipi, 5 animalotti per ogni tipo).
- 1 Polpo.
- 1 Dado colorato con sei colori.
- 1 Dado colorato con tre colori (per il gioco più facile).

2. Scopo del gioco

Chi ricorda quanti animalotti si trovano sotto ogni nascondiglio e riesce a prenderne sette vince il gioco.

3. Preparativi

Vi sono sei nascondigli colorati: il baule del tesoro (arancione), il corallo (giallo), il relitto della nave (azzurro), la conchiglia (viola), le alghe (verdi) e l'anemone di mare (rosa). Disponi in cerchio e metti 5 pesci dello stesso colore sotto ognuno di essi. Metti il polpo nel centro e prepara il dado con i sei colori.

4. Come giocare

Si gioca in senso orario. Inizia il giocatore più giovane nella conchiglia.

Quindi il giocatore cerca di ricordare quanti animalotti di ogni tipo si trovano sotto il nascondiglio dello stesso colore che è uscito sul dado e dice il numero che pensa sia corretto. Il giocatore alza il coperchio e verifica se ha indovinato.

"Il numero era giusto?"

Il giocatore prende uno degli animalotti e lo mette davanti a sé, per indicare che ne ha preso uno.

"Il numero era sbagliato?"

Allora il polpo inizia a prendere nota che, in questo turno, non si può prendere nessun animalotto sbagliato. Il giocatore che non ha indovinato deve prendere il polpo, che rimarrà con lui finché un altro giocatore non dirà un numero sbagliato.

"Un giocatore dice un numero sbagliato e possiede già il polpo?"

Oh! Il giocatore deve restituire uno degli animalotti che aveva già preso. Il polpo ha catturato l'animalotto.

"Se il nascondiglio è vuoto"

Il giocatore può lanciare nuovamente il dado.

Fin del gioco

Il gioco finisce quando...

...un giocatore ha preso sette animalotti, vincendo così il gioco.

"Il polpo ha catturato sei animalotti. In questo caso il polpo vince e tutti i giocatori perdono."

Glioco semplice per i più piccoli

Il gioco diventa più facile se si usano solo tre nascondigli e il dado con tre colori, le regole sono le stesse.

(PT) Polvos, peixes e esconderijos no fundo do mar! Diverte-te com os teus amigos descobrindo este divertido e original jogo de memória.

De 2 a 6 jogadores

1. Conteúdo:
- 6 Esconderijos de várias cores.
- 30 Animais marinhos (6 tipos, 5 animais de cada tipo).
- 1 Polvo.
- 1 Dado com seis cores.
- 1 Dado com três cores (para a versão mais simples do jogo).

2. Objectivo do jogo:

Quem recordar exactamente quantos animais há em cada esconderijo e conseguir guardar sete peixes ganhará o jogo.

3. Preparação:

Existem 6 esconderijos de várias cores: cofre do tesouro (laranja), coral (amarelo), navio naufragado (azul), concha (rosa), algas (verde), flor do mar (rosa). Coloca-os formando um círculo e coloca 5 animais da mesma cor debaixo deles. Coloca o polvo no centro e prepara o dado com as seis cores.

4. Modo de jogo:

O jogo joga-se da esquerda para a direita. Começa o jogador mais jovem, e lança o dado.

Tenta recordar quantos animais de cada estão debaixo dos esconderijos da cor do dado, e diz em voz alta o número que achas que é correcto; abre a tampa e comprova o número de animais no esconderijo.

- Se acertaste, agarra um dos animais e guarda-o colocando-o à tua frente.

- Se não acertaste, tens de agarrar o polvo, sair do jogo e ficar com o polvo até que outro jogador falhe.

- O jogador que ficar com o polvo terá de devolver um dos animais que tenha conseguido. O polvo apanhou-o!

- Se o esconderijo estiver vazio, o jogador pode lançar novamente o dado.

