

**Mängu eesmärk**

Esimesena „püüda“ ning „ära süüa“ kolm kala.

**Ettevalmistus mänguks**

Pange üheksa värvilist kala laua keskele, luudega allapoole. Kalaparve keskele pange punane näljane piraaja (joon. 1).

**Mängu käik****Kalade „püüdmine“**

Mängijad lepivad omavahel kokku, kes alustab. Esimene mängija veeretab mõlemat täringut. Seejärel üritavad kõik mängijad kiiresti „kinni püüda“ kala, mis vastab täringutelkaardi pi tidele. (Näiteks, kui ühel täringul on siine värv ning teisel ruudu kujutis, peavad mängijad „püüdma“ sinise kala, millel on ruudud (joon. 2).

Mängija paneb „püütud“ kala enda ette lauale, luudega allapoole. Seejärel viskab täringuid järgmine mängija ja kõik üritavad taas „püüda“ täringute tulemusel vastavat kala. Kellel see õnnestub, paneb „püütud“ kala samuti enda ette lauale, luudega allapoole.

**Kalade „söömine“**

Kui täring näitab mõnd juba „kinni püütud“ kala, peab selle püüdnud mängija hüüdma „Näm-nämm!“ ja seejärel üritama enne kõiki teisi mängijaid endale krabada näljast piraajat! Kui see tal õnnestub, keerab ta kinnipüütud kala luudega ülespoole (joon. 3). Nüüd on kala „ära söödud“ ning seda ei saa mängijalt enam ära võtta. Juhul, kui mõni teine mängija on kiirem ja krabab piraaja endale, tuleb „püütud“ kala tagasi laua keskele panna (joon. 4). (Ära unusta hüüda „Näm-nämm!“, kui üritad piraajat krabada!) Kui keegi mängijatest krabab piraaja endale samal ajal, kui täringutel on „ära söödud“ kala, peab see mängija ühe oma „püütud“ kaladest tagasi laua keskele panema. Kui mängijal püütud kalu ei ole, ei pea ta midagi ära panema.

**Mängulõpp**

Võidab mängija, kes on esimesena „püüdnud“ ning seejärel „ära söönud“ kolm kala (joon. 5).

**Kiirmäng**

Nooremad mängijad võivad „püütud“ kalad kohe luuga ülespoole keerata, kuna seda varianti mängitakse ilma piraajata. Võitmiseks peab „püüdma“ kolm kala.

