

Spēles mērķis

Pirmajam "noķert" un tad "apēst" trīs zivis.

Sagatavošanās spēlei

Nolieciet deviņas krāsainās zivis ar asaku pusi uz leju galda vidū. Pa vidu zivju baram ielieciet rijīgo piraiju (1. zīm.).

Spēles gaita**Zivju "ķeršana"**

Nolemiet, kurš uzsāks spēli. Pirmais spēlētājs savā gājienā met abus kauliņus. Visi spēlētāji cenšas ātri "noķert" zivi, uz kuru norāda uzmettie kauliņi. Piemēram, ja viens kauliņš uzrāda zilo krāsu, bet otrs – kvadrātu, tad "jāķer" zilā zivs, uz kuras attēloti kvadrātiņi (2. zīm.). Spēlētājs, kurš "noķer" zivi, noliek to savā priekšā ar asaku pusi uz leju. Tad kauliņus met nākamais spēlētājs. Visi spēlētāji atkal cenšas "noķert" zivi, uz kuru norāda kauliņi. Un atkal – spēlētājs, kurš to "noķer", liek to savā priekšā ar asaku pusi uz leju.

Zivju "apēšana"

Kad kauliņi norāda uz zivi, ko kāds jau ir "noķēris", tad spēlētājam, kura priekšā ir "noķertā" zivs, jāiesaucas "Ņam ņam!" un jācenšas satvert sarkano piraiju ātrāk par visiem! Ja viņam tas izdodas, tad "noķerto" zivi viņš pagriež ar asaku pusi uz augšu (3. zīm.). Tagad tā ir "apēsta", un to spēlētājam vairs nevar atņemt. Taču, ja rijīgo sarkano piraiju kāds cits paspēj notvert ātrāk, tad "noķertā" zivs atgriežas galda vidū (4. zīm.). (Tikai neaizmirstiet iesaukties "Ņam, ņam!", kad centīsities satvert piraiju!)

Ja kāds pārsteidzīgs spēlētājs satver sarkano piraiju, kad kauliņi norāda uz jau "apēstu" zivi, tad šim spēlētājam viena no savām noķertajām (bet ne apēstajām!) zivīm ir jāatliek atpakaļ galda vidū. Ja viņam šādu zivju nav, tad viņam šis sods iet secen.

Spēles beigas

Uzvar spēlētājs, kurš pirmais ir "noķēris" un tad "apēdis" trīs zivis (5. zīm.).

Ātrā spēle

Jaunāki spēlētāji noķerto zivi var uzreiz pagriezt ar asaku pusi uz augšu, līdz ar to šis variants tiek spēlēts bez piraijas. Lai uzvarētu, jāsakrāj trīs šādas zivis.

Spēles autors: Thierry Chapeau, ©&© Gigamic 2005.

