

ЛОВИСЬ, РЫБКА

Настольная игра для 3–6 человек в возрасте от 6 лет

Обзор игры

В тёплых водах в цветистом хороводе кружатся весёлые рыбёшки всех размеров и мастей. То и дело их вытаскивают на свежий воздух рыбаки-игроки, но иногда в эту пёструю круговерть врывается голодная рыба, и тогда улов становится меньше. Рискуйте, но знайте меру, и тогда вам достанется почётное звание лучшего рыбака.

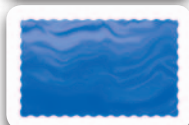
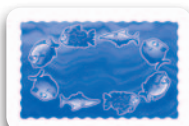
Состав игры

160 карт:

140 карт с рыбами на рубашке (лицевая сторона: по 35 рыб четырёх видов — 28 сытых и 7 голодных)

20 карт без рыб на рубашке (лицевая сторона: по 5 рыб четырёх видов — 4 сытых и 1 голодная)

Правила игры



Подготовка к игре

- 🐟 Переверните все 160 карт рубашками вверх и тщательно перемешайте. Сгребите их в центр стола.
- 🐟 Определите игрока, который будет ходить первым. Например, им может стать самый голодный.

Если вы играете втроём или четвером, уберите примерно треть карт в коробку — они вам не понадобятся. При этом все 20 карт без рыб на рубашке должны остаться в игре: если некоторые были случайно убраны, верните их на стол.

Ход игры

🐟 Раскрыть карту

В свой ход игрок **должен** раскрыть 1 карту с середины стола. Сначала раскрываются карты с рыбами на рубашке, а затем, когда они закончатся, игроки раскрывают карты без рыб. На лицевой стороне каждой карты нарисована рыба. Это может быть пиранья, рыба-меч, рыба-шар или скорпена. Рыбы бывают мелкими и сытыми, крупными и сытыми, средними и голодными.

Раскрыта сытая рыба

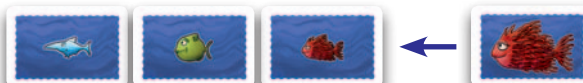
Если у игрока в лагуне (игровой зоне перед ним) нет сытой рыбы, он кладёт туда раскрытую карту с сытой рыбой. Если у игрока в лагуне уже есть сытая рыба, он может положить туда раскрытую карту сытой рыбы в ряд за крайней правой рыбой, если рыбы:



- 🐟 совпадают по виду **или**
- 🐟 совпадают по размеру.

Совпадение по виду и по размеру одновременно, конечно же, тоже допустимо. Так в лагуне игрока выстраивается цепочка рыб. Это его возможный улов.

Примеры:



Игрок может положить в свою лагуну крупную скорпenu, потому что крайняя правая карта — мелкая скорпена.



Игрок может положить в свою лагуну мелкую рыбу-меч, потому что крайняя правая карта — мелкая скорпена.



Игрок не может положить в свою лагуну крупную рыбу-меч, потому что крайняя правая карта — мелкая скорпена — не совпадает с раскрытой рыбой ни по виду, ни по размеру.

Если игрок не может положить раскрытую карту сытой рыбы в свою лагуну, он должен передать её соседу слева. Если сосед может положить эту карту в свою лагуну, он это делает, если нет — передаёт дальше. Если никто за столом не может положить раскрытую рыбу в лагуну, потому что она не совпадает ни по размеру, ни по виду с последними рыбами в рядах игроков, последний игрок убирает раскрытую карту в коробку (она удаляется из игры).

В любом случае, если игрок раскрыл карту сытой рыбы, то после её размещения или удаления он может:

- 🐟 раскрыть ещё одну карту **или**
- 🐟 забрать улов и завершить ход **или**
- 🐟 завершить ход, не забирая улов.

Раскрыта голодная рыба

Если игрок раскрывает голодную рыбу, она попадает в его лагуну и начинает есть сытых рыбок! Голодная рыба ест рыбок справа налево и останавливается, когда наталкивается на рыбу своего вида. После этого сытым рыбам ничего не грозит.



