

**Žaidimo tikslas**

Pirmajam "sugauti" ir "suvalgyti" tris žuvis.

**Pasiruošimas žaidimui**

Padėkite devynias spalvotas žuvis (taip, kad figūros pusė su ašakomis būtų apversta žemyn) stalo viduryje. Žuvų pulko viduryje padėkite besotę raudoną piraniją (1 pieš.).

**Žaidimo eiga****Žuvų "gaudymas"**

Nutarkite, kuris pradės žaidimą. Pirmasis žaidėjas savo ėjimo metu meta abu kauliukus. Visi žaidėjai stengiasi greitai "sugauti" žuvį, kurią nurodo iškritę kauliukai. Pavyzdžiui, jei vienas kauliukas parodo mėlyną spalvą, bet antras – kvadratą, tada reikia "gaudyti" mėlyną žuvį, ant kurios pavaizduoti kvadratėliai (2 pieš.).

Žaidėjas, kuris "sugauna" žuvį, padeda ją priešais save apversta ašakomis žemyn. Tada kauliukus meta kitas žaidėjas. Visi žaidėjai vėl stengiasi "sugauti" žuvį, kurią nurodo iškritę kauliukai. Ir vėl – žaidėjas, kuris ją "sugaavo", padeda ją priešais save apversta ašakomis žemyn.

**Žuvų "suvalgymas"**

Kai kauliukai nurodo žuvį, kurią kuris nors jau yra "sugavęs", tada žaidėjas, priešais kurį yra "sugauta" žuvis, turi sušukti "Niam, niam!" ir pasistengti nuverti greičiau už visus raudoną piraniją! Jei jam pasiseka, tada "sugautą" žuvį jis turi atverti ašakomis į viršų (3 pieš.). Dabar ji yra "suvalgyta" ir negali būti atimta iš žaidėjo. Tačiau, jei besotę raudoną piraniją kuris nors kitas žaidėjas pačiumpa greičiau, tada "sugauta" žuvis grįžta atgal į stalo vidurį (4 pieš.). (Tik nepamirškite sušukti "Niam, niam!", kai stengsitės sučiupti piraniją!)

Jei kuris nors nekantrus žaidėjas, kauliukams nurodžius jau "suvalgytą" žuvį, sugauna raudoną piraniją, tada šis žaidėjas vieną iš savo „sugautų“ žuvų (bet ne „suvalgytų“!) turi grąžinti į stalo vidurį. Jei jis tokių žuvų neturi, tai negrąžina nieko.

**Žaidimo pabaiga**

Laimi žaidėjas, kuris pirmasis "sugauna" ir "suvalgo" tris žuvis (5 pieš.).

**Greitas žaidimas**

Jaunesni žaidėjai sugautą žuvį gali iš karto atverti ašakomis į viršų. Todėl šis variantas yra žaidžiamas be piranijos. Norint laimėti, reikia surinkti tris tokias žuvis.

Žaidimo autorius: Thierry Chapeau, ®&© Gigamic 2005.

