

КАРТКОВА РОЗВАЖАЛЬНА ГРА

РИБОЛОВИ

БУДЕ КЛЬОВО!



ПРАВИЛА ГРИ

У грі «Риболови» гравці стають рибалками, які змагаються за чималий вилов. Щоб спіймати рибу, вони закидують вудки, підсікають сачком, підкормлюють рибу, конкурують за рибну локацію, вигадуючи різноманітні каверзи суперникам.

Ціль гри — набрати найбільшу кількість балів за картки з рибами.

Гра вважається закінченою тоді, коли з колоди вийшли всі п'ять карток «Сом», або кількість рибних локацій з картками стала меншою за кількість гравців.

Гравці можуть обрати швидкий варіант гри, в якому роблять десять раундів. Раунд — це, коли всі гравці зробили по одному ходу, для зручності відмітивши його на гральному полі.

Переможцем вважається гравець, у якого вкінці гри найбільше балів. Він є найкращим риболовом.

Визначення переможця. Кожна рибина має свою вартість у балах. Вкінці гри бали сумують для визначення переможця. У кого балів найбільше, той і переможець. У випадку однакової кількості балів, рахується наживка, яка залишилась на руках у гравця. Одна наживка дорівнює одному балу.

Якщо й тоді балів порівну, то перемогу розділили кілька гравців.

ПОЯСНЕННЯ КОМПЛЕКТАЦІЇ



ГРАЛЬНЕ ПОЛЕ

Поле з рибними локаціями та містком ходів.

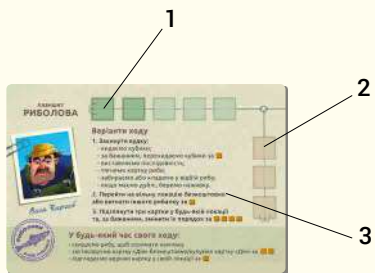


КАРТКА РИБИ

1. Зображення та назва риби.
2. Кількість кубиків, які потрібно виставити на планшет.
3. Вартість риби у балах.
4. Кількість наживки, яку гравець може отримати за цю рибину, якщо скине її у відбій.

ПІДГОТОВКА ДО ГРИ

1. Перетасовуємо колоду риб, ділимо її на приблизно однакові стопки та викладаємо їх на поле сорочкою догори (2 гравців — 5 стопок, 3 гравців — 6 стопок, 4 гравців — 7 стопок, 5 гравців — 8 стопок, 6 гравців — 9 стопок). Кожна стопка — це локація для рибалки.
2. Гравцям роздаємо по три картки «Дія», з яких вони обирають для себе одну, а дві інші віддають гравцю ліворуч. Кожен гравець, з отриманих карток, обирає для себе ще одну, а іншу скидає у загальну колоду з картками «Дія». Отже, на руках у гравців має бути по дві таких картки.



ПЛАНШЕТ ГРАВЦЯ

1. Вудка — місце для викладання послідовності кубиків.
2. Місце для викладання дублів.
3. Підказка гравцю.



КАРТКА «ДІЯ»

Опис дії, застосування. Усі картки цього типу гравці задіюють будь-коли, але лише у свій хід. Одночасно на руках у гравця може бути не більше як дві таких картки.

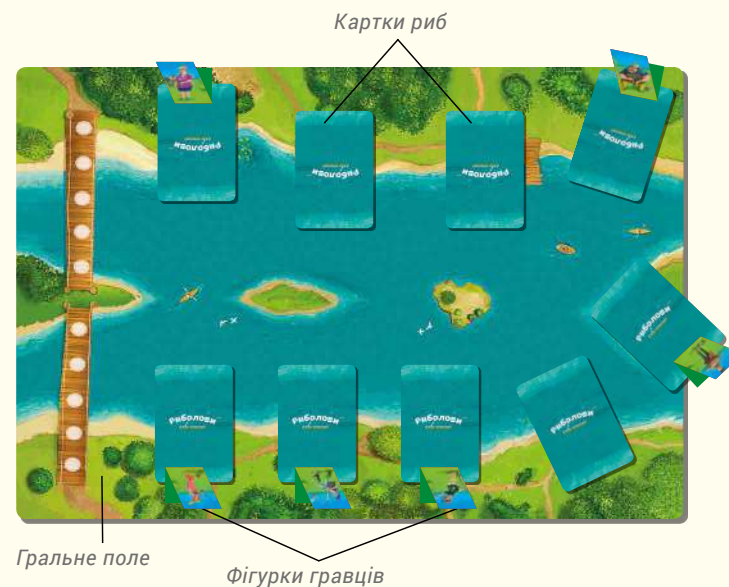
3. Загальну колоду з картками «Дія» кладемо біля гравального поля. Три верхні картки з цієї колоди викладаємо у відкриту. Відкриті картки — це Банка рибалок, звідки вони можуть купувати картки «Дія» за наживку. Коли викуплена одна з трьох відкритих карток, тоді докладається наступна із загальної колоди.
4. Кожен гравець обирає для себе фігурку рибалки, планшет для цієї фігурки та бере по три наживки.
5. Фігурку рибалки виставляємо на будь-яку локацію. На одній локації може бути лише один гравець.
6. Визначаємо першого гравця. Для прикладу, починає той, хто має найменший досвід рибалки, або наймолодший за віком.



