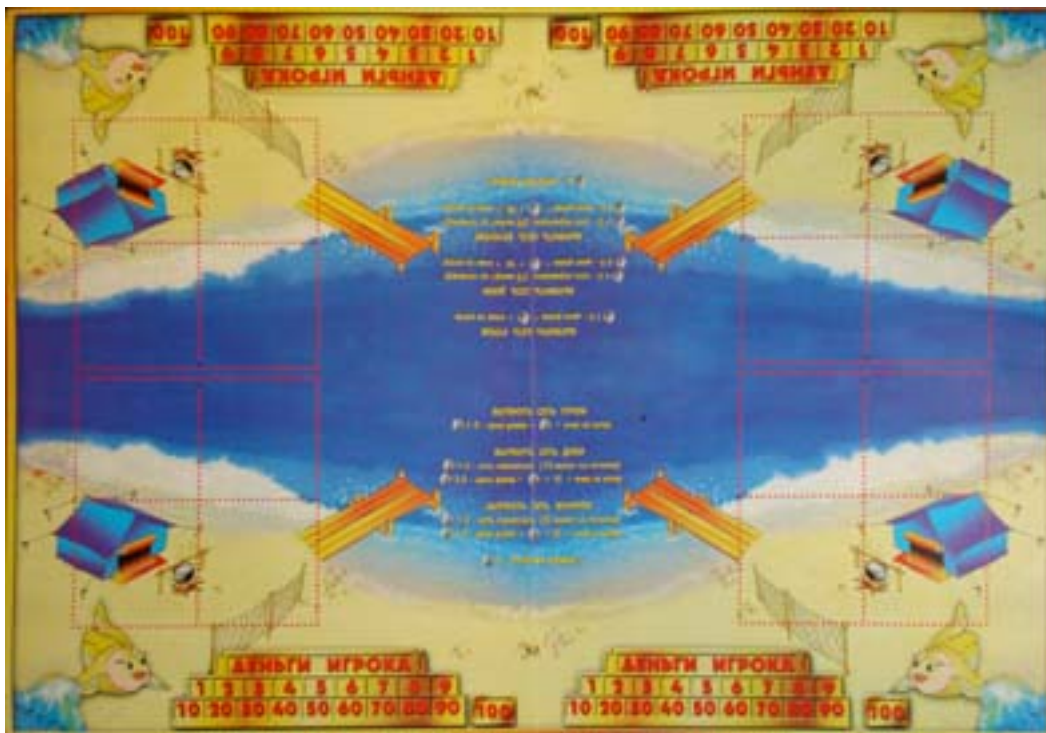


НЕ ПЕЧАТАЙТЕ ЭТОТ ЛИСТ!

Чтобы сыграть в эту игру, вам нужно распечатать поле и карточки. Поле надо склеить, чтобы получилось, как на картинке:



Карточки наклейте на картон, так играть будет удобней. Еще вам понадобятся кубик и 8 однокопеечных монет или пуговиц, которые кладутся на «Деньги игрока».

Спасибо **Ольге Сергеевне** за то, что она поделилась этой игрой со всеми нами!

Непременно заходите к нам на сайт <http://raspechatay-i-igray.narod.ru/>, мне еще много-много всего наобещали прислать!

Обнимаю! Целую!
КусЮХА

ЗОЛОТАЯ РЫБКА

Жили-были старик со старухой у самого синего моря, но это было давно и неправда! Зато в городе Златорыбинске каждый знает, что водится в море-океане близ этого самого города настоящая Золотая рыбка. А кто ее поймает, с тем она поступает по своей рыбьей справедливости и может как наградить богатствами несметными, так и разорить дочиста, чтобы не было повадно подданных ее ловить и произвол в ее подводном царстве учинять.

1. ЦЕЛЬ ИГРЫ

Первым приобрести все четыре вида собственности: посадить дерево, построить дом, обзавестись хозяйством и купить транспортное средство. А чем дороже все это будет стоить, тем для игрока лучше.

2. ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

В комплект игры входят игровое поле, 4 карточки «Лодка», 4 карточки «Катер», 16 карточек «Собственность», 2 карточки «Призы» («Золотая рыбка» и «Серебряная рыбка»), 8 фишек-маркеров, игральная кость, правила игры.

Перед началом первой игры необходимо аккуратно нарезать карточки. Карточки «Катер» надо сложить в стопку рядом с игровым полем. Каждому игроку раздается по одной карточке «Лодка» и по два маркера. Карточки «Золотая рыбка» и «Серебряная рыбка» кладутся рядом с полем до конца игры.