Fin do jogo:

O jogo termina quando:

- Um dos jogadores conseguir acumular sete animais.
- O polvo tiver pescado seis animais. O polvo ganhar e os jogadores perderem.

Versão do jogo simples para os mais pequenos

Para simplificar o jogo, podem utilizar-se apenas três esconderijos e o dado de três cores, com as mesmas regras de jogo.

(RO) Caracțițe, pești și ascunzătorii pe fundul mării. Distrează-te împreună cu prietenii tăi, descoperind acest amuzant și original joc de memorie!

De la 2 până la 6 jucători

1. Conținut:
- 6 ascunzătorii diferite colorate.

30 de figurine cu vietăți marine (6 tipuri, 5 pești pentru fiecare tip).
 1 caracatiță.
 1 zar cu șase culori.
 1 zar cu trei culori (pentru o versiune simplă a jocului).
 2 Obiectivul jocului.
 Va câștiga cel care își amintește exact câte figurine de fiecare tip sunt în fiecare ascunzătoare și reușește să strângă șapte pești.

3. Pregătirea:
 Corală 6 ascunzători colorate: cufărul comorii (portocaliu), coralul (galben), epava (albastru), scoica (violet), algele (verde) și floarea de mare (roz). Așază-le în cerc și pune în ele 5 figurine de aceeași culoare. Așază caracatița în centru și pregătește zarul cu șase culori.

4. Cum se joacă:
 Jucătorii spre dreapta. Jucătorul cel mai mic este primul care dă cu zarul.

Încearcă să-ți amintești câte figurine din fiecare tip sunt în ascunzătoarea de aceeași culoare cu cea care a ieșit la aruncarea zarului și spune numărul care crezi că este cel corect. Deschide capacul și verifică.

- Dacă ai reușit corect, ia una dintre figurine și așază-o în fața ta.

- Dacă nu ai reușit corect, trebuie să iei caracatița și să ieși din joc. Aceasta rămâne la tine până când un alt jucător greșete.

- Dacă un jucător trebuie să ia caracatița, va da înapoi una dintre figurinele obținute. Aceasta îi revine caracatiței!

- Dacă ascunzătoarea este goală, se poate da din nou cu zarul.

Sfârșitul jocului:
 Jocul se încheie atunci când:
 - Un jucător are șapte figurine, caz în care el este câștigătorul.
 - Caracatița a prins șase figurine. Atunci caracatița câștigă și jucătorii pierd!

Joc simplu, pentru copii mici
 Jocul este mai simplu dacă folosiți doar trei ascunzători și zarul cu trei culori. Regulile rămân neschimbate.

(TR) Ahtapotlar, balıklar ve deniz altında saklanacak yerler; bu öğnence ve orijinal hafıza oyununu keşfederken arkadaşlarınızla birlikte eğlenin.

2 - 6 oyuncu

1. İçindekiler:
 Renkli 6 saklanma yeri.
 30 Deniz canlısı (6 tür, her türden 5 deniz canlısı).
 1 Ahtapot.
 Altı renkli 1 zar.
 Üç renkli 1 zar (sade oyun versiyonu için).

2. Oyunun amacı:
 Saklanmak için her yerin altında tam olarak kaç deniz canlısı olduğunu hatırlayan ve yedi deniz canlısı saklamayı başaran oyuncu oyunu kazanacaktır.

3. Hazırlık:
 Saklanmak için renkli 6 yer bulunmaktadır: Hazine sandığı (turuncu), mercan (sarı), batık gemi (mavi), deniz kabuğu (mor), yosunlar (yeşil), deniz çiçeği (pembe). Onları daire şeklinde ve altına aynı renkte 5 deniz canlısı yerleştirin. Ahtapotu ortaya yerleştirin vealtı renkli zarı hazırlayın.

4. Oynama şekli:
 Oyun sağa doğru döner. En küçük oyuncu zar atarak oyunu başlatır.

Zarın belirlendiği renkteki saklanma yerlerinin altında kaç tane deniz canlısı olduğunu hatırlamaya çalışın ve doğru olduğunu düşündüğünüz sayıyı söyleyin, kapağı açın ve kontrol edin.