Колода карток «Дія»



Відкриті картки «Дія»



ВАРІАНТИ ХОДУ

У свій хід гравці можуть здійснити лише один з перелічених варіантів.

- **ЗАКИНУТИ ВУДКУ** — кинути кубики і виставити послідовність не менше як з двох кубиків та відкрити картку риби.
- **БЕЗКОШТОВНО ПЕРЕЙТИ НА ВІЛЬНЕ РИБНЕ МІСЦЕ** або вигнати іншого рибалку з його локації, заплативши йому за це одну наживку.
- **ПІДКОРМИТИ РИБУ** — підглянути три верхні картки риб у будь-якій одній з локацій та, за бажанням, викласти їх у потрібному порядку. За це потрібно скинути чотири наживки у Банку.

НЕ ВВАЖАЄТЬСЯ ХОДОМ

Застосовуються під час свого ходу у будь-який момент, навіть тоді, коли гравець вже потягнув рибу.

- Скинути рибу й отримати наживку.
- Застосувати картку «Дія».
- Придбати за дві наживки картку «Дія».
- Підглянути за одну наживку верхню картку у своїй локації.

ДЕТАЛЬНЕ ПОЯСНЕННЯ ВАРІАНТІВ ХОДУ

1. ЗАКИНУТИ ВУДКУ

- 1.1 Гравець кидає всі кубики і визначається, яку послідовність з цифр він хотів би виставити на свій планшет у вудку. Наприклад: 1, 2 або 4, 5, або 2, 3, 4, 5. Чим довша послідовність, тим краще, бо цінніша риба потребує більше кубиків.
- 1.2 За бажанням, під час свого ходу, гравець може перекинути всі чи деякі кубики, щоб спробувати зібрати кращу послідовну комбінацію. Але за кожне перекидання сплачує одну наживку. Перекидати кубики можна доти, доки у гравця є наживка. Або спасувати, і передати кубики іншому гравцю.
- 1.3 Виставивши послідовність, гравець відкриває верхню картку риби з своєї локації. Якщо кількість кубиків у послідовності відповідає кількості кубиків на картці, або їх є більше, то риба вважається впійманою. Якщо ні, то риба зірвалася і йде у відбій.
- 1.4 Якщо у гравця на кубиках, які він не задіяв у послідовності на планшеті, є дублі з цифр, то за кожні такі співпадіння цифр, гравець отримує наживку з Банки: 2 дублі — 1 наживка, 3 дублі — 2 наживки.



- 1.5 Серед карток риб є картка «Черевик». Якщо гравцю замість риби попадеться черевик, то при випавших дублях, він наживки не отримує. У такому разі цей гравець картку «Черевик» ховає у будь-яку іншу локацію, також його можна покласти на локацію де вже немає риби.
- 1.6 Не маючи послідовності хоча б з двох кубиків, гравець не може ні відкрити рибу, ні взяти наживку за дублі, а лише перекидати кубики доти, доки не виставить послідовність. Або передати хід наступному гравцю.
- 1.7 Наживка за дублі береться лише після відкриття риби.
- 1.8 Риба відкривається тільки тоді, коли гравець визначився, які кубики виставити у послідовності, а які відставити вбік. Після цього перекидати кубики чи змінювати їх розміщення не можна.
- 1.9 Єдиний спосіб змінити комбінацію після відкриття риби — використати картку «Воблер».
- 1.10 Будь-коли під час свого ходу, можна скинути вже впійману рибину у відбій і отримати за це наживку, що не вважається ходом. Або віддати одну наживку для того, щоб підглянути верхню картку у своїй локації.

УВАГА, ЗАБОРОНЕНО!

- Перекидати кубики за наживку, чи міняти розміщення кубиків, якщо вже відкрили картку риби, окрім застосування картки «Воблер».
- Купувати чи грати картками «Дія» не у свій хід, окрім картки «Пес Дротик».

2. БЕЗКОШТОВНО ПЕРЕЙТИ НА ВІЛЬНЕ РИБНЕ МІСЦЕ —

безкоштовно переставити фігурку свого рибалки на іншу вільну локацію.

