

# Hey, That's My Fish!

O gelo está se quebrando! Pegue todos os peixes que você puder antes eles escapem. Se você não fizer isso, outro pinguim vai fazer. É cada família pinguim por si.

Seus pinguins devem correr através do bloco de gelo que vão ficando cada vez menor para coletar os peixes mais suculentos e bloquear seus rivais. Mas seus pinguins devem ficar bem alertas! Se um pinguim fica preso em um bloco de gelo, ele está fora do jogo!

Aparentemente simples, seu objetivo será frustrado por pinguins desonestos e um tabuleiro de jogo que sempre estará encolhendo. Que estratégia você construirá para vencer a concorrência?

## OBJETIVO DO JOGO

Em *Hey, That's my fish!* 2 a 4 jogadores movem seus pinguins nas fichas de gelo, coletando peixes. O jogador que coletar o maior número de peixes até o final do jogo vence.

## LISTA DE COMPONENTES

- Esta regra
- 60 fichas de banquisa de gelo
  - » 30 fichas de Um Peixe
  - » 20 fichas de dois peixes
  - » 10 fichas de Três Peixes
- 16 pinguins de plástico (4 por cor)

## COMPONENTE

Esta seção identifica os componentes de *Hey, That's My Fish!*

## FICHAS DE BLOCOS DE GELO

Estas 60 fichas hexagonais representam um bloco de gelo com 1 a 3 peixe na parte da frente e água na parte de trás



## PINGUINS DE PLÁSTICO

Cada jogador controla 1-4 figuras de pinguins e as usa para coletar peixes



## CONFIGURAÇÃO DO JOGO

1. Crie o tabuleiro do jogo. Embaralhe as fichas de bloco de gelo de face para baixo. Em seguida, vire-os com a face para cima e organize oito filas aproximadamente na forma de um quadrado (veja o diagrama abaixo).

As linhas devem alternar entre ter sete e oito telhas, com a fileira de cima tendo sete (então quatro linhas de sete alternando com quatro linhas de oito). Se todos os jogadores concordarem, eles podem alternar as peças (se necessário) para mais uniformemente distribuir os blocos de dois e três peixes.

2. **Selecione pinguins.** Cada jogador escolhe uma cor de pinguim e pega o número apropriado de pinguins dessa cor, dependendo do número de jogadores.

- **2 jogadores:** cada jogador usa 4 pinguins.
- **3 jogadores:** cada jogador usa 3 pinguins.
- **4 jogadores:** cada jogador usa 2 pinguins.

3. **Coloque os pinguins.** Os jogadores colocam seus pinguins no tabuleiro, começando com o mais jovem jogador e prosseguir no sentido horário. Cada jogador joga seu turno colocando um pinguim em um bloco de gelo desocupado contendo apenas um peixe até os jogadores colocarem todos os seus pinguins.

4. **Comece a jogar!**

## CONFIGURAÇÃO DO TABULEIRO



## O JOGO

O jogo é jogado em vários turnos, começando com o jogador mais jovem e prosseguir no sentido horário.

O turno de cada jogador consiste em duas etapas:

1. Mover um pinguim
2. Coletar a Ficha de bloco de Gelo

## MOVER UM PINGUIM

Durante essa fase, o jogador move qualquer um dos seus pinguins tanto quanto ele quer em linha reta.

O pinguim pode se mover em qualquer uma das seis direções do hexágono, mas não pode mudar de direção durante o movimento.

O pinguim só pode se mover sobre blocos de gelo desocupados. Não pode mover-se sobre ou através de blocos ocupados por outro pinguim (mesmo um de sua própria cor) ou espaços sem blocos de gelo (veja Movimentação do Pinguim abaixo).

### MOVIMENTAÇÃO DO PINGUIM

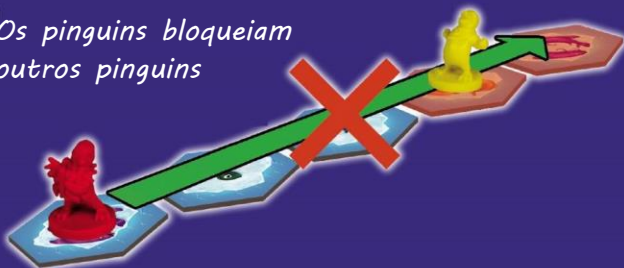
*Os pinguins devem ser movidos em linhas retas*



*Os pinguins não podem mudar de direção durante movimento*



*Os pinguins bloqueiam outros pinguins*



*Os pinguins não passam por espaços vazios*



### COLETAR FICHA DE BLOCO DE GELO

Durante esta etapa, o jogador pega a ficha de bloco de gelo do qual o seu pinguim começou a se mover e adiciona a ficha à sua coleção (colocando a ficha virada para cima em uma pilha à sua frente).

### COLETANDO BLOCOS DE GELO

*Depois de se mover, o jogador coleta o bloco de gelo*



Assim que o jogador atual pega o seu bloco de gelo, o turno do próximo jogador começa.

Um jogador deve mover um de seus pinguins a cada turno. Se ele não puder, seus pinguins coletarão todos os peixes que puderem e ele não fará mais turnos. Ele então remove seus pinguins do tabuleiro de jogo e adiciona os blocos de gelo que eles ocupam à sua coleção.

O jogo continua dessa maneira até que nenhum pinguim tenha mais movimentos legais e todos os pinguins tenham sido removidos do tabuleiro. Quaisquer blocos de gelo não recolhidos são devolvidos à caixa.

### GANHANDO O JOGO

Uma vez que todos os pinguins tenham sido removidos do tabuleiro, os jogadores somam os peixes em seus blocos de gelo coletados. O jogador com mais peixes ganha o jogo. Se houver empate, o jogador empatado com o maior número de blocos de gelo ganha. Se o jogo ainda estiver empatado, todos os jogadores empatados compartilham a vitória.

### CRÉDITOS

**Game Design:** Alvydas Jakeliunas and Günter Cornett

**Producer:** Mark O'Connor

**Editing & Proofreading:** Steven Kimball and Mark O'Connor

**Graphic Design:** Chris Beck, Dallas Mehlhoff, and Brian Schomburg

**Managing Art Director:** Andrew Navaro

**Art Direction:** Kyle Hough

**Cover and Component Art:** Sylvain Decaux

**Production Management:** Eric Knight

**Executive Game Designer:** Corey Konieczka

**Executive Producer:** Michael Hurley

**Publisher:** Christian T. Petersen

**Tradução PT-BR:** Filipe Milak Martignago

© 2011 Fantasy Flight Publishing, Inc., all rights reserved. No part of this product may be reproduced without specific permission. *Hey, That's My Fish!*, Fantasy Flight Games, and the FFG logo are trademarks of Fantasy Flight Publishing, Inc. Fantasy Flight Games is located at 1975 West County Road B2, Suite 1, Roseville, Minnesota, 55113, USA, and can be reached by telephone at 651-639-1905. Retain this information for your records. Not suitable for children under 36 months due to small parts. Components may vary from those shown. Made in China.