



# Котки Рыбки

6+  
 2-6  
 20 мин.

## Правила игры

Когда владельцы прилавков на рыбном рынке уходят на обед, их котики берут управление на себя. Безусловно, они очень любят своих хозяев... Но также они без ума от рыбы! Интересно, что же может пойти не так?..

Обратите внимание: мелкий шрифт. Для прочтения правил может понадобиться взрослый игрок.

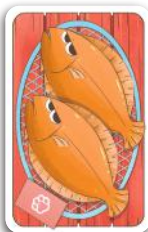
## ЦЕЛЬ ИГРЫ

Хватайте карточки рыб очаровательными кошачьими лапками, собирайте наборы из одинаковых карточек и получайте за них очки. Победит первый, кто наберёт **6 очков**!

## КОМПОНЕНТЫ

Оставьте правила открытыми на этой странице и используйте в ходе игры как подсказку о количестве очков, которое принесут наборы разных видов рыб.

### 50 карточек рыб



10 красных  
(камбала)



10 оранжевых  
(сайра)



8 жёлтых  
(лосось)



8 зелёных  
(угорь)



8 голубых  
(фугу)



6 фиолетовых  
(тунец)

**6 кошачьих лапок**  
(пальчиковые куклы)

*Количество очков, которое вы получите, собрав наборы из рыб этих видов*



*Компоненты могут отличаться от изображённых.*

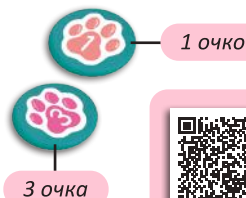
**4 карточки кальмаров**  
(используются для игры с дополнением)



Номер кальмара

Эффект кальмара

**20 жетонов лапок**  
(стоимостью 1 или 3 очка)



1 очко

3 очка



ВИДЕОПРАВИЛА

## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Для вашей первой игры уберите в коробку 4 карточки кальмаров — они понадобятся для игры с дополнением (см. стр. 4).



Вы можете ввести карточки кальмаров в игру и играть по правилам дополнения в любой момент, когда начинаете новый раунд.

**1.** Перемешайте все карточки рыб и сформируйте из них колоду. Разместите колоду на столе лицом вниз так, чтобы всем игрокам было удобно до неё дотянуться.

**2.** Положите жетоны лапок рядом с колодой карточек.



*Пример: при игре втроём ряд будет состоять из 4 карточек (3 + 1).*

**3.** Выложите в ряд лицом вверх на одну карточку больше, чем участников в игре. Оставьте место для стопки сброса слева от колоды или справа от ряда карточек.

## ХОД ИГРЫ

Все игроки вслух считают до трёх. На счёт «три» каждый игрок **одновременно с остальными\*** должен коснуться кошачьей лапкой на своём пальце одной из карточек рыб, лежащих в ряду.

- Если вы **единственный игрок**, коснувшийся этой карточки, **вы забираете её** и кладёте лицом вверх перед собой.
- Если **несколько игроков** выбрали одну и ту же карточку, **её не получает никто**. Уберите эту карточку в стопку сброса.

*\* Одновременно с остальными — все игроки выполняют действие синхронно. Вам следует ещё до начала отсчёта решить, какую карточку вы попытаете получить. Менять своё решение после конца отсчёта, когда игроки уже указывают на карточки, не разрешается!*

На счёт «три»  
попробуем поймать рыбку!  
Раз, два... три!



О нет! Другой котик  
хочет забрать мою  
рыбку!

Ну вот, теперь  
её не получит  
никто!



Ура! Эта рыбка только моя!



СБРОСЬТЕ КАРТОЧКУ



После этого проверьте, удалось ли кому-нибудь из игроков собрать **2 набора разных видов рыб минимум по 3 карточки** в каждом:

- Если да, см. раздел **ПРОМЕЖУТОЧНЫЙ ПОДСЧЁТ ОЧКОВ** ниже.
- Если нет, **сбросьте из ряда карточку рыб**, которая расположена ближе всего к стопке сброса, **восполните ряд** карточек и **продолжайте игру**.

*Примечание:* если колода карточек рыб закончилась, перемешайте стопку сброса и сформируйте из неё новую колоду.



