



ПРАВИЛА ИГРЫ

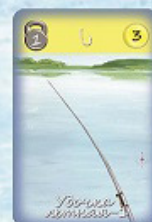
A

Начало игры

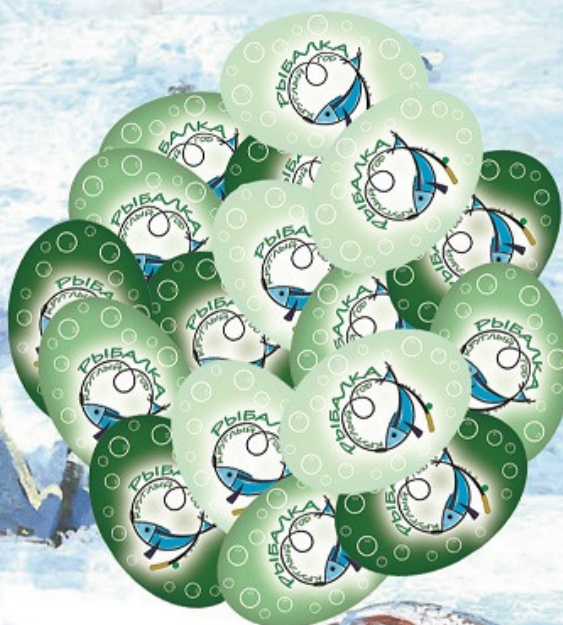
Магазин снастей



Игрок 2



Игрок 3



Игрок 1



Игрок 4

Игровое поле

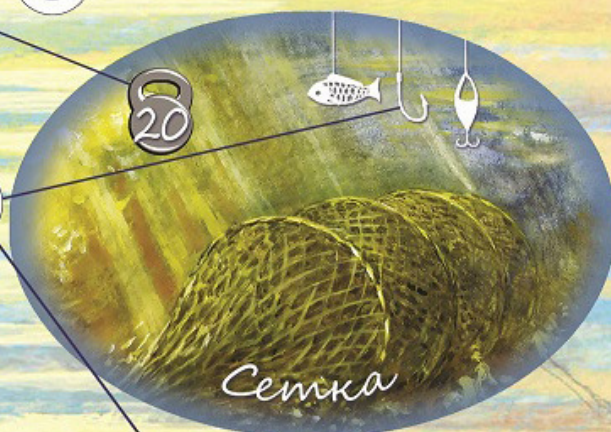


Б

Карта улова (рыба)



6 Карта улова (зацеп)



Карта снасти (обычная)



7 Карта снасти (особая)



1

6

2

20

3

7

4

4

5

4

1. Вес улова. Он же стоимость рыбы
2. Тип снасти
3. Сезон снасти (желтый - летний, голубой - зимний)
4. Стоимость снасти
5. Сила снасти
6. Карта Зацепа - не стоит ничего, зацепляет любую снасть
7. Особая снасть - не ловит ничего, но помогает любой обычной снасти

НАЧАЛО ИГРЫ^{рис.А}

- 1) Выложите на стол **карты улова** (90шт) рубашкой вверх и перемешайте (далее – водоем).
- 2) Выберите путем голосования (или жребия с помощью кубика) ведущего. Ведущий осуществляет выкуп/продажу снастей. Выложите **карты снастей**(22шт) рубашкой вниз так, чтобы ими было удобно пользоваться ведущему^{1,2} (далее – магазин снастей). Также в обязанности ведущего входит сбор сыгранных карт улова в отбой.
- 3) Выберите путем жребия с помощью кубика игрока, который будет делать первый ход. Положите игровое поле на стол так, чтобы первому игроку было удобно передвигать фишку сезона. В обязанности первого игрока входит передвигать эту фишку по часовой стрелке каждый раз перед своим ходом³. Перед первым ходом установите фишку на месяц МАЙ.
- 4) Начиная с первого игрока, выдайте каждому из игроков по одной карте снасти «Удочка летняя – 1». При игре на 5 или 6 человек, выдайте 5 и 6 игроку по карте снасти «Спиннинг-1». Карты снастей каждый игрок держит перед собой, выложенными на стол, рубашкой вниз.

ХОД ИГРЫ

Игроки ходят по очереди, по часовой стрелке. Каждый ход игрока состоит из следующих двух этапов:

- 1) Продажа и покупка снастей. В **начале каждого** своего хода игрок может продать любое количество имеющихся у него снастей и рыбы, и купить **одну** снасть. Подробнее см. «Сезоны ловли и покупка снастей».
- 2) Из Водоема достается одна карта улова и переворачивается рубашкой вниз⁴.

