

4+

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
Водоросли



Ракушки

Корм



Сундук

Черепаша

Зеркало

- 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.

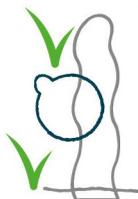
После каждого раунда игроки перемещают маркер раундов на одно деление вперёд.



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

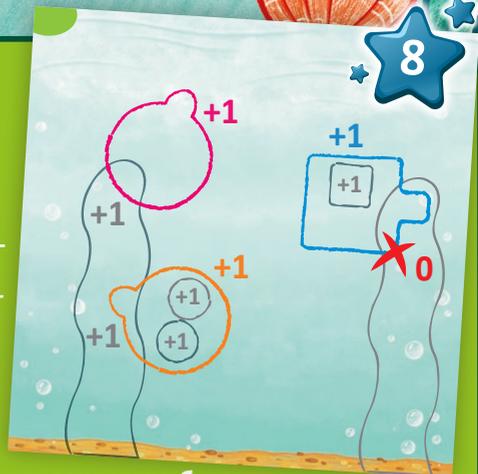
 **Рыба:** получите 1 очко за каждую рыбу.

 **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

- 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.

СРЕДНИЙ УРОВЕНЬ

- 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.



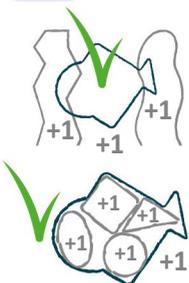
ХОД ИГРЫ

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.



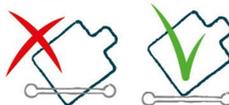
Обведите **трафарет сундука** в своём аквариуме:



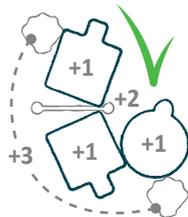
- Рыбы не могут пересекаться с сундуками.



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**.



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