В игре имеются также карточки «Собственность». Собственность бывает четырех видов: транспорт (самокат, велосипед, мотоцикл и машина), хозяйство (курытник, свиноводство, коровник и конюшня), строения (сарай, дом, коттедж и дворец) и деревья (яблоня, сад, парк и лес). Они все тщательно перемешиваются и кладутся одной общей стопкой рядом с игровым полем рубашкой вверх.

3. ОПИСАНИЕ ИГРОВОГО ПОЛЯ

Поле для игры представляет собой четыре сектора, в каждом из которых отображен участок побережья и палатка, в которой живет игрок-рыбак.

Также в каждом секторе находится счетчик денег игрока, похожий на обычные счеты. Фишками-маркерами игрок отмечает единицы и десятки, которые он заработает в процессе игры.

Пример: если у игрока 54 монеты, он должен выставить на счетчик две фишки – одну на 50, а вторую на 4. При изменении наличной суммы игрок передвигает свои маркеры и отмечает ими новое значение. Как только сумма превысит 99, игрок убирает один маркер, а другой ставит на Золотую рыбку с надписью 100.

Кроме того, в центре игрового поля находятся подсказки, касающиеся рыбной ловли.

4. ХОД ИГРЫ

Перед началом игры каждый игрок размещает свою карточку «Лодка» на игровом поле рядом со «своим» причалом. Фишки-маркеры он держит пока рядом с игровым полем, так как в начале игры на его счетчике ничего нет.

Игроки по жребию определяют того, кто начнет игру, и «ходят» поочередно по часовой стрелке.

За свой ход игрок может: забросить сеть в море, вытащить ее, пообщаться с Золотой рыбкой (если повезет!), починить при необходимости порванную сеть, продать собственность по себестоимости, а также приобрести на имеющиеся в наличии деньги любую собственность из числа той, которая свободно продается.

Все эти действия можно осуществлять в любой последовательности.

Нельзя пропускать ход или не ловить рыбу по своему желанию во время очередного хода.

В ходе игры участники стараются заработать побольше денег за счет рыбной ловли, помериться силами с Золотой рыбкой, преодолеть неудачи и увеличить свое благосостояние.

Игра заканчивается, когда один из них соберет все четыре необходимые карточки «Собственность».

5. КАРТОЧКИ

Карточки «Лодка»

«Лодка» выдается игроку в начале игры и может быть заменена карточкой «Катер». В случае потери игроком катера он опять может пользоваться своей лодкой. Лодку игрок ни продать, ни потерять не может.