2.1) Если на карте улова **РЫБА**:

2.1.1) Определяется, есть ли у игрока соответствующая данной рыбе снасть: если **тип снасти** (пиктограмма по центру вверху карты снасти^{рис.Б}) имеется и на карте улова, то рыба может быть словлена^{рис.В}. Обратите внимание, что также снасть должна соответствовать текущему сезону^{рис.Г}. Если у Вас нет такой снасти, то рыба НЕ словлена, см. 2.1.4.



2.1.2) Если соответствующая снасть есть, игрок кидает кубик (даже когда снасть заведомо сильнее рыбы). Если выпало «1» - то рыба сорвалась, и НЕ словлена , см 2.1.4.

2.1.3) Если выпало больше 1, то определяется, хватило ли у игрока сил вытащить рыбу, или нет: Рыба словлена⁵, если ее вес МЕНЬШЕ ИЛИ РАВЕН силе

снасти + (результат кубика*0,5кг). Например^{рисД}, если вес рыбы 8кг, а сила снасти 6кг (2основной+4особой), то рыба будет словлена, если на кубике выпадет «4», «5» или «6». Если у игрока есть несколько снастей, подходящих карте улова, то выбирается максимальная по силе снасть. Например, на рис.В сила снасти равна 12. Повторимся, что если на кубике «1», то рыба срывается в любом случае.



Если рыба словлена, то она остается у игрока, и он может оставить ее для финального подсчета улова, или продать ее в один из своих следующих ходов.

2.1.4) Если рыба не словлена, игрок отправляет ее обратно в водоем, перевернув карту улова рубашкой вверх⁶. Происходит переход хода.

2.2) Если на карте улова **ЗАЦЕП**. На картах зацепов, в отличие от рыб, присутствуют все 3 пиктограммы снасти^{рис.Б}. Поэтому на тип снасти можно не смотреть – она все равно зацепилась. Игрок бросает кубик.

2.2.1) Если «1» - зацеп сорвался, карта улова с зацепом уходит в водоем. Переход хода.

2.2.2) Если выпало больше «1», то определяется, хватило ли у игрока сил вытащить зацеп, или нет: зацеп вытасчен, если его вес **МЕНЬШЕ ИЛИ РАВЕН** силе снасти + (результат кубика*0,5кг).

2.2.2.1) Если рыбак вытащил зацеп, то карта с зацепом уходит в отбой, а рыбаку в благодарность за «очистку водоема» дается право еще одного, **внеочередного** хода.

2.2.2.2) Если зацеп не вытасчен, карта с зацепом кладется сверху карт снастей рыболова. В **следующий** свой ход рыболов переворачивает карту с зацепом, и скидывает ее в водоем. **Через один ход** рыбак снова вправе ловить рыбу в обычном порядке. Другими словами, при неудачном зацепе рыбак пропускает свой следующий ход^{7,8}.

Неожиданная помощь: Если зацеп не вытасчен, но на кубике во время броска в п. 2.2.2 выпало «4», то считается, что справиться с зацепом помогли 4 природные стихии. Карта с зацепом уходит в отбой, игрок **НЕ** пропускает следующий ход, но и внеочередного хода не получает.

СЕЗОНЫ ЛОВЛИ И ПОКУПКА СНАСТЕЙ

Каждый раз, когда право хода переходит к первому игроку, он передвигает фишку сезона на одно деление (на один месяц). Смена сезонов ловли (летнего и зимнего) происходят соответственно с наступлением **МАЯ** или **НОЯБРЯ** месяцев. Смена сезона⁹ вынуждает игроков менять свои снасти в соответствии со следующими правилами:

1) Максимальное количество карт снастей у игрока - **3**.

2) На летние снасти нельзя ловить зимой, а на зимние – летом. Но на руке можно иметь любые снасти, вне зависимости от сезона¹⁰.

