

КРАБЫ

ИГРА ДЛЯ 2-4 ЧЕЛОВЕК
ВОЗРАСТ – ОТ 7 ЛЕТ
Время игры около 30 минут

СОДЕРЖАНИЕ КОРОБКИ:

- игровое поле
- 120 значков крабов (5 цветов по 24 штуки каждого цвета)
- 4 корабля-ширмы
- 15 фигурок крабов (5 цветов по 3)
- мешочек для значков
- 4 указателя очков ловцов
- 5 указателей очков крабов (в цветах крабов)
- инструкция

Цель игры

Победителем будет тот из ловцов, который поймает больше всех крабов. Особенно крабов того вида, которых он планировал ловить, потому как именно за них он получит больше всего очков.



Игру посвящаю моим сёстрам: Илоне, Кассе и Мариоле.
Агам Калужа



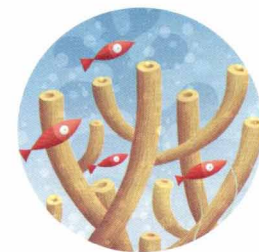
ПРИГОТОВЛЕНИЕ

Перед началом игры следует вынуть из формочек фишки и значки.

Внимание! В игре используется один указатель для каждого цвета краба и ловца, но на формочке дополнительно есть запасной комплект, а также дополнительные значки крабов, по два каждого цвета.

Ловцы кладут игровое поле на середину стола. Перед собой ставят корабли-ширмы таким образом, чтобы трюмы для крабов были видны всем игрокам. На парусах корабля каждого из игроков расположен символ. На дорожке очков, на поле со значением ноль игроки устанавливают указатели очков ловцов, а также указатели очков крабов. В зависимости от числа ловцов, которые будут принимать участие в игре, нужно приготовить разное количество крабов (фишек и фигурок). И так:

- В случае с **двумя игроками** в мешочек следует бросить **80 значков крабов** (по 20 в 4-х цветах) – остальные значки крабов следует отложить в сторону, они не будут принимать участие в игре. Рядом с игровым полем следует положить 12 фигурок крабов, по 3 в цветах значков брошенных в мешочек. Остальные 3 фигурки не принимают участие в игре. Действие игры происходит на светлой (центральной) части игрового поля.
- В случае с **тремя игроками** в мешочек следует бросить **все** значки крабов (120), а рядом с игровым полем выложить все фигурки крабов.
- В случае с **четырьмя игроками** в мешочек следует бросить **все** значки крабов (120), а рядом с игровым полем выложить 10 фигурок крабов, по 2 каждого цвета. Остальные не принимают участие в игре.



Игроки тянут из мешочка по 6 значков и прячут их за своими кораблями-ширмами, так чтобы другие игроки не могли их видеть.

Игру начинает **самый младший** участник игры.

ХОД ИГРЫ

Раунд игрока

Раунды разыгрываются по часовой стрелке. В своём раунде, игрок может сделать один или два хода:

- Ход краба (обязательный)
- Положить фигурку краба в один из трёх трюмов своего корабля (только тогда, когда ловец хочет и может это сделать)

Ход краба (обязательный)

Во время своего хода, игрок должен положить на игровом поле значок краба (любого цвета) из тех, которые у него есть за кораблём-ширмой. Это можно сделать с любой стороны игрового поля.



Рис. 2. Вход на игровое поле разрешён с четырёх сторон.

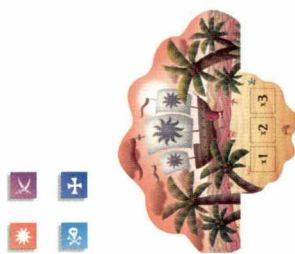
Значок краб движется только по прямой линии, поворачивать и выходить за границы игрового поля нельзя. Если на своём пути краб встречает препятствие (остров или другого краба) он должен остановиться перед ним.



значки крабов (120)



указатели очков крабов (5)



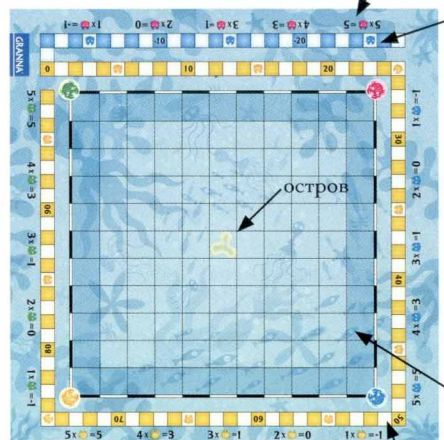
указатели очков ловцов (4)



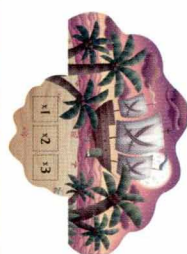
фигурки крабов (15)



помощь – количество очков за группу крабов

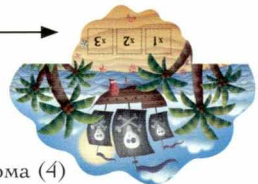


отрицательные очки



исключённое поле игры если играет два игрока

трюмы



дорожка очков, поможет подсчитать очки в конце игры

корабль-ширма (4)

Рис. 1. Элементы игры

Ниже представлен рисунок, который показывает несколько возможных ходов.

