

## Go Fish!

for two or more players  
ages 3 and up

*Object: Collect the most pairs of matching cards.*

- Shuffle and deal 7 cards to each if two are playing, 5 cards to each if three or more are playing. The remaining cards are placed face down for a draw pile.
- Players check the cards in their hands for matching pairs, placing any face up in front of them.
- Youngest player goes first by asking any other player if they have a card to match one in his hand. For instance, he may say, "Sam, do you have a hot pink card?" Players may show the card they requested if they are not familiar with all the colors.

1

- If Sam has the card requested, she gives it to him so he can lay down the pair.

• Then the player has another opportunity to ask any player for another card in his hand. His turn continues until he does not get a card he asks for.

• If a player does not have the requested card, she responds saying "Go Fish!" The player then draws one card from the draw pile. If this new card is the one he had requested, he gets another turn. If it matches one in his hand, he can lay the pair down, but it is the end of his turn. If it doesn't match any cards, he keeps it in his hand and his turn ends.

• Play continues to the left with the next player asking any other player for a card to match one in her hand.

• If the draw pile is exhausted, players stop drawing if told to "Go Fish!"

2

- When a player has made sets of all the cards in her hand, the game ends. The player with the most matching pairs in front of them is the winner.

## PÉSCALO!

2 o más jugadores, 3+ años

*Objetivo: Coleccionar la mayor cantidad de parejas de cartas.*

• Mezclar y distribuir 7 cartas a cada uno si hay 2 jugadores, 5 cartas si hay 3 o más jugadores. Las cartas restantes se colocan boca abajo en una pila de cartas nuevas.

• Los jugadores revisan las cartas en sus manos para identificar parejas, y colocan las parejas enfrente suyo.

3

• El jugador más joven comienza al preguntarle a cualquier otro jugador si tiene una carta para combinar con una de las suyas. Por ejemplo, puede decir: "Mamá, tienes una tarjeta de color rosado eléctrico?" Los jugadores pueden mostrar la carta que están pidiendo si no conocen bien todos los colores.

• Si la mamá tiene la carta solicitada, se la da al jugador más joven, quien la combina con la suya y las coloca enfrente suyo.

• Ese mismo jugador puede preguntarle a cualquier otro por otra carta. Su turno continúa hasta el momento en que no reciba la carta que ha pedido.

• Si un jugador no tiene la carta solicitada, le responde diciendo "Péscala!" y el jugador

4

tiene que tomar una nueva carta de la pila. Si esa nueva carta es la que había pedido, puede continuar su turno. Si esa carta nueva combina con una de las suyas puede colocar la pareja enfrente suyo pero se termina su turno. Si no combina con ninguna de sus cartas, se la queda y termina su turno.

• El juego continúa hacia la izquierda con el siguiente jugador preguntándole a cualquier otro por una carta que combine con la suya.

• Si se acaba la pila de cartas nuevas, simplemente dejar de tomar una nueva cuando le dicen "Péscala!"

• Cuando un jugador haya creado parejas con todas sus cartas, se acaba el juego. El jugador con la mayor cantidad de pares enfrente suyo es el ganador.

5

## GEH ANGELN!

2 oder mehr Spieler, 3+ Jahre

*Ziel: Die meisten Kartenpaare zu sammeln.*

• Karten mischen. Wenn es 2 Spieler sind jeweils 7 Karten verteilen, wenn es 3 oder mehr Spieler sind, jeweils 5. Die übrigen Karten verdeckt stapeln.

• Die Spieler untersuchen ihre Karten um Paare zu finden und legen diese vor sich hin.

• Der jüngste Spieler fängt an und fragt einen anderen ob er die passende Karte für eine von seinen Karten hat, z.B. kann er fragen, "Mama, hast du die pinkfarbene Karte?" Falls der Spieler nicht mit allen Farben bekannt ist

6

kann er die Karte den anderen zeigen.

• Falls die Mama die gewünschte Karte hat, muss sie ihm die Karte geben und er legt das Paar vor sich hin.

• Der Spieler kann dann jemanden anders nach einer Karte fragen. Sein Zug geht weiter bis er die gebetene Karte nicht bekommt.

• Falls ein Spieler die gebetene Karte nicht hat, antwortet er "Geh angeln!" und der Spieler nimmt dann eine neue Karte vom Stapel. Falls diese neue Karte genau die ist nach der er gefragt hatte, kann er das Kartenpaar vor sich legen und weiter spielen. Wenn die Karte zu einer seinen anderen Karten passt, kann er das Kartenpaar vor sich hinlegen aber sein Zug ist zu Ende. Falls er keine passende Karte zieht, behält er die neue Karte

7

und der nächste Spieler ist dran.

• Das Spiel geht linksrum weiter in der nächste Spieler jemanden nach einer Karte fragt die zu einer seinen passt.

• Sobald der Kartenstapel aufgebracht ist müssen Spieler keine weiteren Karten ziehen wenn sie aufgefordert werden "angeln" zu gehen.

• Wenn ein Spieler alle seine Karten als Paare ausgelegt hat, ist das Spiel fertig. Der Spieler mit den meisten Paaren vor sich gewinnt.

## VA À LA PÊCHE!

2 ou plus joueurs, âge 3+

*Objectif: Collectionner le plus de paires possible.*

• Battre les cartes et en distribuer 7 à chaque joueur

8

s'il y a 2 joueurs, 5 s'il y en a 3 ou plus. Les cartes restantes sont placées face cachée sur la table et constituent la pioche.

• Les joueurs étudient les cartes qui leur ont été distribuées afin de faire des paires, et les déposent devant eux.

• Le joueur le plus jeune commence. Il demande à un autre s'il a une carte qui correspond à l'une des siennes. Par exemple: "Maman, as-tu une carte rose fluo?" Si le joueur ne connaît pas le nom de la couleur, il peut la montrer.

• Si Maman a la carte demandée, elle la lui donne afin qu'il fasse la paire avec la carte de son jeu et la dépose devant lui.

• Le même joueur continue et demande à un autre participant s'il a une carte dont il a besoin. Et ainsi de suite jusqu'à ce qu'il

9

n'obtienne pas la carte qu'il a demandé.

• Si un joueur n'a pas la carte demandée, il répond "Va à la pêche!". Le joueur dont c'est le tour pioche alors une carte. S'il s'agit de la carte qu'il a demandée, il peut alors continuer. Si la carte correspond à l'une des cartes dans sa main il peut déposer la paire mais son tour est fini. Si elle ne correspond à aucune de ses cartes, il doit la garder et passer son tour.

• Le jeu continue vers la gauche, chaque joueur demandant à un autre s'il a une carte pour la combiner avec l'une des siennes.

• Si la pioche est épuisée, les joueurs s'arrêtent de piocher quand quelqu'un leur dit "Va à la pêche!"

• Quand un joueur dépose toutes ses cartes, le jeu est fini. Celui avec les plus paires devant lui a gagné.

10