- Doğruysa, deniz canlılarından bir tanesini alın ve önünüze koyun.

- Doğru değilse ahtapotu alarak beklemeniz ve bir başka oyuncu yanılıncaya dek ahtapotu tutmanız gerekmektedir.

- Bir oyuncu ahtapotu almak durumunda kalırsa, yakaladığı deniz canlılarından birini iade etmesi gerekir. Onu ahtapot yakaladı!

- Saklanma yeri boşsa, yeniden zar atılabilir.

Oyunun sonu:
 Oyun şu durumlarda biter:
 - Oyunculardan birinin yedi deniz canlısı olduğunu, oyunu kazanır.

- Ahtapot yedi deniz canlısı yakaladığında. Ahtapot kazanır ve oyuncuları kaybeder.

Küçük çocuklar için basit oyun
 Sadece üç saklanma yeri ve üç renkli zar kullanıldığında oyun daha kolaydır, ancak kurallar aynıdır.

(GR) Σταπόδια, ψάρια και κρυμμένες κάτω από τη θάλασσα, δισκεδάστε με τους φίλους σας ανακάλυπτοντας αυτό το βασικό εδαστικό και πρωτότυπο παιχνίδι μνήμης.

(ES) Guardar esta información para futuras referencias.
 (GB) Please retain this information for future reference.
 (FR) Renseignements à conserver.
 (DE) Hebe alle Informationen für zukünftige Kommunikation auf.
 (IT) Istruzioni da conservare.
 (PT) Guarde esta informação para futuras referências.
 (PL) Zatrzymać tę informację do późniejszego wglądu.

Από 2 έως 6 παικτές
 1. Περιεχίαι:
 6 χρωματιστές κρυμμένες.
 30 ζωάκια της θάλασσας (6 είδη, 5 ζωάκια από κάθε είδος).
 1 Σταπόδι.
 1 Ζάρι με έξι χρώματα.
 1 Ζάρι με τρία χρώματα (για την απλή έκδοση του παιχνιδιού).

2. Σκοπός του παιχνιδιού:
 Ο παίκτης που θα θυμηθεί ακριβώς πόσα ζωάκια υπάρχουν κ άνω από κάθε κρυμμένα και θα καταφέρει να κρατήσει επτά ψά ρια, κερδίζει το παιχνίδι.

3. Προετοιμασία:
 Υπάρχουν 6 χρωματιστές κρυμμένες: σεντούκι θησαυρού (πο ρτοκαλί), κοράλι (κίτρινο), ναυάγιο (μπλε), κοχύλι (μωβ), φύκια (πράσινο), θαλάσσιο λουλούδι (ροζ). Τοποθετήτε τις κυκλικά και βάλτε 5 ζωάκια του ίδιου χρώματος από κάτω. Τοποθετήτε ε το σταπόδι στο κέντρο και ετοιμάστε το ζάρι με τα έξι χρώματα.

4. Πώς παίζεται:
 Πράξεται προς τα δεξιά. Ο πιο μικρός σε ηλικία παίκτης ρίχνει τ ο ζάρι.
 Προσπαθήστε να θυμηθείτε πόσα ζωάκια από κάθε είδος υπά ρχουν κάτω από τις κρυμμένες που έχουν το ίδιο χρώμα με το ζάρι και πείτε ποια νομίζετε ότι είναι η σωστή, ανοίξτε το κατάκ ι και δείτε αν νανήγείτε σωστά.

- Αν είναι σωστό, το νομπερ, πάρτε ένα από τα ψάρια και βάλτ ε το μπροστά σας.
 - Αν δεν είναι σωστό, πρέπει να πάρετε το σταπόδι, να βγείτε α από το παιχνίδι και να το κρατήσετε μέχρι να κάνει λάθος κάτο ος άλλος παίκτης.

