

Goal: The player who collects the most groups of 4 equal fish in a family wins.

• **Contents:** 56 cards with 14 families of 4 fish each; 2 Young Diver Cards; 1 Fishing Net Card.

• **Game set-up:** Shuffle the cards and spread them in the center of the table, with the illustration of the fish facing down, forming a **Lake of Cards**.

- Each player takes cards from the lake into his hand, without the other players seeing them:

- **When 2 players play:** 7 cards.

- **More than 2 players:** 5 cards.

- If one of the players lands a **Fishing Net Card**, he returns it to the **Lake of Cards** and mixes the cards from the lake again.

• **How to play:** The youngest player begins by observing the families of fish in his hand, and makes a request to another player for one of these fish to form a family.

- **Ways to request cards:**

- By fish family name (see attached sheet);

- Showing a card of the requested fish to the other player;

- Or by the card's color.

Important: You cannot ask for a **Young Diver Card**;

- If the player you asked for has 1 or more fish of the family you asked for, he will give you all the cards of that family that he has in his hand. If he doesn't have it, he says **"Go Fish!"** and then you draw a new card from the **Lake of Cards** which you add to the ones in your hand.

• **Go Fish!** If the captured card is the fish you requested, show it to the others and make a new request.

- If the card doesn't match the fish you asked for, say **"Bad catch!"** and pass the turn to the player on your left who repeats the procedure.

• **Families:** Gather 4 cards of the same family that you keep next to you.

- **When you run out of cards**, take 5 or 7 new cards from the **Lake of Cards**. If there are not enough cards in the lake, remove as many cards as possible. If you get the **Fishing Net Card** in this action, return it to the **Lake of Cards** without penalty.

- **When the lake is empty of fish**, eventually leaving only the **Fishing Net Card**, the game continues, but without fishing in the lake, until no one has any cards in their hands.

• **Young Diver Card:** This card is very valuable, since the diver protects you from the fishing of your opponents. When a player asks you for a fish and you don't want to give it to him, uses the **Young Diver Card** in your hand to keep the species with you and force your opponent to give you all the fish of the species he has requested. After using this card, it must be removed from the game. Whoever asked for a card continues playing.

• **Fishing Net Card:** When you go fishing in the lake and get the **Fishing Net Card**, you lose 1 card of the family of fish you just asked for. Place the card in the **Lake of Cards**. The **Fishing Net Card** must now be removed from the game.

• **End of The Game:** The game ends when the players have no more cards in their hand, because they are completely grouped into families, and the lake is empty of fish.

The player with the most families wins the game.



🌐 English

If necessary, ask an adult for help.

🌐 Português

Se necessário pede ajuda a um adulto.

🌐 Español

Pide ayuda a un adulto si es necesario.



**FIND THE FISH AND GATHER THEM INTO FAMILIES.
ENCONTRA OS PEIXES E JUNTA-OS EM FAMÍLIAS.
ENCUENTRA LOS PECES Y REÚNELOS EN FAMILIAS.**

www.creativetoys.pt



WARNING: CHOKING HAZARD - Not suitable for children under 36 months due to small parts. Colours and styles may vary from those shown on the packaging. We suggest that you keep the packaging as it contains important information. Please remove all packaging attachments, and any other components which are not part of the toy, before giving this product to a child. Read and keep for future reference.

Atenção: PERIGO DE ASFIXIA - Não adequado para crianças com idade inferior a 36 meses devido a ter peças pequenas. As cores e os modelos podem variar dos apresentados na embalagem. Sugérimos que conserve a embalagem uma vez que contém informação importante. Por favor, remover todos os componentes da embalagem e qualquer outro componente que não faça parte do brinquedo, antes de entregar o produto a uma criança. Ler e conservar para referência futura.

Advertencia: PELIGRO DE ASFIXIA - No apto para niños menores de 36 meses ya que contiene piezas pequeñas que podrían ser ingeridas y/o inhaladas. Le sugerimos que guarde el embalaje ya que contiene información importante. Los colores y diseños pueden variar con respecto a la caja. Retire todos los elementos del embalaje y cualquier otro componente que no forme parte del juguete antes de entregar el producto al niño. Leer y guardar para futuras consultas.

PT **Objetivo: Vence o jogador que juntar mais grupos de 4 peixes iguais, formando famílias ou "peixinhos".**

- **Conteúdo:** 56 cartas com 14 famílias de 4 peixes cada; cartas de Mergulhador; 1 carta de Rede de Pesca.
- **Preparação do jogo:** Baralha as cartas e espalha-as no centro da mesa formando um **Lago de Cartas**, com a ilustração dos peixes voltadas para baixo.
- Cada jogador retira do lago para a sua mão, sem que os restantes jogadores as vejam:
- **Quando jogam 2 jogadores:** 7 cartas.
- **Mais de 2 jogadores:** 5 cartas.
- Caso calhe uma **Carta de Rede de Pesca** a um dos jogadores, este devolve-a ao **Lago de Cartas** e mistura as cartas do lago novamente.
- **Como jogar:** Começa o jogador mais novo que, observando as cartas de peixes na sua mão, faz um pedido a outro jogador de um desses peixes com o objetivo de juntar a família.
- **Formas de fazer o pedido:**
 - Pelo nome da família (ver folha em anexo);
 - Mostrando uma carta do peixe pedido ao outro jogador;
 - Ou pela cor da carta.
- Importante: Não podes pedir uma Carta Menino-mergulhador**
- Se o jogador a quem pediste tiver 1 ou mais peixes da família que pediste, tem de dar todas as cartas dessa família que tiver na mão. Se não tiver diz-te "**Vai à pesca!**" e de seguida retiras uma nova carta do lago que juntas às restantes na tua mão.
- **A Pesca:** Caso a carta pescada seja o peixe que pediste, mostra-a aos outros e faz novo pedido.