Если же голодная рыба не встретит рыбу своего вида, все сытые рыбы будут съедены.

Игрок собирает съеденных рыбок, кладёт их стопкой в центр стола, после чего накрывает картой раскрытой голодной рыбы лицевой стороной вверх — это толстая рыба. Голодная рыба, не съевшая ни одну рыбу, также становится толстой рыбой.



Пример: игроку повезло — голодная рыба сразу наткнулась на свою родственницу и не смогла подкрепиться в этой лагуне. Игрок кладёт карту голодной рыбы на середину стола лицевой стороной вверх.



Игроки складывают толстых рыб в стопки по видам. Таким образом, может быть всего четыре стопки толстых рыб. После того как игрок поместил толстую рыбу в центр стола, его ход заканчивается. Право действия передаётся игроку слева.

Примечание: голодная рыба ест только улов игрока, который раскрыл эту голодную рыбу. Голодная рыба никогда не перемещается в лагуны других игроков. Когда голодная рыба съедает сытых рыб, она отправляется в центр стола как толстая рыба. Если в лагуне игрока осталась рыба, он сможет забрать улов не раньше чем в конце своего следующего хода.

Забрать улов

Когда игрок сам завершает ход, он может забрать улов из своей лагуны. Для этого он складывает всю рыбу из лагуны в стопку рубашкой вверх и кладёт перед собой. Выловленные рыбы находятся в полной безопасности — их не съест голодная рыба, они также не достанутся другим игрокам.

Поймать толстую рыбу

Толстых рыб с центра стола можно забирать как улов. Если у игрока в лагуне есть три или более сытые рыбы одного вида, он может забрать с центра стола стопку толстых рыб такого же вида.



Пример: у Анны в лагуне три рыбы-меч, так что она может забрать с центра стола стопку с толстыми рыбами-меч.

Примечание: за ход игрок может забрать с центра стола больше одной толстой рыбы, если у него в лагуне несколько видов рыб представлено тремя или более картами. Размер рыбы, за счёт которых игрок забирает толстую рыбу, не имеет значения. Эти рыбы не обязаны лежать рядом друг с другом. Игрок не может забрать стопку толстых рыб после того, как раскрыл карту голодной рыбы, но может забрать её до раскрытия карты или после раскрытия карты сытой рыбы. Если у игрока есть две рыбы одного вида, он может не забирать улов в надежде, что раскроет ещё одну сытую рыбу нужного вида и заберёт толстую рыбу.

Конец игры

Когда все карты с рыбами на рубашке раскрыты, начинается заключительная фаза игры. Игроки продолжают раскрывать карты без рыб на рубашке. И как только любой игрок раскроет голодную рыбу, игра тут же завершится — голодная рыба даже не успеет перекусить рыбами в лагуне игрока.

Подсчёт очков

Игроки считают забранные карты, хранящиеся в их игровых зонах. Тот, у кого карт окажется больше, побеждает. Рыба в лагунах игроков, как и рыба в стопках толстых рыб, не учитывается. Если у нескольких игроков одинаковое количество карт, побеждает тот, у кого больше голодных рыб. Если спорная ситуация не разрешена, партия завершается вничью.

Автор игры: Оливер Игельхаут
Иллюстратор: Кристоф Тиш

©2004 ABACUSSPIELE Verlags
GmbH & Co KG. All rights reserved.



Русское издание: ООО «Мир Хобби»

Общее руководство: Михаил Акулов
Перевод: Алексей Перерва
Редактура: Александр Киселев
Вёрстка: Дарья Смирнова
Корректор: Ольга Португалова

Вопросы издания игр решает директор по развитию бизнеса Николай Пегасов (nikolay@hobbyworld.ru). Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.

© 2013 ООО «Мир Хобби»
правообладатель на территории
РФ и стран СНГ. Все права
защищены. www.hobbyworld.ru

