

4+
4
5
6

2–4
игрока

15–30
мин.

ПРАВИЛА ИГРЫ

РЫБКИ-ОБВОДИЛКИ

В настольной игре «Рыбки-обводилки» участники наполняют свой аквариум самыми разнообразными рыбками, которых они будут обводить по картонным трафаретам, и выполняют различные цели — например, накормить рыбок подходящим кормом или спрятать их в водорослях нужной формы. В итоге у каждого получится свой аквариум, который можно «оживить» с помощью цветных карандашей!

Внимание! Мелкий шрифт.
Для прочтения правил может
понадобиться взрослый игрок.



Примечание: не выкидывайте картонные детали (за исключением внутренней части трафарета зеркала) — они все понадобятся вам для игры.

КОМПОНЕНТЫ

- 1 деревянный кубик
- 6 карандашей (2 простых и 4 цветных)
- 32 двусторонних игровых поля (3 уровня: **простой**, **средний** и **сложный**)
- 1 картонная рамка аквариума (со счётчиком раундов для **простого** уровня на одной стороне и для **среднего** и **сложного** на другой)



- 12 жетонов условий
- 15 картонных трафаретов: 5 рыб



10 условий



- 3 маркера раундов (выберите 1 из 3 маркеров для игры)



Компоненты могут отличаться от изображённых.

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Заполняйте свой аквариум рыбами и выполняйте условия, чтобы получить больше всех очков.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

ПРОСТОЙ УРОВЕНЬ

- 1 Каждый игрок берёт игровое поле простого уровня (отмечено **зелёным** цветом в левом верхнем углу).
- 2 Разложите трафареты рыб и условий, показанные ниже, в центре стола. **Используйте только внешнюю рамку трафаретов!**
- 3 Возьмите жетоны условий, показанные ниже, и перемешайте их на столе лицом вниз.
- 4 Положите карандаши и деревянный кубик так, чтобы все игроки могли до них дотянуться.
- 5 Положите картонную рамку аквариума стороной с 5 делениями вверх. Возьмите маркер раундов (одну из внутренних частей трафарета ракушек) и положите его на деление «1» счётчика раундов.



ХОД ИГРЫ

Тот, кто последним видел живых рыбок, становится **первым игроком**. Игроки совершают ходы по очереди, право хода передаётся **по часовой стрелке**.

Первый игрок **бросает кубик**. Затем он **выполняет соответствующее действие**:



Круглая рыба: игрок обводит **трафарет круглой рыбы** в своём аквариуме.



Треугольная рыба: игрок обводит **трафарет треугольной рыбы** в своём аквариуме.



Овальная рыба: игрок обводит **трафарет овальной рыбы** в своём аквариуме.



Условие: игрок берёт **2 жетона условий**, **выбирает один из них** и **рисует это условие** в своём аквариуме (обводит соответствующий трафарет).



Квадратная рыба: игрок обводит **трафарет квадратной рыбы** в своём аквариуме.



Джокер: игрок рисует любую рыбу или условие в своём аквариуме (обводит соответствующий трафарет).

Примечание: условия рисуйте простым карандашом, а рыб — цветными карандашами.

Не забывайте возвращать трафареты и карандаши обратно в центр стола! Выбрав условие, замешайте оба жетона лицом вниз вместе с другими жетонами условий.



- Рыбы не могут пересекать друг друга (полностью или частично).

- Условия не могут пересекать друг друга (полностью или частично).



- Рыбы и условия могут повторяться.

- Рыбы и условия могут касаться друг друга.



- Допускается погрешность в несколько миллиметров.

- Объекты не обязательно должны приносить очки, как только вы их нарисовали: подсчёт очков происходит в конце игры.

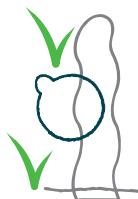
После каждого раунда игроки перемещают маркер раундов на одно деление вперёд.



ОПИСАНИЕ УСЛОВИЙ



Нарисуйте **круглую/овальную или квадратную/треугольную водоросль** в своём аквариуме (обведите соответствующий трафарет):



- Водоросли нужно рисовать строго вертикально так, чтобы они примыкали ко дну аквариума.
- Рыбы могут пересекать водоросли.



Нарисуйте **круглый, овальный, квадратный или треугольный корм** в своём аквариуме (обведите соответствующий трафарет):



- Корм должен целиком находиться внутри рыб.
- Внутри одной рыбы может быть сразу несколько кормов, но они не могут пересекаться.

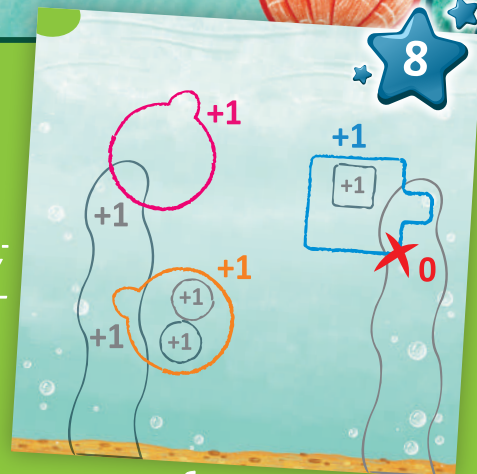
КОНЕЦ ИГРЫ

Когда маркер раундов оказывается на **делении «5»** счётчика раундов, сыграйте один последний раунд. Затем наступает конец игры (в каждом аквариуме должно быть нарисовано по **8 объектов**, включая 3 стартовых условия). Игроки переходят к **подсчёту очков**.

ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

-  **Рыба:** получите 1 очко за каждую рыбу.
-  **Корм:** получите по 1 очку за каждый корм внутри рыбы соответствующей формы (круглый корм внутри круглой рыбы, квадратный — внутри квадратной и т. д.).
-  **Водоросль:** получите по 1 очку за каждую рыбу, которая хотя бы частично пересекается с водорослью соответствующей формы. Круглые и овальные рыбы прячутся в круглых/овальных водорослях, а квадратные и треугольные рыбы — в квадратных/треугольных водорослях.
-  Рыбы и условия, нарисованные не по правилам, в подсчёте очков не участвуют, но и штрафных очков не приносят.

Игрок, набравший **больше всех очков**, побеждает. В случае ничьей побеждает игрок, у которого **больше рыб**. Если ничья всё равно сохраняется, побеждает игрок, у которого **больше накормленных рыб**. Если и после этого победитель не определился, то все эти игроки побеждают.



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

СРЕДНИЙ УРОВЕНЬ

- 1 Каждый игрок берёт игровое поле среднего уровня (отмечено **оранжевым** цветом в левом верхнем углу).
- 2 Разложите трафареты рыб и условий, показанные ниже, в центре стола.
- 3 Возьмите жетоны условий, показанные ниже, и перемешайте их на столе лицом вниз.
- 4 Положите карандаши и деревянный кубик так, чтобы все игроки могли до них дотянуться.
- 5 Положите картонную рамку аквариума стороной с 7 делениями вверх. Возьмите маркер раундов (одну из внутренних частей трафарета ракушек) и положите его на деление «1» счётчика раундов.

Примечание: игроки могут либо обводить рамки трафаретов по внутренней стороне, либо обводить внутреннюю часть трафарета по внешней стороне.



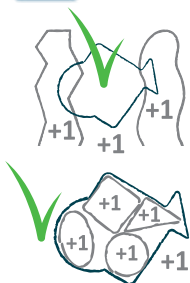
ХОД ИГРЫ

Игра проходит по тем же правилам, что и в **простом** уровне со следующими добавлениями.

ОПИСАНИЕ УСЛОВИЙ



Обведите **трафарет рыбы-хамелеона** в своём аквариуме:



- Рыба-хамелеон притворяется рыбой нужной формы (например, может одновременно прятаться в водорослях разной формы).

- Рыбу-хамелеона можно накормить кормом любой формы.



Обведите **любые две ракушки** из трафарета, не перемещая его:



- Рыбы не могут пересекаться с ракушками.

Никогда не используйте для этого внутренние части трафарета ракушек!

Примечание: 2 ракушки считаются как 1 объект.



Обведите **трафарет черепахи** в своём аквариуме:



- Рыбы не могут пересекаться с черепахами.

КОНЕЦ ИГРЫ

Когда маркер раундов оказывается на **делении «7»** счётчика раундов, сыграйте один последний раунд. Затем наступает конец игры (в каждом аквариуме должно быть нарисовано по **10 объектов**, включая 3 стартовых условия). Игроки переходят к **подсчёту очков**.

ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

Подсчёт очков и условия победы такие же, как и в **простом** уровне, со следующими добавлениями:



Черепаха: получите по 1 очку за каждую рыбу уникальной формы, касающуюся черепахи (максимум 4 очка).

Рыба-хамелеон для этого условия считается как одна из 4 форм.



Ракушки: получите 1 очко за каждую рыбу в непрерывной цепочке между двумя ракушками.

Цепочка должна начинаться и заканчиваться двумя разными ракушками и состоять только из рыб. Каждая рыба в цепочке должна либо касаться ракушки и/или другой рыбы. Если цепочек между одними и теми же ракушками несколько, то засчитывается только самая короткая из них.



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

СЛОЖНЫЙ УРОВЕНЬ

- 1 Каждый игрок берёт игровое поле сложного уровня (отмечено **розовым** цветом в левом верхнем углу).
- 2 Разложите все трафареты рыб и условий в центре стола.
- 3 Перемешайте все жетоны условий на столе лицом вниз.

- 4 Положите карандаши и деревянный кубик так, чтобы все игроки могли до них дотянуться.
- 5 Положите картонную рамку аквариума стороной с 7 делениями вверх. Возьмите маркер раундов (одну из внутренних частей трафарета ракушек) и положите его на деление «1» счётчика раундов.

Примечание: игроки могут либо обводить рамки трафаретов по внутренней стороне, либо обводить внутреннюю часть трафарета по внешней стороне.



ХОД ИГРЫ

Игра проходит по тем же правилам, что и в **среднем** уровне со следующими добавлениями.