## ПРОМЕЖУТОЧНЫЙ ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

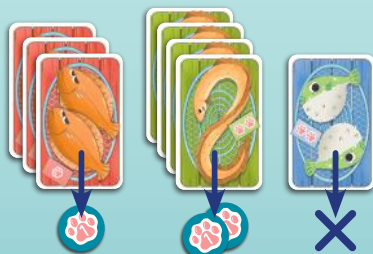
Каждый игрок получает **жетоны лапок** за наборы из **3 и более** карточек рыб одного вида.

Возьмите жетоны лапок: их **общая стоимость должна соответствовать количеству очков на карточках каждого из наборов**.

*Примечание:* вы получаете очки, указанные на карточках набора, только **однажды** (даже если у вас в наборе 6 карточек) и **за весь набор** (а не за каждую карточку отдельно).

Проверьте, удалось ли кому-нибудь из игроков набрать **6 очков**:

- Если да, см. раздел **КОНЕЦ ИГРЫ**
- Если нет, начинается...



*Пример:* Маша выиграла очередную карточку с камбалой и обнаружила, что собрала 2 набора: первый из 3 карточек с камбалой и второй из 4 карточек с угрём. Она получает очки, указанные на карточках этих видов: первый набор приносит ей 1 очко, а второй — 2. Единственная карточка с фугу не приносит ничего. Итого Маша получает 3 очка.

## СЛЕДУЮЩИЙ РАУНД

Все игроки **сбрасывают все свои карточки рыб**, полученные в ходе предыдущего раунда (вне зависимости от того, получили ли они жетоны лапок за эти карточки или нет).

Игроки сохраняют жетоны лапок, набранные в предыдущем раунде.

Перемешайте все карточки и сформируйте из них новую колоду. Выложите новый ряд карточек и продолжайте игру, как описано выше.

## КОНЕЦ ИГРЫ

**Конец игры** наступает, когда один из игроков первым набрал **6 или больше** очков на своих жетонах лапок. Игрок, у которого больше всех очков, побеждает! Если у нескольких игроков одинаковое количество очков, они делят победу.

## ДОПОЛНЕНИЕ С КАЛЬМАРОМ

Больше  
взаимодействия  
игроков!

Игра проходит по базовым правилам со следующими изменениями:

- Добавьте в колоду **4 карточки кальмаров** и перемешайте её.
- Если в ходе игры вам удастся выиграть карточку кальмара (кроме вас никто не коснулся её), подождите, пока все игроки заберут свои карточки рыб, а затем возьмите у одного из противников **любую из его карточек!** Поместите эту карточку перед собой и сбросьте карточку кальмара.



## ИГРА С 2 УЧАСТНИКАМИ

Игра проходит по базовым правилам со следующими изменениями:

1. Перед тем как перемешать карточки во время подготовки к игре и **после каждого раунда**, оба игрока тянут из колоды по 1 карточке рыб. Если вы получили карточку с 1 или 3 очками, сбросьте эту карточку. Повторяйте действие, пока не получите карточку с **2 очками**.
2. Кладите эти карточки **лицом вниз** перед собой. Во время подсчёта очков вы можете **перевернуть** их и добавить в свои наборы. Если какие-то из этих карточек остались неиспользованными в конце раунда, вы можете сохранить их (это единственные карточки, которые разрешается не сбрасывать в конце раунда).



Автор игры: Бенджамин Люн  
Иллюстратор: Хами

Перевод на русский язык:  
Маргарита Наташина  
Корректор:  
Анастасия Губанова  
Вёрстка: Артур Бурлаков

Руководитель редакции:  
Анастасия Дурова  
Технолог: Юрий Хмелевской

Особая благодарность  
выражается Александру  
Пешкову и Екатерине  
Плужниковой.

Homosapiens Lab  
山頂洞人實驗室

Лига



www.HEIDELBEAR.com

Издано по лицензии  
Heidelberg Playlab Inc.  
© 2024. Все права  
защитены.



Больше интересных настольных игр для взрослых и детей на сайте компании «Стиль Жизни» [www.LifeStyleLtd.ru](http://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](http://www.lifestyleltd.ru/authors)