

Второе издание

КУБИЧЕСКАЯ РЫБАЛКА



Видеоправила



ПРАВИЛА ИГРЫ

7+

Автор: Филипп Иванов



Тёплый спокойный погожий денёк выдался сегодня, в самый раз для рыболовных состязаний. Сразу чувствуется – клёв будет отличный! Готовьте удочки, запасайтесь червячками пожирнее и да не выловить вам башмак!

Описание игры

Каждый раунд игроки бросают кубики наживки, чтобы поймать рыбу. За свой улов рыболовы получают победные очки. Но не всё так просто...

Чем больше рыба, тем сложнее её поймать.

Поэтому вытащить одну большую или несколько маленьких – решать вам!

И будьте осторожны, рыба может сорваться.

Цель игры

Наловить как можно больше победных очков.

Компоненты



67 карт рыб



7 карт
возможностей



1 карта-памятка
по свойствам
рыб/соло-режиму



6 кубиков
наживки



14 жетонов
достижений



12 монет



Правила

Подготовка к первой игре

- 1  **Карты возможностей** верните в коробку. Для первой игры они вам не понадобятся.
- 2 **Перемешайте колоду карт рыб** и положите её на стол стороной с поплавком вверх. Выложите перед игроками 5 карт рыб в ряд, не переворачивая.
- 3 **Памятку и 14 жетонов достижений** разместите рядом.
 **Жетон разных видов рыб** положите стороной в зависимости от количества игроков:
 1-3 игрока – стороной с цифрой 7, 4-5 игроков – стороной с цифрой 5.
- 4 **Монеты** выложите в центр стола. Раздайте по 1 каждому игроку.
- 5 Положите все **6 кубиков** перед игроками.



Определите первого игрока, например, им может быть самый младший участник.



В свой ход игрок бросает все 6 кубиков наживки, чтобы начать ловлю.

Как ловить рыбу?

Карты рыб имеют две стороны. На одной стороне рыба и количество победных очков, которое она приносит (от 2 до 5 ПО). Кол-во победных очков отражает величину пойманной рыбы. Чем больше рыба, тем сложнее её поймать! Внизу карты условие, при котором рыба срывается с крючка.



Сторона А



Сторона Б

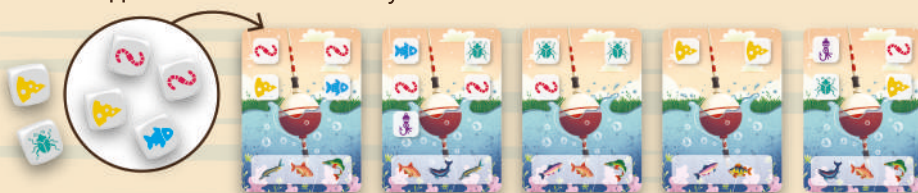
На другой стороне с поплавком указаны разные комбинации наживки, от 2 до 5 ячеек. Количество ячеек наживки на карте равно количеству ПО, которые принесёт эта рыба. Те же виды наживки, что изображены на картах, имеются и на сторонах кубиков. Кроме наживки, на стороне с поплавком есть подсказка — какая рыба может быть на обратной стороне.





Чтобы поймать рыбу, нужно выложить кубики с соответствующей наживкой на **все** ячейки, указанные на карте.

Бросив кубики, игрок может выложить любое количество кубиков на любое количество доступных карт рыб. Мы рекомендуем ставить только на те карты, у которых больше всего совпадений с выпавшими кубами.



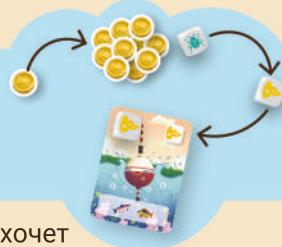
Помните, рыба клюёт, только если на карте выложены все необходимые наживки.

После выкладывания на карты рыб кубики перемещать нельзя (исключение – карта возможности «Смена наживки»).

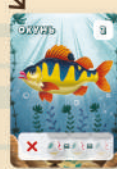
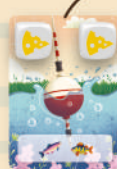


Далее игрок по желанию может использовать **2 попытки переброса** всех оставшихся невыставленными кубиков. После каждой попытки игрок может нужные кубики выкладывать на карты. Если первый же бросок оказался удачным, кубики можно не перебрасывать.

Монеты можно использовать, чтобы изменить наживку на кубиках. Заплатите 1 монету и поверните 1 любой кубик любой необходимой стороной. Вы можете использовать несколько монет, чтобы изменить значения нескольких кубов.