ОПИСАНИЕ УСЛОВИЙ



Нарисуйте **рыбу-невидимку** в своём аквариуме — обведите трафарет круглой, квадратной, треугольной или овальной рыбы **пунктирной линией**:



- Рыба-невидимка может пересекаться с любыми рыбами и условиями.



Обведите **трафарет сундука** в своём аквариуме:



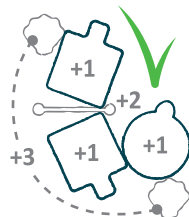
- Рыбы не могут пересекаться с сундуками.



Обведите **трафарет зеркала** в своём аквариуме:



- Рыбы не могут пересекаться с зеркалами.



- У зеркала нет толщины, поэтому оно не разбивает цепочку из рыб (для условия ракушек).

Никогда не используйте внутреннюю часть трафарета зеркала!

КОНЕЦ ИГРЫ

Когда маркер раундов оказывается на **делении «7»** счётчика раундов, сыграйте один последний раунд. Затем наступает конец игры (в каждом аквариуме должно быть нарисовано по **10 объектов**, включая 3 стартовых условия). Игроки переходят к **подсчёту очков**.

ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

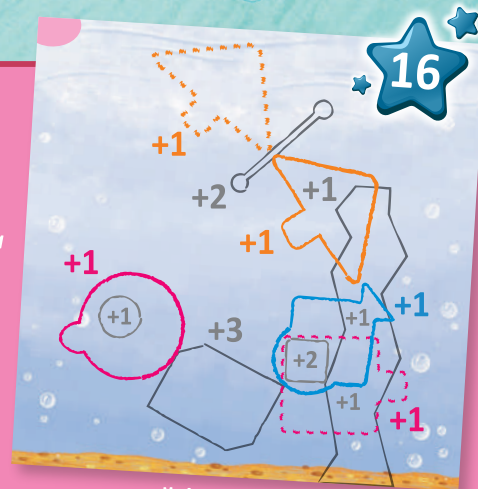
Подсчёт очков и условия победы такие же, как и в **среднем** уровне, со следующими добавлениями:

Зеркало: получите 2 очка, если с обеих сторон зеркала симметрично расположены рыбы одинаковой формы. *Расположение рыб не имеет значения при условии, что они являются зеркальным отражением друг друга и обе касаются зеркала в одной и той же точке (но с разных сторон).*

- Рыба-хамелеон может быть в паре с рыбой любой формы (включая рыбу-невидимку).
- Рыба-невидимка для этого условия может быть в паре как с обычной рыбой, так и с другой рыбой-невидимкой такой же формы.

Сундук: получите 3 очка, если сундука касаются 3 рыбы (любой формы) или больше.

Рыба-невидимка: рыба-невидимка приносит очки как рыба соответствующей формы. *Рыба-невидимка должна касаться сундука, ракушек, черепахи или зеркала по обычным правилам, чтобы быть засчитанной для этих условий.*



ПОДГОТОВКА ИГРОВЫХ ПОЛЕЙ

Вы можете создавать свои собственные поля для будущих игр с помощью любого листа бумаги подходящего размера (мы рекомендуем использовать черновики, чтобы сократить количество бумажных отходов). Используйте трафареты и жетоны условий, соответствующие выбранному уровню сложности.

- Сначала каждый игрок берёт картонную рамку аквариума и обводит её **по внешнему краю**.
- Первый игрок **берёт два жетона условий, выбирает один из них и берёт соответствующий трафарет**. Затем он замешивает оба жетона лицом вниз с другими жетонами условий.
- Игрок **обводит выбранный трафарет** в своём аквариуме и возвращает его в центр стола.
- Игроки по очереди повторяют это действие (по часовой стрелке).
- Как только каждый нарисовал одно условие, игроки **передают свои игровые поля соседу слева**.
- Игроки продолжают рисовать условия и передавать игровые поля, пока на каждом поле не будет нарисовано по **3 условия**.

Важно:

- Эти 3 условия не могут повторяться. Если вы не можете нарисовать ни одно из 2 случайно выбранных условий, возьмите 2 других жетона.
- Зеркало должно быть расположено так, чтобы с обеих сторон можно было нарисовать рыб.

- Затем **перемешайте игровые поля** лицом вниз и **раздайте их игрокам** случайным образом.

ГОТОВО!





После игры вы можете
раскрасить рыб и черепах
цветными карандашами и даже
нарисовать им смешные
рожицы!

Авторы игры: Александр Пешков и Екатерина Плужникова
Иллюстратор: Ольга Сурина | Редактор: Полина Басалаева
Руководитель редакции: Анастасия Дурова
Вёрстка: Анна Медведева | Технолог: Кристина Балакирова



Больше интересных настольных игр
для взрослых и детей на сайте компании
«Стиль Жизни» www.LifeStyleLtd.ru

Хотите попробовать себя в роли автора настольных игр?
Участвуйте в ежегодном конкурсе КОРНИ от компании
«Стиль Жизни» и получите шанс выиграть один из денежных
призов! Подробности на сайте www.lifestyleltd.ru/authors

