

I SPY™ GO FISH

For 2 or more players ages 3+
Contents: 48 cards, 2 game rules cards.

OBJECT OF THE GAME: Try to get the most pairs!

In this I Spy game, a pair is any two cards that have the same central object. The backgrounds of each will vary. More advanced players can collect 4 of-a-kind instead of pairs.

GETTING READY TO PLAY: Show the cards to all players and make sure that each player can name the paired objects: clown, frog, and so on.

Shuffle the deck well. Deal seven cards to each player and scatter the rest face down, like fish in a pond, on the table. (This does not have to be a neat stack. It's fun when players can choose any face-down card, not just the top one.)

Hold your cards in a fan and look at them. If there are any pairs among the dealt cards, place them face up in front of you. Choose who will be the first player.

PLAYING THE GAME: On your turn ask one other player for a card which you need to complete a pair. For example, "David, do you have a clown?" You cannot ask for a card that is not in your own hand, and you must ask only one specific person.

If David gives you the clown, you have a pair! Put the pair of clowns together face up on the table in front of you. Now you may ask again, for example, "Mindy, do you have a frog?"

In this example, if David does not have the clown he says, "Go Fish." Take a card from the fish pond. If it is a clown, place the pair face up on the table and your turn is over. If the card you pick up is not a clown, keep the card in your hand and your turn is over. Now it's the next player's turn.

If you run out of cards in your hand during the game, pick up another card from the fish pond. For example: you have one card left. You ask another player for that card and get it. Lay the pair down face up as before, draw another card from the fish pond and continue.

Young children are developing social skills. This game provides them the opportunity to show respect for their playmates by taking turns and playing fairly.

THE END OF THE GAME: When there are no cards left in the fish pond the game is over. The player with the most pairs wins! There may be a tie.

(continued on back)

1/4

I SPY™ LA PÊCHE JEU DE CARTES

Pour 2 joueurs ou plus, à partir de 3 ans
Contenu : 48 cartes, 2 cartes de règles du jeu

OBJECTIF DU JEU : essayez de former le plus grand nombre de paires!

Dans ce jeu I Spy, une paire fait référence à deux cartes, n'importe lesquelles, qui comportent le même objet au centre. L'arrière-plan de chacune de ces cartes sera différent. Pour les joueurs plus avancés, il est possible de recueillir 4 cartes semblables au lieu de former des paires.

PRÉPARATION : montrez les cartes à tous les joueurs et assurez-vous que chaque joueur peut nommer les objets qui forment des paires : un clown, une grenouille, ainsi de suite.

Brassez bien les cartes. Distribuez sept cartes à chacun des joueurs et étalez le reste des cartes sur la table, face cachée, comme des poissons dans un étang. (Il n'est pas nécessaire que le paquet soit placé de façon bien ordonnée. Il est amusant lorsque les joueurs peuvent choisir n'importe laquelle des cartes cachées et non simplement prendre celle qui se trouve sur le dessus du paquet.)

Tenez les cartes dans vos mains comme un éventail et regardez-les bien. Si vous remarquez des paires parmi les cartes qui vous ont été distribuées, mettez-les devant vous à découvert. Choisissez qui commencera à jouer en premier.

JOUER : lorsque c'est votre tour, demandez à un autre joueur s'il a une carte dont vous avez besoin pour former une paire. Par exemple : « David, as-tu un clown? ». Vous ne pouvez pas demander une carte que vous ne possédez pas dans votre jeu, et vous devez poser la question à une seule personne.

Si David vous remet la carte avec un clown, vous avez une paire! Déposez alors sur la table la paire de clowns, à découvert, devant vous. Vous pouvez maintenant poser une autre question, par exemple : « Mindy, as-tu une grenouille? ».

Dans cet exemple, si David n'a pas de clown, il répond « Va à la pêche ». Pigez une carte parmi celles qui se trouvent dans l'étang. Si la carte pignée est un clown, mettez la paire à découvert sur la table et votre tour est terminé. Si la carte que vous pigez n'est pas un clown, conservez la carte dans vos mains et votre tour est terminé. Maintenant, c'est au tour du joueur suivant.

(suite sur l'autre carte des règles du jeu)

2/4

Si vous n'avez plus de cartes dans vos mains pendant la partie, pigez une autre carte dans l'étang. Par exemple : il ne vous reste qu'une seule carte. Vous demandez à un autre joueur s'il possède cette même carte et il vous la remet. Déposez la paire de cartes à découvert de la même façon qu'auparavant, pigez une autre carte dans l'étang et continuez à jouer.

