

Автор игры: Соловова Валерия

ТРИ КОТОВ

Рыболовы

Правила игры

Состав игры:



Игровое поле



Фигурки котят – 4 шт.

каждая фишка
отмечена своим
цветом



Кубик «D6»
специальный

лицевая сторона жетона



Жетоны улова – 36
(по 9 шт. 4 цветов)

Цель игры:

Стать обладателем самого большого улова.

Задача игрока:


Быстрее всех собрать нужное для победы количество жетонов улова.




Подготовка к игре:



Перед первой игрой отделите жетоны улова и фишки котят от картонных оснований.

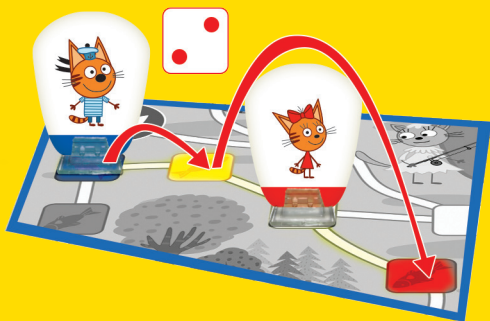
Вставьте фишки в подставки. Положите поле в центр стола. Жетоны улова перемешайте и положите на пруд лицом вниз .

Держите кубик под рукой. Первым игроком станет тот, кто первым назовёт три предмета, без которых не обойтись на рыбалке! Ход передаётся по часовой стрелке (игроку слева). Начиная с первого игрока, все поочерёдно выбирают фишки котят, которыми будут играть и ставят их на разные стартовые клетки . Выбор стартовой клетки зависит только от желания игрока. Если игроков меньше четырёх, не пригодившиеся фишки котят верните в коробку. Рыбалка начинается!









Миу-миу-миу!

Простые правила для самых юных и начинающих игроков

В свой ход игрок бросает кубик и передвигает котёнка на выпавшее число шагов. Направление перемещения игрок определяет сам. Поворачивать во время перемещения фишки можно, а ходить взад-вперёд нельзя. На клетке может стоять только один котёнок. Занятые чужими фишками клетки надо перепрыгивать. Прыжок считается одним шагом.



Ход Коржика.
На кубике выпало 2
и Коржик перемещается
на 2 шага, перепрыгивая
Карамельку.

Если фишка котёнка остановилась на цветной клетке    , игрок берёт себе из пруда жетон улова такого же цвета и кладёт около себя лицом вверх. Попав на цветную лапку    , игрок может сбросить любой свой жетон в коробку и взять из пруда новый, совпадающий с цветом лапки.






Закончив свой ход на разноцветной клетке можно взять из пруда жетон улова любого цвета.

Конец игры и подсчёт очков

Рыбалка заканчивается, когда один из игроков наберёт нужное количество жетонов улова. Для двух игроков это 7 жетонов, для трёх – 6, для четырёх достаточно 5.

Когда любой игрок набирает нужное количество жетонов, наступает конец игры. Все остальные игроки могут сделать ещё один ход.

Начинается подсчёт победных очков.

Жетоны улова бывают 2 видов – это рыба  и мусор  . Поймав мусор, котята очищают пруд, и теперь рыбе там будет гораздо уютнее.

Игрокам надо отделить жетоны с рыбой от жетонов мусора. Посчитать сумму пойманной рыбы. Выбрать из жетонов мусора те, что совпадают с цветом фишки котёнка. Эти жетоны принесут по 1 очку. Жетоны мусора других цветов не считаются. Кто поймал больше, тот и побеждает. Если сумма улова у разных игроков равна, то побеждает игрок, поймавший больше рыбы. Если и рыбы поровну – наступает ничья.



Улов Коржика – 5 рыб и 2 жетона мусора. Мусор совпадает с цветом фишки Коржика и приносит победные очки. Коржик получает 7 очков. На жетонах, пойманных Карамелькой 6 рыб, красный роликовый конёк и зелёный будильник. Мусор приносит победные очки, только если он совпадает цветом с фишкой котёнка, поэтому Карамелька тоже заработала 7 очков. В игре побеждает Карамелька, потому что она поймала больше рыб.


Правила для опытных игроков

Игроки бросают кубик и передвигают фишки котят так же, как и в правилах для начинающих.

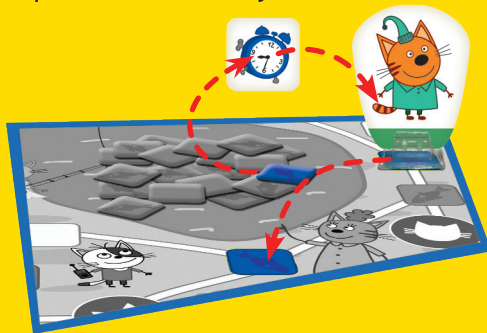


Внимание! Фишка каждого котёнка отмечена своим цветом. Если цвет фишки котёнка и клетки, на которой он остановился, совпадают, то жетон из пруда игрок сразу же забирает себе. Если на клетке уже лежал жетон, игрок сначала забирает его себе, а потом берёт ещё один из пруда. Если в пруду не осталось жетонов нужного цвета – ничего не происходит.


В зависимости от того, на какой клетке остановится фишка игрока, происходит следующее:


 – игрок берёт из пруда жетон улова этого цвета и кладёт его лицом вверх **на другую** свободную от фишек игроков клетку поля **такого же цвета**.

Компот остановился на синей клетке. Он берёт синий жетон улова из пруда и выкладывает его лицом вверх на синюю клетку поля.



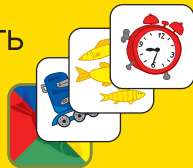
На одну клетку можно положить несколько жетонов улова, если цвет совпадает. Если котёнок остановился на цветной клетке с лежащими жетонами улова, игрок сперва забирает улов себе, а потом берёт новый жетон из пруда и кладёт на соответствующую цвету свободную клетку поля.

 – попав на лапку, котёнок может перепрыгнуть на не занятую фишками других игроков клетку такого же цвета. Игрок может не прыгать котёнком, если не хочет.

 Это универсальная клетка. На неё можно выкладывать жетоны улова любого цвета. На эту клетку можно прыгнуть с лапки любого цвета





Пример: на клетке скопилось три жетона – синий, жёлтый и красный. Игроки могут класть туда ещё жетоны улова, если пожелают, и перепрыгивать с лапки любого цвета.



Конец игры и подсчёт победных очков

Игра заканчивается, когда один из игроков наберёт нужное количество жетонов улова. Для двух игроков это 7 жетонов, для трёх – 6, для четырёх – 5.

Начинается **подсчёт очков**.

Жетоны улова бывают 2 видов – это рыба  и мусор . Но даже пойманный мусор полезен – ведь котята очищают пруд, и теперь рыбе там будет гораздо уютнее.



Для освоившихся с игрой игроков подсчёт пройдёт так:
Каждый жетон улова с рыбой приносит столько
победных очков, сколько рыбок на нём нарисовано.



Жетоны мусора самостоятельной ценности не имеют, но приносят победные очки парами. Если игрок сумел поймать парный жетон мусора, то он получит победные очки. Два будильника принесут одно победное очко. А два роликовых конька – три победных очка. Цвет жетонов значения не имеет.



Если игроки получили равное количество очков,
то объявляется ничья. **Миу-миу-миу!**

8767



© Zvezda. All rights reserved.

СТС

© АО "СТС", 2018