- 2.1 Якщо зайняти локацію іншого рибалки — переставити фішку свого рибалки на чуже рибне місце, заплативши цьому рибалці одну наживку. Локація, на яку переходить вигнаний рибалка, визначається на його розсуд. Переміщення рибалки, якого вигнали, не вважається для нього ходом, навіть, якщо він стає на місце ще іншого рибалки. При цьому він теж сплачує одну наживку за зайняте кимось місце.
- 2.2 Єдиний спосіб не дати вигнати свого рибалку — мати картку «Пес Дротик», яка заблокує спробу вигнати вашого рибалку і дія просто не відбудеться. У такому разі наживка не платиться, а картка «Пес Дротик» скидається у відбій. При цьому гравець, що пробував вас вигнати витратив свій хід.

3. ПІДКОРМИТИ РИБУ

У свій хід гравець може скинути чотири наживки і підглянути три верхні картки у будь-якій локації риб, а за бажанням, ще й викласти їх у бажаному порядку.

ДЕТАЛЬНЕ ПОЯСНЕННЯ КАРТОК «ДІЯ»

Усі картки «Дія», окрім картки «Човен», після їх використання, кладуть під низ колоди і далі застосовують у грі.



ЧОВЕН

Дає змогу гравцю перейти на нову локацію і така дія не вважається ходом. Якщо при цьому гравець виганяє іншого рибалку, то сплачує йому одну наживку, як при звичайному переході. Це єдина постійна картка, після використання якої, за бажанням може залишитися у гравця. Її можна використати тільки один раз у кожен свій хід.



ВОБЛЕР

Дає змогу гравцю безкоштовно кинути додатково два кубика, і якщо одна з цифр підійде, вставити один з цих кубиків у послідовність. Картка використовується тоді, коли у послідовності не вистачає кубика і риба може зірватись.

Якщо гравець виклав послідовність з чотирьох кубиків і хоче зіграти картою «Воблер», а двох вільних кубиків немає, він кидає один кубик двічі.

Може бути задіяна навіть, коли гравець вже відкрив рибу.



СІТКА

Дає змогу гравцю додатково кинути кубики і за кожні 5 та 6, які випали, взяти по картці риби. Але тоді гравець стає браконьєром до кінця гри і ризикує отримати штраф, якщо проти нього зіграють картою «Рибінспекція» в будь-який наступний хід після використання картки «Сітка». Вилов Сіткою не вважається ходом, тобто можна додатково кидати кубики після закидання вудки.



ЗАЖЕРЛИ КОМАРИ

Гравець, проти якого зіграна ця картка, у цьому ході кидає на один кубик менше.



ПІДСАК

Дає змогу гравцю замінити один кубик у послідовності, якщо такого не вистачає, щоб риба не зірвалася. Наприклад, якщо випала послідовність 1, 2, 4, 5 то завдяки картці «Підсак» вважається, що гравець має послідовність 1, 2, 3, 4, 5 і може витягнути будь-яку рибу. Картка може бути задіяна навіть, коли гравець вже відкрив рибу.



РИБІНСПЕКЦІЯ

Якщо у гравця, проти якого зіграна картка, більше п'яти рибин, то він на власний розсуд скидає надлишок у відбій. Якщо гравець використовував у цій грі картку «Сітка», то він скидає всю рибу у відбій.



ДРУЖИНА НЕ ПУСКАЄ НА РИБАЛКУ

Гравець, проти якого зіграна картка, пропускає хід. Картка також може бути задіяна щодо себе. При чому гравець не зможе виконувати жодних дій у цьому ході взагалі. Але й щодо нього не можна застосовувати дію будь-яких інших карток.



СПОРТИВНА РИБАЛКА

Гравець, проти якого зіграна картка, зобов'язаний випустити найдорожчу свою рибину у відбій.



ПІДКИНУТА КОНСЕРВА

Гравець, проти якого зіграна ця картка, втрачає всю свою наживку та картки «Дія». Зловлена риба у гравця залишається.



ПЕС ДРОТИК

Дає змогу гравцю, проти якого зіграли картою «Кіт Муркотик», чи виганяють з локації, захистити себе, використавши картку «Пес Дротик», і тим самим відмінити цю дію. Картки «Пес Дротик» і «Кіт Муркотик» йдуть у відбій.



КІТ МУРКОТИК

Краде рибину з улову іншого гравця. Гравець, проти якого зіграли цією картою, скидає наосліп одну рибину у відбій.



БОЙЛИ

Дає змогу гравцю, який використав цю картку, кинути один кубик і взяти стільки наживки, скільки випаде цифр на кубку.



БАЙДАРОЧНИКИ

Дає змогу гравцю розтасувати будь-яку колоду риб по інших локаціях.

© Бюро ігор «Така Мака» всі права збережено.

Копіювання будь-якої частини цієї гри, – без письмової згоди, – заборонено.

Автор ідеї: Роман Сідун

Ігротехнік: Андрій Мочурад

Ілюстратори: Ірина Нестеренко,
Сергій Костишин