- Αν κάποιος παίκτης πρέπει να κρατήσει το σταπόδι, πρέπει ν ε αποτρέψει ένα από τα ζωάκια που έχει κερδίσει. Είναι για τ ο σταπόδι!

- Αν η κρυμμένα είναι άδεια, μπορείτε να ρίξετε ξανά το ζάρι. Τέλος του παιχνιδιού.

Το παιχνίδι τελειώνει όταν:
 - Ένας παίκτης συγκεντρώσει επτά ζωάκια, τότε είναι αυτός ο ν κλητής.
 - Το σταπόδι φεράει έξι ζωάκια. Το σταπόδι κερδίζει και οι πα ικτές χάνουν.

Απλό παιχνίδι για μικρά παιδιά
 Το παιχνίδι γίνεται πιο απλό χρησιμοποιώντας μόνο τρεις κρυ μμένες και το ζάρι με τρία χρώματα, αλλά οι κανόνες είναι οι ίδιο ι οι.

(RU) Осминоги, рыбы и подводные тайники, развлекайся со своими друзьями и отпрод для себя эту веселую оригинальную игру на развитие памяти.

От 2 до 6 игроков

1. В комплект входят:
 6 разноцветных тайников.
 30 морских животных (6 видов, по 5 животных каждого вид а).
 1 осьминог.
 1 трехцветный кубик (для упрощенной версии игры).

2. Цель игры:
 Кто точно вспомнит, сколько животных в каждом тайнике, и сможет взять себе, тот победит.

3. Подготовка:
 Игра включает 6 разноцветных тайников: сундук с сокровищами (оранжевый), коралл (желтый), обломки корабля (синий), раковина (фиолетовый), водоросли (зеленый), морск ой цветок (розовый). Расставьте их в круг и положи под них 5 животных того же цвета. Поместите осьминога в центр и п риготовьте шестичетный кубик.

4. Варианты игры:
 Игрой направо. Начинает самый младший игрок и бросает кубик.

Постарайся вспомнить, сколько животных каждого вида на ходится в тайнике цвета, выпавшего на кубике, и скажи, ск олько их, открой крышку и проверь.

- Если ты угадал, возьми одно из животных и положи его п еред собой.

- Если нет, тогда возьми осьминога, выйди из игры и держ и его у себя, пока другой игрок не окажется в том же пол ожении.

- Если один из игроков должен взять себе осьминога, то он должен вернуть одно из своих животных. Оно достанется осьминогу!

- Если тайник пуст, можно снова бросать кубик.

Окончание игры:
 Игра заканчивается, если:
 - У одного из игроков набралось семь животных; это значи т, что он выиграл.
 - Осминог поймал шесть животных. В этом случае осьмин о выиграл, а игроки проиграли.

Упрощенный вариант для маленьких

Упростить игру можно, используя три тайника и трехцветный кубик, правила игры те же.

(CN) 海底的章鱼、小鱼和礁石处，和你的朋友一起开心地玩吧，发现这个新颖的记忆力游戏的所有乐趣。

2 至 6 个游戏者

1. 包括物件：
 6 个彩色的藏身处。
 30 个海洋小动物（6 种小动物，每种 5 个）。
 1 只章鱼。
 1 个有六种颜色的骰子。
 1 个有三种颜色的骰子（用于游戏的简单版本）。

2. 游戏目标：
 谁清楚地记得每个藏身处下面有几个小动物并收集了七个小动物，谁就获胜。

3. 准备工作：
 有 6 个彩色的藏身处：宝箱（橙色）、珊瑚（黄色）、沉船（蓝色）、贝壳（紫色）、海藻（绿色）、海葵（粉红色）。把它们摆成一个圈，每个下面放 5 个相同颜色的小动物。把章鱼放在中间，准备好 6 色的骰子。