После того как игрок выставил кубики и больше не может или не хочет перебрасывать, он переворачивает карты тех рыб, на которых заполнены все ячейки наживки.





Карты, на которых ячейки заполнены частично, остаются на месте. А кубики с этих карт и неиспользованные на картах считаются **несработавшими**.
Далее нужно проверить, не сорвалась ли каждая из пойманных рыб.
При этом у каждого вида рыб своё свойство:



Форель — никогда не срывается



Щука — срывается, если использованы все попытки переброса кубиков



Чавыча — срывается, если хотя бы один кубик был изменён монетой.
При этом монеты возвращаются игроку



Осётр — срывается, если на любом несработавшем кубике выпал «Башмак»



Окунь — срывается, если значения всех несработавших кубиков одинаковые. Если остался только 1 кубик — окуни не срываются



Язь — срывается, если в этот ход игрок выловил любую другую рыбу.
Если игрок поймал только язей, все они не срываются



Судак — срывается, если значения всех несработавших кубиков разные. Если остался только 1 кубик — судаки не срываются



Игрок забирает карты тех рыб, которые ему удалось поймать, при условии, что они не сорвались.
Все сорвавшиеся рыбы отправляются в стопку сброса.

Если после всех перебросов игрок не смог поймать рыбу или вся пойманная рыба сорвалась, он **получает 1 монету**.
Воспользоваться ею можно только со следующего хода.



Имея в своем улове минимум 4 карты рыб, игрок в конце своего хода сравнивает свой набор рыб со светло-голубыми жетонами достижений.
Если рыбы в улове игрока совпали с рыбами на одном или нескольких жетонах, он забирает все эти жетоны себе.



После чего ход переходит к игроку слева.
Пополните ряд новыми картами рыб, если в нём меньше 5 карт.



Жетоны достижений

Всего в игре 14 жетонов:

● **6 жетонов наборов рыб.** Они достаются игрокам по ходу игры, а в конце принесут **по 5 победных очков**.

● **1 жетон разных видов рыб.** Сторона 7 используется при игре с 1-3 участниками. Сторона 5 используется при игре с 4-5 участниками. Жетон достанется игроку, первым поймавшему 5 или 7 (в зависимости от числа участников) **разных** рыб. Этот жетон принесёт соответственно 5 или 7 победных очков.

● **7 жетонов преимущества** по каждому виду рыб. Такой жетон достается игроку, который наловил больше других рыб одного вида. Эти жетоны распределяются в конце игры и приносят **по 4 победных очка**.

Окончание игры и определение победителя

Как только со стола взят **четвертый жетон** достижений, игра заканчивается.

Также игра заканчивается, если **выловлена последняя рыба** и карт больше не осталось. Стопка сброса сорвавшихся карт рыб не возвращается в игру, не учитывайте её.

Далее все игроки считают количество рыб каждого вида и распределяют **жетоны преимущества** по каждому виду рыб. В случае равенства жетон получает игрок, у которого на этих картах больше сумма ПО. При равенстве, ПО за данный жетон получают оба игрока. Также участники получают по 1 ПО за каждую монету на руках.

Далее игроки подсчитывают сумму ПО на картах рыб, жетонах и за монеты.

Игрок, набравший больше всего ПО, побеждает.

В случае одинакового количества ПО побеждает игрок, у которого больше всего карт.

Если и количество карт одинаково, то побеждает игрок, у которого больше очков за карты рыб, т. е. улов больше по весу и размеру.



ИГРА С КАРТАМИ ВОЗМОЖНОСТЕЙ

Если вы уже сыграли несколько партий и освоились с базовыми правилами, можете добавить в игру **карты возможностей**.



При подготовке к игре перемешайте **колоду возможностей** и раздайте каждому игроку **по 1 карте**.

Карты возможностей лежат перед игроками **в открытую**. Оставшуюся колоду возможностей положите в центре стола, откройте **2 карты** и выложите рядом, чтобы они были видны всем игрокам. Рядом с колодой оставьте место для сброса.

В любой момент своего хода игрок может **ОДНОКРАТНО** воспользоваться своей картой возможности. После использования карта **сбрасывается**.

Всякий раз, когда игрок не смог поймать рыбу (*после всех перебросов или рыба сорвалась*), он получает 1 монету и 1 любую из 2 открытых карт возможностей. Если у игрока уже есть неиспользованная карта, он не может взять вторую. Вместо этого он может поменять свою карту возможности на 1 из 2 карт на столе или отказаться и оставить имеющуюся.

Если на столе осталась 1 карта возможности, выложите вторую из колоды. Если колода закончилась, перемешайте сброс и сформируйте новую колоду.

