



8–99 лет



2–4 игрока



20 минут

В комплекте: 104 карточки: 64 карточки «рыба», 22 карточки «коралл», 8 карточек «акула», 10 карточек «осьминог». 4 таблички «рыба».

Цель игры: собрать как можно больше рыб своего цвета.

Подготовка к игре

Каждый игрок получает по табличке «рыба», которая указывает **его** цвет рыб. Он смотрит ее, не показывая другим, и кладет перед собой лицевой стороной вниз. (Он может посмотреть ее в любой момент в ходе партии.)

Затем каждый игрок получает по карточке «коралл» и кладет ее перед собой стороной «коралл» вверх. Это точка сбора его косяка рыб.

Остальные карточки перемешайте и выложите в 4 стопки (примерно равные) стороной «рыбы кости» вверх. Откройте первую карточку каждой стопки и положите ее перед стопкой.

Ход игры

В ходе игры каждый игрок должен собрать косяк рыб перед собой. В конце партии рыб его цвета в косяке должно быть больше, чем других.

Ход переходит по часовой стрелке. Начинает самый младший игрок.

Получив право хода, игрок должен:

- выбрать две из четырех открытых карточек;
- положить **одну из них в свой косяк рыб, а другую — в косяк рыб одного из соперников;**
- затем открыть две карточки из стопок, чтобы открытых карточек всегда было четыре.

Расположение карточек

Карточки следует выкладывать рядом (не по диагонали) с другой(ими) карточкой(ами) по следующим правилам:

- «Кораллы»
Карточки «коралл» можно выкладывать **рядом с любой карточкой**. Рядом с карточкой «коралл» можно выкладывать любую карточку «рыба».
- «Рыбы»
Карточку «рыба» можно выкладывать рядом с другой карточкой «рыба», **если у них есть что-то общее** (цвет рыбы, цвет фона или оба цвета).

- «Акулы»

Карточки «акула» следует класть **на карточки «рыба»**. Акулы едят рыб, и те выходят из игры. Карточки «акула» можно класть **только на косяки рыб соперников**.

Примечание 1. Рядом с карточкой «акула» можно выкладывать карточки «рыба» или «коралл».

Примечание 2. Если карточки «акула» открылись одновременно во всех четырех стопках, одна из этих карточек выходит из игры и открывается следующая карточка соответствующей стопки.

- «Осьминоги»

Если выпала карточка «осьминог», она автоматически переходит к игроку, у которого собрано больше всех карточек «коралл». Он должен **положить ее на одну из своих карточек «коралл»**. Если наибольшее количество карточек «коралл» оказалось сразу у нескольких игроков, карточка «осьминог» выходит из игры. Затем следует открыть следующую карточку соответствующей стопки. Рядом с карточкой «осьминог» можно класть карточки «рыба» или «коралл».

- Проклятие рыб

Если **3 карточки с одинаковым фоном** выстраиваются в ряд по горизонтали или по вертикали, рыб поражает проклятие: их приносят в жертву. Эти 3 карточки следует **перевернуть стороной «рыбьи кости» вверх**.

Внимание! Теперь рядом с карточками «рыбьи кости» можно положить только карточки «коралл».

Конец партии

Партия заканчивается, когда как минимум в трех стопках из четырех не осталось карточек. Каждый игрок подсчитывает свои очки.

Он получает:

- По 1 очку за каждую рыбу своего цвета в своем косяке рыб и в косяках рыб соперников. (Примечание. Следует считать количество рыб: карточка с двумя рыбами приносит 2 очка.)
- 3 очка, если в его косяке больше всего рыб его цвета.
- По 1 очку за каждого осьминога в своем косяке рыб.
- 2 очка получает игрок, который собрал в своем косяке рыб больше всех акул. Если наибольшее количество акул оказалось сразу у нескольких игроков, каждый из них получает по 2 очка.

Как определяется победитель?

Партию выигрывает игрок, набравший наибольшее количество очков.

При равенстве очков побеждает игрок, у которого в косяке больше рыб.

Авторы игры: Антуан Рабро