- 3) Игрок может приобретать/продавать снасти **в начале** каждого своего хода.
- 4) В один ход можно приобрести **только одну** снасть (продать сколько угодно).
- 5) Приобрести снасть можно только в магазине снастей (у ведущего). Для этого игрок передает ведущему в качестве оплаты свои карты снастей и/или карты улова¹¹. Стоимость приобретаемой снасти должна быть **МЕНЬШЕ ИЛИ РАВНА** сумме стоимости продаваемых снастей и веса продаваемого улова¹². **Сдача не выдается.**
- 6) Ведущий помещает проданные игроком карты снасти в магазин, а проданные игроком карты улова – в отбой.
- 7) **Особые карты снастей:** Подсак (летняя) и Багорик (зимняя) – имеют все три пиктограммы типа снасти^{рис.Б}. Однако, самостоятельно эти снасти ловить не могут – они добавляют свою силу к силе имеющихся у игрока снастей⁵.

ОКОНЧАНИЕ ИГРЫ

Игра заканчивается, когда в водоеме остается **10** неоткрытых карт улова (включая зацепы на руках игроков, если такие есть). Как правило, такая игра, независимо от количества игроков, длится 75-90 минут. В зависимости от располагаемого времени, Вы можете условиться о другом количестве неоткрытых карт.

Игроками производится подсчет веса рыбы, имеющейся у них на руках. Сила и стоимость имеющихся снастей не учитываются. Побеждает тот, у кого на конец игры будет самый большой вес словленной (и не проданной) рыбы. Это и есть истинный рыболов-любитель. После этого рыбу можно торжественно отпустить в водоем и сложить в коробку.

ПРИМЕЧАНИЯ И СОВЕТЫ

¹ *Совет:* карты снастей лучше всего рассортировать по времени года и типу снастей. Таким образом, перед ведущим будет лежать 8 колонок со снастями^{рис.А}.

² *Подсказка:* летние снасти имеют желтую рубашку, а зимние - синюю. И зимние, и летние снасти делятся еще на 3 типа: для ловли мирной рыбы (крючок), хищной рыбы (блесна), хищной крупной рыбы (живец). Также есть особые снасти (4 карты).

³ *Совет:* не стесняйтесь напоминать первому игроку о движении фишки.

⁴ *Подсказка:* выбирая, какую карту улова перевернуть, выберите глубину, на которой будете ловить: светло-зеленый цвет рубашки соответствует мелким глубинам, темно-зеленый – большим глубинам. Как правило (со многими исключениями), на мелких глубинах ловится некрупная рыба на крючок, на средних – средних размеров на крючок и блесну, на больших – крупных размеров на блесну и живца.

⁵ *Пример:* ловля происходит летом, у игрока: спиннинг 2 (сила 9кг), подсак (сила +3кг), блесна зимняя (сила 13кг), на костях выпало 3 (3*0,5=1,5кг)

а) клюет лещ 8кг – неудача (нет снасти с крючком)

б) клюет щука 16кг – неудача (блесна зимняя летом не ловит, а летняя снасть слабее)

в) клюет щука 13кг – словлена (спиннинг + подсак+ кости = $9+3+1,5=13,5$ кг).

⁶ *Важная подсказка:* отправляя не словленную рыбу в водоем, запомните ее местоположение – Вы сможете попробовать выловить ее в свой следующий ход. Следите также за рыбами, которых выпускают рыбаки-конкуренты! Вы можете перехватить у них этот улов. Ловкость рук и зрительная память пригодятся!

⁷ *Примечание:* Когда игрок пропускает свой ход из-за зацепа, он вправе продавать/покупать снасти, но не вправе ловить.

⁸ *Примечание:* первый игрок передвигает фишку сезона даже тогда, когда пропускает свой ход из-за зацепа.

⁹ *Примечание:* хорошим тоном для первого игрока считается предупреждать других игроков фразами «Зима близко», «Лето уже наступило» и т.д.

¹⁰ *Совет:* чтобы не перепутать, какая снасть в текущем сезоне рабочая, а какая – нет, переверните «несезонные» снасти рубашкой вверх. В некоторых случаях, стоит приобрести снасть для следующего сезона заранее, не дожидаясь его наступления.

¹¹ *Примечание:* Не перепутайте стоимость и силу снасти^{рис.Б}. Стоимость рыбы равна весу рыбы.

¹² *Пример:* у игрока: судак 4,5кг, карп 3,5кг, подсак 5 монет, удочка 2 монеты. Он приобретает спиннинг за 9 монет, и отдает ведущему:

а) подсак+судак ($5+4,5-9=$ потеря 0,5 монет)

б) удочка+судак+карп ($2+4,5+3,5-9=$ потеря 1 монеты)

в) подсак+удочка+карп ($5+2+3,5-9=$ потеря 1,5 монет)