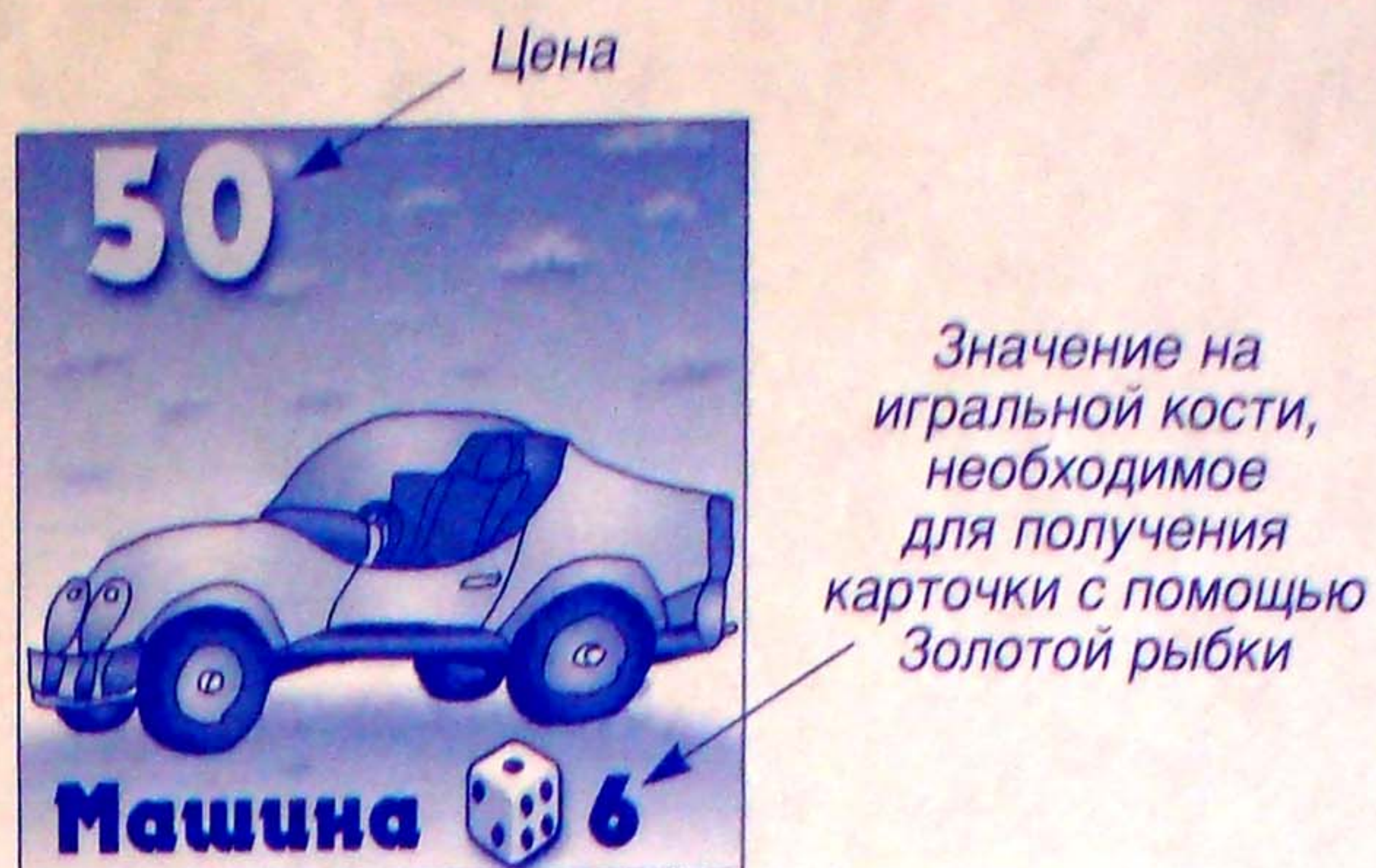
Карточки «Катер»

На карточках «Катер» содержится информация о его стоимости, а также количество очков, которое прибавляется игроку при удачной ловле рыбы.



Карточки «Собственность»

На карточках собственности изображен ее внешний вид (транспорт, хозяйство, строение, деревья), а также содержится информация о названии, стоимости и значении игровой кости, при котором игрок может ее получить с помощью Золотой рыбки.



Приобретая собственность, игрок размещает карточку в одной из ячеек своего сектора на игровом поле.

6. ДЕЙСТВИЯ ИГРОКОВ

Покупка катера

Игрок может в любой момент игры при наличии 20 монет купить катер. И чем раньше он это сделает, тем лучше для него.

Игрок не может одновременно пользоваться лодкой и катером или иметь несколько катеров. Покупая катер, игрок кладет карточку лодки рядом с собой вне игрового поля, а карточку катера – на игровое поле, тем самым повышая эффективность ловли рыбы.

Ловля рыбы

В начале своего хода (перед тем, как забросить сеть) игрок должен решить, в какое время он это сделает, и сказать об этом другим игрокам. Возможны три варианта, отраженных в виде подсказки на игровом поле. Чем больший улов хочет получить рыбак, тем больше он рискует. Стоимость улова игрок определяет сразу же, не дожидаясь следующего хода. При выпадении на игровой кости цифры 6, считается, что игрок поймал Золотую рыбку и должен действовать в соответствии с пунктом «Золотая рыбка».

Вытягивая сеть утром, игрок бросает игральную кость и вычисляет стоимость своего улова по следующей формуле:

Цена улова = цифра на игровой кости + очки за катер

Если у игрока нет катера, а есть только лодка, дополнительные очки не начисляются.

Пример: игрок, у которого есть лодка, решил вытягивать сеть утром, сообщил об этом другим игрокам, бросил игральную кость, и у

него на верхней грани выпала цифра 4. Цена улова = $4 + 0 = 4$ монеты.

Вытягивая сеть днем, игрок рискует. Если значение, выпавшее на игральной кости, равно 1 или 2, то сеть порвалась и игрок не получает в этот ход никакого улова, к тому же он должен обязательно заплатить 10 монет за починку сети. Эта сумма вычитается из его денег, и изменения должны зафиксироваться игроком на счетчике.