- Se a carta não corresponder ao peixe que pediu dizes "**Má pesca!**" e passas a vez ao jogador à tua esquerda que repete o procedimento.

- **Peixinhos:** Junta 4 cartas da mesma família formando um "peixinho", que guardas ao pé de ti.
- **Quando ficas sem cartas,** retiras 5 ou 7 novas cartas do lago. Caso não haja cartas suficientes no lago, retiras o máximo possível de cartas. Se nesta ação te calhar a **Carta de Rede de Pesca** devolve-a ao **Lago de Cartas** sem penalização.
- **Quando o lago fica vazio de peixes,** restando eventualmente apenas as 2 Cartas de Rede de Pesca, o jogo continua, mas sem pesca no lago até todos ficarem sem cartas nas mãos.
- **Carta Menino Mergulhador:** Esta carta é muito valiosa, pois o Mergulhador protege-te das pescas dos teus adversários. Quando um jogador te pede um peixe e tu não o queres dar, usa a **Carta Mergulhador** que tiveres na tua mão para manter a espécie contigo e obrigá-lo teu adversário a entregar-te todos os peixes da espécie que te pediu. Após a utilização desta carta, esta deve ser retirada de jogo. Quem fez o pedido continua a jogar.
- **Carta Rede de Pesca:** Quando vais à pesca ao lago e te calha a **Carta de Rede de Pesca**, perdes 1 carta da espécie de peixe que acabaste de pedir. Coloca a carta no **Lago de Cartas**. Após a utilização da Carta de Rede de Pesca, esta deve ser retirada de jogo.

- **Fim do jogo:** O jogo termina quando os jogadores já não tiverem cartas na mão, porque estão totalmente agrupadas em "peixinhos", e o lago estiver sem peixes.

O jogador com mais peixinhos vence a partida.

ES **Objetivo: Gana el jugador que reúna la mayor cantidad de grupos de cartas de 4 peces iguales en una familia.**

- **Contenido:** 56 cartas con 14 familias de 4 peces cada una; 2 cartas de Niño Buceador; 1 carta de Red de Pesca.
- **Preparación del juego:**
 - Baraja las cartas y extiéndelas en el centro de la mesa, con la ilustración del pez hacia abajo, formando un **Lago de Cartas**.
 - Cada jugador toma cartas del lago en su mano, sin que los otros jugadores las vean:
 - **Cuando juegan 2 jugadores:** 7 cartas.
 - **Más de 2 jugadores:** 5 cartas.
 - Si uno de los jugadores obtiene una **Carta de Red de Pesca**, la devuelve al lago de las cartas y vuelve a mezclar las cartas del lago.
- **Como jugar:** Empieza el jugador más joven que, observando sus cartas de peces que tiene en la mano, hace una petición a otro jugador por uno de estos peces para completar familias.
- **Para pedir un pez:**
 - Por el nombre del pez (ver hoja adjunta);
 - Mostrando una carta del pez solicitado al otro jugador;
 - O por el color de la carta.
- Importante: No se puede solicitar una Carta Niño Buceador;**

- Si el jugador que pediste tiene 1 o más peces de la familia de los que pediste, el te dará todas las cartas de esa familia que tenga en la mano. Si no lo tiene, dice "**¡Ve a pescar!**" y luego tomas una nueva carta del lago que agregas al resto en tu mano.

- **Pescar:** Si la carta capturada es el pez que pediste, muéstrala a los demás y haz una nueva solicitud.

- Si la carta no coincide con el pez que pediste, di "**¡Mala pesca!**" y pasa el turno al jugador de tu izquierda que repite el procedimiento.

- **Familias:** Junta 4 cartas de la misma familia que mantienes a tu lado.
- **Cuando te quedes sin cartas,** toma 5 o 7 cartas nuevas del lago. Si no hay suficientes cartas en el lago, robas tantas cartas como sea posible. Si en esta acción tomas la **Carta Red de Pesca**, devuélvela al **Lago de las Cartas** sin penalización.
- **Cuando el lago está vacío de peces,** dejando quizás las 2 cartas de Red de Pesca, el juego continúa, pero sin pescar en el lago hasta que nadie tenga cartas en sus manos.
- **Carta Niño Buceador:** Esta carta es muy valiosa, ya que el buceador te protege de la pesca de tus oponentes. Cuando un jugador te pida un pez y no quieras dárselo, utiliza la Carta de Buceador que tienes en la mano para mantener la especie contigo y obliga a tu oponente a darte todos los peces de la especie que ha pedido. Después de usar esta carta, debe retirarse del juego. El que pidió sigue jugando.
- **Carta de Red de Pesca:** Cuando vas a pescar al lago y obtienes la **Carta de Red de Pesca**, pierdes 1 carta de la familia de pez que acabas de pedir. Coloca la carta en el **Lago de Cartas**. La Carta de Red de Pesca debe retirarse del juego después de pescarla del lago de cartas.

• **Final del juego:** El juego termina cuando los jugadores no tienen más cartas en la mano, porque están completamente agrupados en familias, y el lago está vacío de peces.

El jugador con más familias gana el juego.