



КОТЯЧА РИБЕРНЯ:

Часом навіть працюючим торговцям корейського рибного ринку Чагалічхі потрібен відпочинок. Добре, що за прилавком їх завжди можуть замінити їхні чотирилапі улюбленці.

Котики люблять своїх господарів, та запах риби так вабить...

Схоже, насувається битва за ласі шматочки!

КОМПОНЕНТИ

50 карт риб



Кількість лапок за набір з цією рибою

10 червоних карт (камбала)
10 помаранчевих карт (сайра)

8 жовтих карт (лосось)
8 зелених карт (вугор)
8 синіх карт (скелезуб)

6 пурпурових карт (тунець)

6 лапок-шкарпеток



4 карти кальмарів

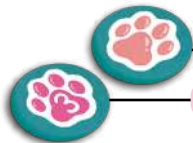


Значення кальмара

Ефект карти

4 коричневі карти (кальмар)

20 жетонів лапок



1 лапка

3 лапки

6 карт-пам'яток



Перш ніж почати гру!



Приклейте наліпки на жетони. Переконайтеся, що лапки з двох сторін жетона — однакового кольору!

ПРИГОТУВАННЯ ДО ГРИ



Роздайте кожному гравцеві по **карті-пам'ятці**. Покладіть решту карт-пам'яток назад у коробку.

Якщо ви граєте вперше, покладіть **4 карти кальмарів** у коробку, у першій партії вони не знадобляться.

За бажанням додайте ці карти в наступних партіях.



Перетасуйте **карти риб**, сформуєте колоду та покладіть її долілиць.

Викладіть у ряд кількість карт, що дорівнює **кількості гравців + 1**.

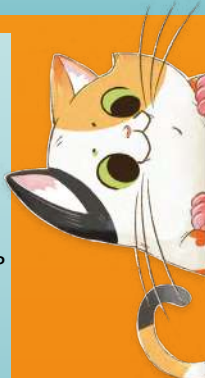
Покладіть **жетони лапок** біля колоди риб.



Приклад. У грі втрюх ряд містить чотири карти.



Кожен гравець надягає **лапку-шкарпетку** на вказівний палець.



ПЕРЕБІГ ГРИ

Гравці разом уголос рахують до 3, а потім усі **одночасно*** торкаються лапкою-шкарпеткою бажаної карти в ряді.

- Якщо ви **єдиний** вибрали певну карту, то візьміть її та покладіть горілиць перед собою. Усі свої здобуті карти складіть в один стос.
- Якщо **двоє чи більше** гравців вибрали **ту саму карту**, то її не отримує ніхто! Відразу покладіть цю карту у **скид**.

На рахунок «3»
хапай рибку!



Овва!
Хтось зазіхає на мою карту!

Не бачити нам рибки!

*«**Одночасно**» означає, що ніхто не може виконати хід **пізніше від інших**.

Добре обміркуйте, яку рибку вхопити, перш ніж усі почнуть відлік.

Ви не можете вибрати карту після того, як побачили, на що націлилися інші гравці!

Нявчуйтеся,
тепер я маю
ще одну рибку!



Після цього перевірте, чи має хтось **2 різні набори з щонайменше 3 однакових риб**:

- Якщо так, переходьте до **підрахунку очок**.
- Інакше **скиньте** найближчу до скиду карту в ряді й **поповніть** ряд із колоди до початкової кількості. **Раунд продовжується!**

Примітка. Якщо колода риб вичерпалася, перетасуйте скид і сформуйте нову колоду.



ПІДРАХУНОК ОЧОК

За кожен набір із **3 чи більше** однакових карт ви отримуєте **жетони лапок**.

За **1 набір** ви отримуєте стільки лапок, скільки зображено на **1 карті** з набору (а не за кожну карту в наборі!).

Примітка. Ви не можете зібрати кілька наборів одного типу (наприклад, якщо маєте 6 карт лосося).



КІНЕЦЬ ГРИ

Гра закінчується, якщо хтось із гравців має **щонайменше 6 лапок**. Перемагає той, хто має найбільше лапок! У разі нічиєї претенденти ділять перемогу.

Якщо ж ніхто не зібрав 6 лапок...

ПРИГОТУВАННЯ ДО НОВОГО РАУНДУ

1. Усі гравці **скидають усі свої карти риб**, навіть якщо не отримали за них жетони лапок. Жетони лапок не скидають.
2. Перетасуйте всі карти риб і сформуйте нову колоду. Вкладіть новий ряд карт і продовжуйте грати.



КАРТИ КАЛЬМАРІВ

1. Затасуйте в колоду риб усі 4 карти кальмарів.
2. Якщо вам вдалося забрати карту кальмара, ви чекаєте, поки інші гравці заберуть здобуті карти. Потім **вкрадіть 1 карту риби** в будь-якого іншого гравця (якщо можливо). Після цього скиньте карту кальмара.

Зробімо гру цікавішою!



Примітка. Якщо кілька гравців одночасно забрали по карті кальмара, то першим її ефект застосовує той, хто має карту з меншим значенням.



ВАРІАНТ ГРИ ВДВОХ

Грайте за звичайними правилами з такими змінами:

1. **Щоразу** перед тим як перетасувати карти й почати новий раунд, гравці беруть по 1 карті з колоди риб, не показуючи іншим гравцям. Скидайте отримані карти й беріть нові, доки не візьмете карту з 2 лапками.
2. Покладіть цю карту **долілиць** у свій стос. Під час підрахунку очок ви можете **розкрити** цю карту, щоб додати до відповідного набору, або залишити її долілиць, щоб розкрити пізніше, під час наступного підрахунку очок. Карти, які лежать у стосі долілиць — єдині, які не скидають наприкінці раунду.

Рятуймо нашу планету!



TREES FOR THE FUTURE

www.trees.org

NACHHALTIG
RE-PLASTIC®
100% RECYCLET

ТВОРЦІ

Автор гри: Бенджамін Люн

Ілюстрації: Гамі

Графічний дизайн: Маріна Фаренбах, Рейон Квон, Енн Віссер

Редагування: Сабіна Махачек

Менеджер проекту: Томас Г. Джонг

Керівник проекту: Гейко Еллер-Білц

Особлива подяка: Смоос Чен та Т.В.Д., Роланд Гослар,

Міхаель Кренцле, Дженсі Шин. Також вдячні нашим

друзям та тестувальникам.

© 2022 HeidelBÄR Games GmbH. FISH & KATZ, логотип HeidelBÄR

Games і HeidelBÄR Games — торгові марки HeidelBÄR Games

GmbH. RE-Plastic® — торгова марка Fa. Wissner GmbH. Виробник:

HeidelBÄR Games GmbH, Hauptstr. 107, 63897 Miltenberg, Німеччина.

Виготовлено в Чехії.

Реальні компоненти можуть відрізнятися від зображених

на малюнках. Не призначено для дітей до 5 років!



УКРАЇНСЬКЕ ВИДАННЯ

Керівник проекту: Олександр Ручка

Випускова редакторка: Алла Костовська

Перекладач: Артем Деменко

Редакторка: Олександра Асташова

Дизайн і верстка: Артур Патрихалко

Особлива подяка: Анна Вакуленко,

Ганна Жукова, Дмитро Бібік, Дмитро

Науменко, Ілля Бобров, Олена Богуславська,

Сергій Іщук, Сергій Тодоров і Тетяна Іщук

Українське видання © 2023 Geekach Games

www.geekach.com.ua