Если ловля прошла удачно, то есть значение, выпавшее на игральной кости, больше 2, то цена улова в этом случае вычисляется по следующей формуле:

$$\text{Цена улова} = \text{цифра на игральной кости} + \text{очки за катер} + 10$$

Пример: игрок, у которого есть катер, решил вытягивать сеть днем, сообщил об этом другим игрокам, бросил игральную кость, и у него на верхней грани выпала цифра 3. Цена улова = $3 + 10 + 10 = 23$ монеты.

Вытягивая сеть вечером, игрок рискует еще больше. Если значение, выпавшее на игральной кости, равно 1, 2 или 3, то сеть порвалась и игрок не получает в этот ход никакого улова, к тому же он должен обязательно выплатить 20 монет за починку сети.

Если ловля прошла удачно, то есть значение, выпавшее на игральной кости, больше 3, то цена улова в этом случае вычисляется по следующей формуле:

$$\text{Цена улова} = \text{цифра на игральной кости} + \text{очки за катер} + 20$$

Пример: игрок, у которого есть лодка, решил вытягивать сеть вечером, сообщил об этом другим игрокам, бросил игральную кость, и у него на верхней грани выпала цифра 5. Цена улова = $5 + 0 + 20 = 25$. Если бы в этой ситуации у игрока был катер, то цена его улова = $5 + 10 + 20 = 35$ монет.

Починка сети

Если у игрока нет денег на починку сети, но есть любая собственность, включая катер, то он должен продать один из предметов собственности, после чего из вырученной суммы выплатить деньги на починку сети. В крайнем случае игрок может продать катер и продолжить игру с лодкой, которая у него всегда есть и продать ее нельзя.

Если у игрока нет ни денег, ни собственности, ни катера и нечем платить за починку сети, то он не имеет права ловить рыбу днем или вечером.

Золотая рыбка

Если игрок во время ловли рыбы выбросил на игральной кости цифру 6, а также если сумма наличных денег на его счетчике достигла 100 или более монет (маркер стоит на Золотой рыбке), то к нему приплывает Золотая рыбка. Игрок не может отказаться от общения с ней.

В этом случае игрок должен из стопки карточек собственности открыть верхнюю. После этого возможны следующие варианты:

1. У игрока данный вид собственности отсутствует. Тогда игрок обязан бросить игральную кость один раз (см. п. «Карточки «Собственность»»).

Если он выбросил указанную на карточке цифру, то игрок берет себе карточку собственности, при этом все его деньги на счетчике сохраняются. Если нет, то игрок теряет все деньги на счетчике (убирает маркеры), а карточка не доставшейся игроку собственности выкладывается открытой рядом с полем и становится доступной для покупки. Если у игрока нет денег, то он ничем не рискует.

2. У игрока есть данный вид собственности.

Если Золотая рыбка предлагает собственность более дорогую, чем та, которая есть у игрока, то он бросает игральную кость один раз.

Если он выбросил указанную на карточке цифру, то игрок берет себе карточку собственности, при этом все его деньги на счетчике сохраняются, а карточка менее ценной собственности выкладывается открытой рядом с полем и становится доступной для покупки.

Если нет, то игрок теряет все деньги на счетчике (убирает маркеры), а карточка не доставшейся игроку собственности выкладывается открытой рядом с полем и становится доступной для покупки. Карточка менее ценной собственности остаются у игрока.

Пример: у игрока есть сарай, а Золотая рыбка ему предлагает дворец. Если игрок выбросил 6, он забирает дворец себе, а сарай кладет рядом с полем. Если игрок не выбросил 6, то сарай у него остается, деньги на счетчике исчезают, а дворец выкладывается для продажи.

Если Золотая рыбка предлагает собственность более дешевую, чем та, которая есть у игрока, то он, не бросая игральную кость, берет себе карточку предложенной Рыбкой собственности, а свою, более ценную, кладет открытой рядом с полем. Теперь она становится доступной для покупки.

Пример: у игрока есть машина, а Золотая рыбка предлагает ему самокат. Игрок ничего не может поделаться с морской владычицей, он берет себе самокат, а машину выкладывает рядом с полем на продажу.

Пока маркер на счетчике денег игрока находится на Золотой рыбке, игрок за ход, не занимаясь рыбной ловлей, открывает верхнюю карточку стопки и общается с Рыбкой по общим правилам. Если игрок теряет деньги, то маркер убирается с клетки счетчика «Золотая рыбка» и он продолжает игру. Если игрок не теряет деньги, то следующий ход он начинает с общения с Золотой рыбкой, т. е. снова открывает карточку из закрытой стопки карточек «Собственность».