ВАЖНО: у игрока может быть **максимум 1 карта** возможности.

Карты возможностей



Подсечка — +1 переброс кубиков. Можете 3-й раз перебросить кубики, но только те, что не выложены на карты.



Прикормка — выложите на стол ещё 3 карты рыбы. В этот ход вы можете выбирать из 8 карт рыб. В конце хода сбросьте любые 3 карты рыб.

+



Сачок — возьмите себе со стола 1 карту рыбы с номиналом «2». В этот ход вы не получаете монету и новую карту возможности.

+



Смена места — сбросьте все карты рыб и выложите 5 новых.



Смена наживки — можете переставить кубики на картах рыб, не меняя их значений.



Снаряжение — проигнорируйте правило срыва для одной из рыб. Вы смогли её поймать.



Эхолот — посмотрите 3 любые рыбы из ряда, не показывая другим игрокам.



Режим для одного игрока

В данном режиме игрок соревнуется с виртуальным соперником Аланом. Игрок действует и за себя, и за виртуального противника, ходы передаются по очереди. Игрок всегда начинает ходить первым и действует по обычным правилам. Алан не использует монеты. В его ход игрок бросает один кубик и, в зависимости от выпавшей грани, совершает одно из следующих действий:



Сыр — Алан забирает из ряда левую карту рыб ценностью 2. Если в ряду карты только ценностью 3 и/или выше, то ничего не происходит.



Рыба — Алан забирает из ряда левую карту рыб ценностью 3. Если в ряду нет карт ценностью 3, то он забирает левую карту ценностью 2. Если и таких карт нет, то ничего не происходит.



Насекомые — Алан забирает из ряда левую карту рыб ценностью 4 или, если таких нет, забирает левую карту ценностью 3 и так далее. Если таких карт нет, ничего не происходит.



Крючок — Алан забирает из ряда левую карту рыб ценностью 5 или, если таких нет, забирает левую карту ценностью 4 и так далее.



Червяк — Алан забирает самую левую карту рыб любой ценности.



Башмак — ничего не происходит.



В конце хода Алана нужно проверить, не собрана ли одна из комбинаций рыб с жетонов достижений, и если собрана, то жетон переходит Алану.

Игра заканчивается стандартным образом, как только со стола взят четвёртый жетон достижений. Финальный подсчёт очков ведется по стандартным правилам.

Интересные факты о рыбах



Судак не переносит даже малейшего загрязнения. Наличие в водоёме этой рыбы говорит о высоком качестве воды.

Самец судака проявляет заботу и охраняет своё многочисленное потомство, чем нередко нагло пользуются другие рыбы.

Так, плотва иногда выступает в роли матери-кукушки, откладывая свою икру прямо в судацьи гнезда.

Форель можно назвать настоящей «скоростной» рыбой, так как она может развивать скорость до 16 километров в час, в то время как остальные её сородичи — всего лишь до восьми. Иногда, спасаясь от преследователей, рыбы достигают такой скорости, что буквально выпрыгивают из воды на высоту до 2 метров.



Окунь отличается большой плодовитостью: особи весом около 250 г могут вымётывать до 200—300 тысяч икринок, а у крупных особей число икринок может быть больше одного миллиона.

Щуки живут только в холодной воде. Щуки растут на протяжении всей жизни и могут достигать в длину 2 метров. Рыба фигурирует в народных сказках и преданиях всех стран, на территории которых она водится.



Осётр растет очень медленно, при этом живет очень долго, в среднем 60 лет, но попадались особи и столетнего возраста.

Чавыча — промысловая рыба, достигающая больших размеров, отличающаяся также и большим весом. Из случаев, пойманных рыбаками тихоокеанских видов, самый большой вес рыбы достигал 57 кг.



Язь тот еще хитрец. При подсечке рыба начинает активно мотать головой из стороны в сторону. Да и выпрыгивать из воды он тоже умеет. Особенно если незадачливый рыболов забудет закрыть садок. Он будет долго проверять стенки садка на прочность после поимки.



Автор игры:
Филипп Иванов

Инженер, меломан, семьянин, автор детских и семейных настольных игр.



Иллюстрации:
Алексей Жданов

Изобретаю иллюстрации.
[@alexgreenbird](#)



Дизайн:
Анастасия Сенько

Люблю всем сердцем — каждый проект.
behance.net/tebevesna



Разработка:
Студия TĚMABREW

Варим игры из лучших ингредиентов.
Больше игр на temabrew.ru



Издатель:
Свежий ветер

Несём свежие перемены в серые будни.
ndplay.ru