Les jeunes enfants développent des aptitudes sociales. Ce jeu leur permet d'avoir l'occasion de faire preuve de respect envers leurs camarades de jeu en jouant chacun son tour et de façon équitable.

FIN DU JEU : lorsqu'il ne reste plus de cartes dans l'étang, le jeu prend fin. Le joueur qui a le plus de paires remporte la partie! Il se peut qu'il y ait égalité.

I SPY™ JUEGO DE CARTAS VE A PESCAR (GO FISH)

Para 2 o más jugadores mayores de 3 años
Contenido: 48 cartas, 2 reglamentos de juego.

OBJETIVO DEL JUEGO: ¡Tratar de obtener la mayor cantidad de pares!

En este juego de I Spy, un par consiste en dos cartas que tienen el mismo objeto central. Los fondos de cada objeto variarán. Los jugadores más avanzados pueden coleccionar 4 objetos iguales en lugar de pares.

PREPARACIÓN PARA JUGAR: Muestra las cartas a todos los jugadores y asegúrate de que cada jugador pueda nombrar los objetos en pares: payaso, rana, etc.

Mezcla bien las cartas. Reparte siete cartas a cada jugador y esparce el resto boca abajo, como peces en un lago, sobre la mesa. (La pila de cartas no tiene que estar ordenada. Es divertido cuando los jugadores pueden escoger cualquier carta boca abajo, no sólo la de más arriba).

Levanta tus cartas como un abanico y míralas. Si hay algunos pares entre las cartas que tienes, colócalos boca arriba frente a ti. Escoge quién será el primer jugador.

CÓMO JUGAR: Cuando es tu turno, pídele a otro jugador la carta que necesitas para completar un par. Por ejemplo, "David, ¿tienes un payaso?". No puedes pedir una carta que no tienes en la mano, y debes pedirla solamente a una persona específica.

Si David te da un payaso, ¡tienes un par! Coloca el par de payasos juntos boca arriba sobre la mesa frente a ti. Ahora puedes pedir otra vez, por ejemplo, "Mindy, ¿tienes una rana?".

(Continúa al dorso)

3/4

En este ejemplo, si David no tiene el payaso dice, "Ve a Pescar". Toma una carta del estanque. Si es un payaso, coloca el par boca arriba sobre la mesa y se termina tu turno. Si la carta que escoges no es un payaso, conserva la carta en tu mano y se termina tu turno. Ahora es el turno del próximo jugador.

Si te quedas sin cartas en la mano durante el juego, toma otra carta del estanque. Por ejemplo, te queda una carta. Le pides esa carta a otro jugador y la obtienes. Coloca el par boca arriba como antes, toma otra carta del estanque y continúa.

Los niños pequeños están desarrollando aptitudes sociales. Este juego les brinda la oportunidad de mostrar respeto por sus compañeros de juego, a través de tomar turnos y jugar limpiamente.

FIN DEL JUEGO: Cuando no quedan cartas en el estanque se termina el juego. ¡El jugador que tenga la mayor cantidad de pares gana! Puede haber un empate.

See our entire line of games and puzzles at:
Découvrez notre gamme complète de jeux et de casse-têtes:
Ver toda nuestra línea de producto de juegos y rompecabezas en:

AreYouGame.com

SCHOLASTIC

www.scholastic.com

© 2014 Scholastic Entertainment Inc.

SCHOLASTIC and logo are trademarks of Scholastic Inc.

I SPY logo is a trademark of Jean Marzollo and Walter Wick.

SCHOLASTIC et le logo utilisé sont des marques déposées de Scholastic Inc.

Le logo I SPY est une marque déposée de Jean Marzollo et de Walter Wick.

SCHOLASTIC et el logotipo son marcas comerciales de Scholastic Inc.

El logotipo de I SPY es una marca comercial de Jean Marzollo y Walter Wick.

© 2014 University Games Corporation, San Francisco, CA

94110. Briarpatch is a registered trademark of University

Games Corporation. All Rights Reserved. / Briarpatch est une

marque déposée de University Games Corporation. Tous droits

réservés. / Briarpatch es una marca registrada de University

Games Corporation. Todos los derechos reservados. Retain this

information for future reference. / Conserver cet emballage

pour référence ultérieure. / Mantenga esta

información para referencias futuras. Made in

China. / Fabriqué en Chine. / Hechos en China.

B009970 07/14

90636

BRIARPATCH

4/4