4. 游戏方式：
 顺序从左到右，由年纪最小的游戏者开始并掷骰子。试记住骰子颜色的藏身处下面有几个小动物，说出你认为正确的数，打开盖子检查数量是否正确。

- 如果是正确的，就拿一个小动物放在自己面前收起来。

- 如果不对，你就要拿上章鱼退出游戏，直到有其他游戏者也没有猜中，你才可以不用拿章鱼。

- 如果一个游戏者要拿章鱼，需要从他已经获得的小动物里拿出一个来。这个小动物就归章鱼所有了！

- 如果藏身处空了，就重新掷骰子。

游戏的结束：
 游戏何时结束：
 - 一个游戏者获得了七个小动物，他就是赢家。
 - 章鱼捕获了六个小动物。章鱼获胜，游戏者输了。

适合年龄小的孩子的简单游戏
 只用三个藏身处和三色骰子，游戏就会更简单，但规则是一样的。

(AR) انشطوط واسمان وكعبان تحت مياه البحر مع اصحابك واكتشف لعبة الذاكرة المذهلة الجديدة.

من 2 إلى 6 لاعبين

1 المحتويات:
 6 مخاض ملونة.
 30 حيوان بحري (6 أنواع، 5 أسماك من كل نوع)

1 الانشطوط
 1 حجار زهر من ستة ألوان.
 1 حجر زهر من ثلاث ألوان (للعبة الأسهل)

2 هدف اللعبة:
 من يتذكر الانشطوط كم سمكة توجد تحت كل مخاض ويستطيع ان يحفظ سبعة أسماك فهو الفائز.

3 التحضير:
 توجد 6 مواقع ملونة للاختباء: صندوق الكنز (برتقالي) والكورال (أصفر) شو (أرجواني) والاصباب (أخضر) وقرقر البحر (زهرى). 5 صهفا في دائرة وضع 5 أسماك من نفس اللون تحت كل واحد. جمع الانشطوط في الوسط وضطر حجر الزهر من السنة ألوان.

4 طريقة اللعبة:
 لعب نحو اليمين يبدأ اللاعب الأسفراً مع الالاص ويرمي حجر الزهر. حاول أن تذكر كم سمكة موجودة تحت الغماضى من نفس لون حجر الزهر وقل كم تعتقد انها الصحيحة واقف القهواء وتأكد منها.

إذا كان صحيح فخذ واحدة من السمكات وانهاها املك.

إذا أخطأ فحجم أن تأخذ الانشطوط وتخرج من اللعبة واحفظه إلى أن يتخلل لاعب آخر.

إذا أخطأ أحد اللاعبين بالانشطوط فحجم أن يجد واحد من السمكات التي حصل عليها. يستطع بالانشطوط.

إذا كان المخي حالي فستطيع أن ترمي حجر الزهر من جديد.

نهاية اللعبة عندما:
 يكون عند لاعب سبعة أسماك فهذا هو الفائز.

الانشطوط صاد سنة أسماك الانشطوط فاز للاعبين خسروا.

لعبة بسيطة للأطفال صغار
 اللعبة هي نسخة حتما تستخدم ثلاث مخاض وحجر الزهر من ثلاث ألوان ولكن القواعد هي نفسها.

tin octopus

ref: 51242-270810

Imaginarium, S.A.
 Plataforma Logística
 PL-AZA, C./ Osca, nº4
 50197 Zaragoza - España
 CIF A-50524727

(RO) Păstrați această informație pentru viitoare referințe.
 (TR) Bu bilgileri, ileride ihtiyaç duyabileceğinizi göz önünde bulundurarak muhafaza ediniz.
 (GR) Κρατήστε αυτές τις πληροφορίες για μελλοντική χρήση.
 (RU) Сохраните эту информацию для последующих справок.
 (CN) 把此说明保存好以备日后查阅。
 (JP) 必要な時に読めるよう、この説明書は大切に保管して下さい。
 (AR) حافظ على هذه المعلومات كمرجع في المستقبل.