Продажа собственности

В любой ход, как до вытягивания сети, так и после, при наличии у игрока собственности он может ее продать. При этом он выкладывает карточку открытой рядом с игровым полем, а на своем счетчике денег прибавляет сумму, указанную на карточке проданной собственности. За один ход игрок может продать любое количество имеющихся у него предметов собственности, при этом если сумма его денег превысила или стала равной 100, то приплывает Золотая рыбка.

Покупка собственности

В любой ход, как до вытягивания сети, так и после, при наличии у игрока нужной суммы на счетчике он может приобрести одну или несколько из тех открытых карточек собст-

венности, которые лежат рядом с игровым полем и никому не принадлежат. Игрок вычитает из своих денег стоимость собственности, отражая изменение своей суммы на счетчике, а потом берет карточку собственности и кладет ее в свой сектор на свободное место. Если игрок хочет приобрести ту категорию собственности, которая у него уже есть, то он должен сначала продать аналогичную, а потом уже покупать новую. Игрок может иметь только по одной собственности каждой категории, т.е. одно строение, одно транспортное средство, одно хозяйство, одно зеленое насаждение. Игрок не имеет права покупать собственность, принадлежащую другим игрокам.

Когда рядом с игровым полем выкладывается последняя карточка из стопки собственности, все карточки собственности, лежащие рядом с полем, снова собираются в стопку, перетасовываются и кладутся рубашкой вверх на прежнее место. Теперь эту собственность, пока она не откроется в процессе игры, купить нельзя!

7. ОЦЕНКА ИГРЫ

Игра заканчивается, когда один из игроков становится владельцем всех четырех предметов собственности. Этот игрок получает карточку «Серебряная рыбка», а также право первого хода в следующей игре.

После этого каждый игрок подсчитывает, сколько он заработал за игру. Суммируется количество денег на счетчике, цена катера (если он есть) и другой имеющейся у него собственности.

Победителем считается тот игрок, который заработал наибольшую сумму. Этот игрок получает карточку «Золотая рыбка», а в начале следующей игры – пять монет исходного капитала.

Карточки «Призы» остаются у этих игроков в течение всей следующей игры. Потом они передаются новым победителям.

Желаем Вам приятного времяпрепровождения!

ОБРАЩАЕМ ВНИМАНИЕ РОДИТЕЛЕЙ!

ВО ИЗБЕЖАНИЕ ПОПАДАНИЯ МЕЛКИХ ЧАСТЕЙ В РОТ ИЛИ ДЫХАТЕЛЬНЫЕ ПУТИ НАСТОЛЬНУЮ ИГРУ НЕ ДАВАТЬ ДЕТЯМ МЛАДШЕ 3 ЛЕТ.

© Автор игры Олесья Емельянова.

© ЭГРИ-92, Москва, ул. Кржижановского, д. 14, корп. 2, тел.: (095) 913 95 60

Переиздание игры или ее фрагментов в любой форме и любыми способами возможно только с письменного разрешения фирмы «Эгри-92».



СЕТЬ УТРОМ

+ очки за катер

СЕТЬ ДНЕМ

(10 монет на починку)
+ 10 + очки за катер

СЕТЬ ВЕЧЕРОМ

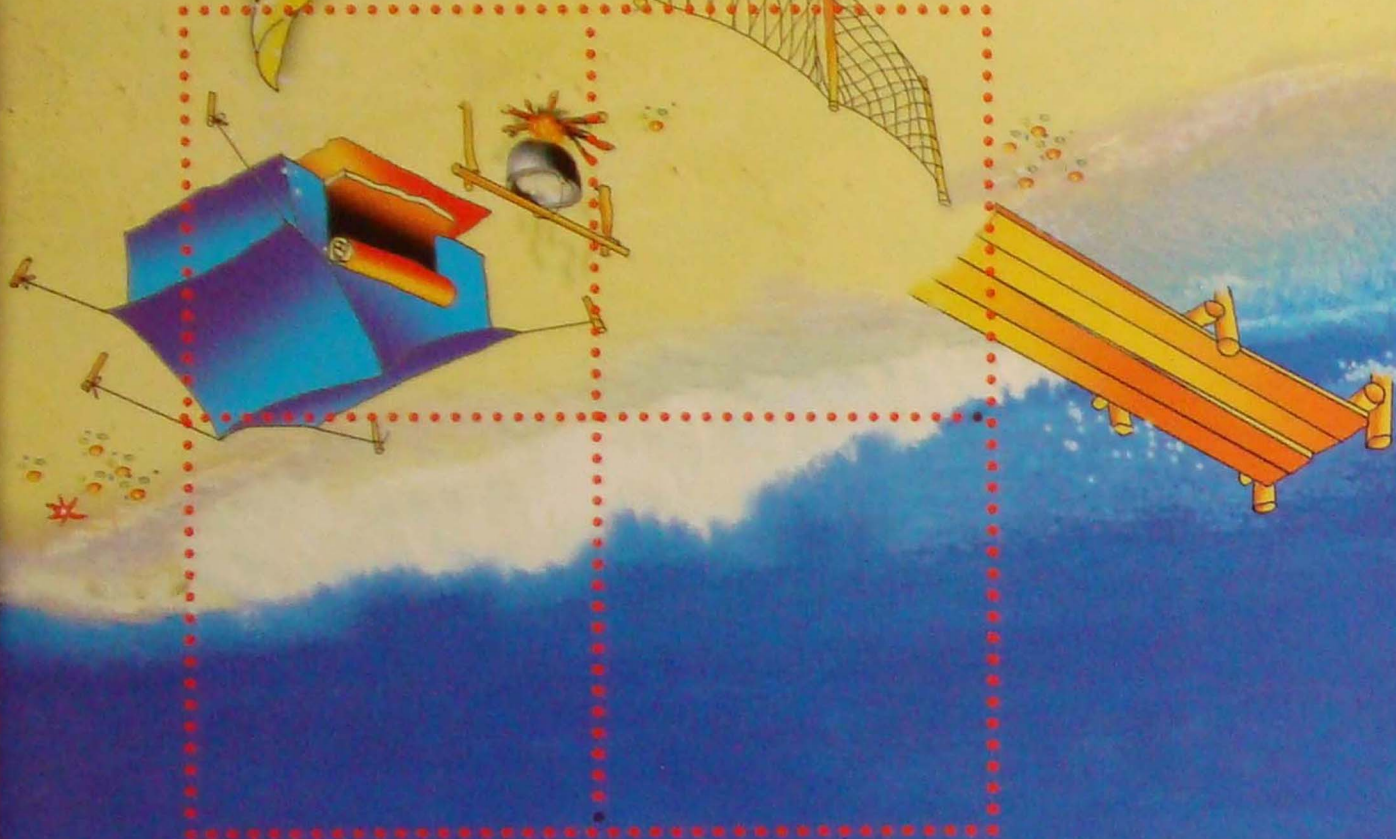
(20 монет на починку)
+ 20 + очки за катер

АИ РЫКАИИ

ДЕНЬГИ ИГРОКА

1	2	3	4	5	6	7	8	9
10	20	30	40	50	60	70	80	90

100



ВЫТЯНУТЬ

1-5 - цена улова =

ВЫТЯНУТЬ

1-2 - сеть порвалась

3-5 - цена улова =

ВЫТЯНУТЬ

1-3 - сеть порвалась

4-5 - цена улова =

6 - ЗОЛО

ДЕНЬГИ ИГРОКА

1	2	3	4	5	6	7	8	9	
10	20	30	40	50	60	70	80	90	100

СЕТЬ УТРОМ

+ очки за катер

СЕТЬ ДНЕМ

(10 монет на починку)

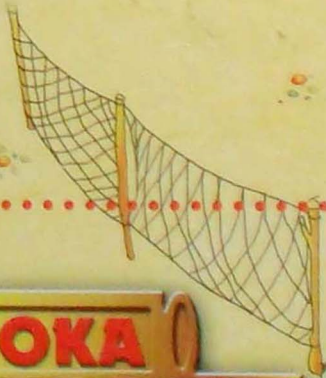
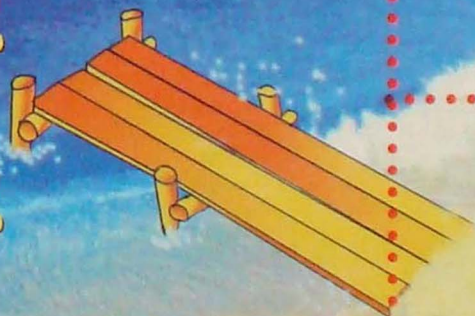
+ 10 + очки за катер

СЕТЬ ВЕЧЕРОМ

(20 монет на починку)

+ 20 + очки за катер

ТАЯ РЫБКА!!!



ДЕНЬГИ ИГРОКА

1 2 3 4 5 6 7 8 9

10 20 30 40 50 60 70 80 90

100