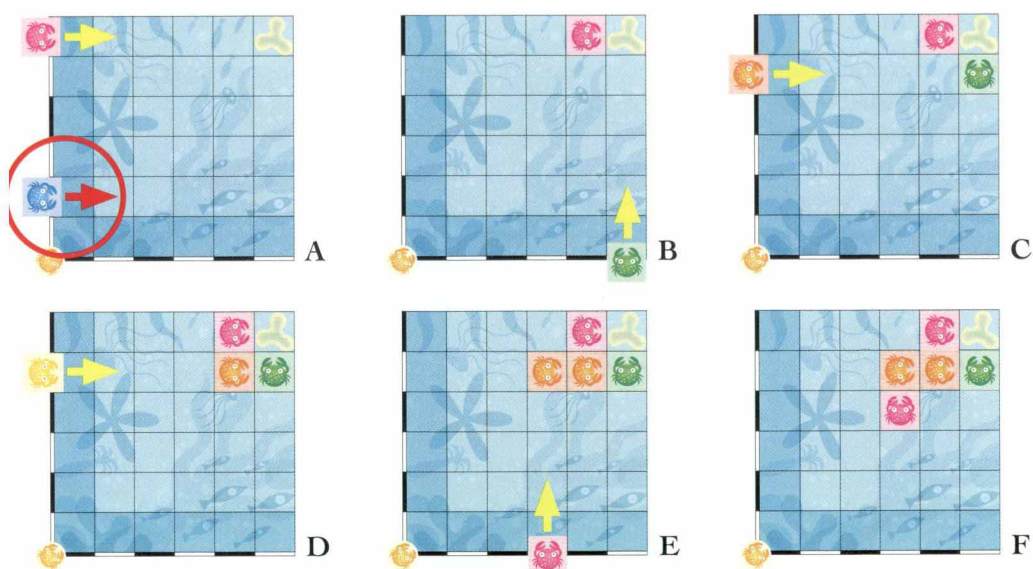


Рис. 5. Примеры ходов.

Розовый краб (рис. 3а), «идёт» до момента, пока не остановится на острове (рис. 3б). Синий краб не может быть вставлен на игровое поле, потому что не имеет места, где остановиться. Розовый краб (рис. 3е) движется вперёд и останавливается перед жёлтым крабом (рис. 3f).

Запрещены шаги, в результате которых возникает место, в которое нельзя поставить краба. Если это произошло, ход нужно отменить и сделать правильный.

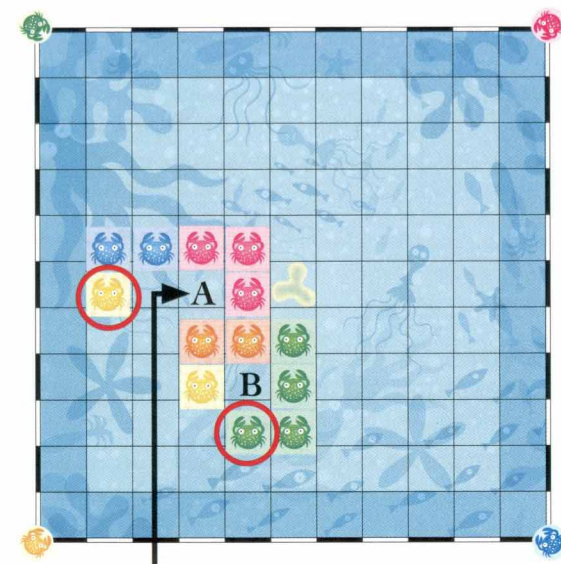


Рис. 4. Запрещенные ходы.

На представленном выше рисунке желтый краб – обозначенный красным кругом – сделал запрещенный ход. В результате этого появилось место (обозначенное буквой А), в которое нельзя ввести другого краба.

Также, зеленый краб – отмеченный красным кругом – находится в запрещённом месте, потому как было создано пустое место (дыра) обозначенная буквой В. В результате ходов игроки формируют скопление крабов одного цвета – благодаря чему они становятся более ценными для ловцов. **Скопления** это группа значков крабов, которые соприкасаются **сторонами, а не углами**. За одного краба присваивается **минус 1 балл**, за 2 краба – 0 очков, за 3 краба – 1 очко, за 4 – 3 очка, а за **пять или более** крабов – 5 очков.

7



	1 Краб	2 Краба (одного цвета)	3 Краба (одного цвета)	4 Краба (одного цвета)	5 или более крабов (одного цвета)
Очки за определённую группу крабов в конце игры	-1	0	1	3	5

Во время своего хода, после выставления на игровое поле краба ловец может разместить одну из фигурок крабов лежащих рядом с игровым полем в трюме своего корабля - ширмы, на одном из трех полей. На корабле может находиться только одна фигурка краба определённого цвета. У разных игроков фигурки одного цвета могут находиться только на разных полях. Это означает, что если у игрока А розовый краб находится на поле х3, то игрок В может разместить фигурку розового краба только на поле х2 или х1.

То, на каких полях на корабле находятся крабы, показывает, сколько очков в конце игры получит ловец имеющий данное судно (в следующей части инструкции помещено подробное описание подсчёта очков).

В одном раунде игрок может поставить на корабль только одного краба и должен это сделать не позднее, своего последнего хода. Если игрок не разместит во время игры одного, двух или трёх крабов на корабле – он не может сделать этого после окончания игры.

При игре вчетвером игрок может поставить на своём корабле не более двух фигурок крабов. То, в какие трюмы он их кинет, зависит исключительно от него.

ОКОНЧАНИЕ ИГРЫ

Игра заканчивается, когда все крабы были выложены на игровом поле. Тогда можно начать подсчёт очков.

Подсчёт очков

Крабы

После окончания игры подсчитываются очки, набранные отдельными видами крабов: сначала оранжевые, потом зелёные, синие, жёлтые и розовые. Суммируются все очки – как положительные, так и отрицательные – которые получил данный вид крабов.

Например, на игровом поле (рис. 5) оранжевый вид набрал следующие очки: (считая группы от левой верхней до правой нижней):

После того как игрок поставит краба он вытягивает следующий значок – так, чтобы иметь шесть крабов за ширмой.

Положение краба в трюме корабля (возможный, по желанию игрока)

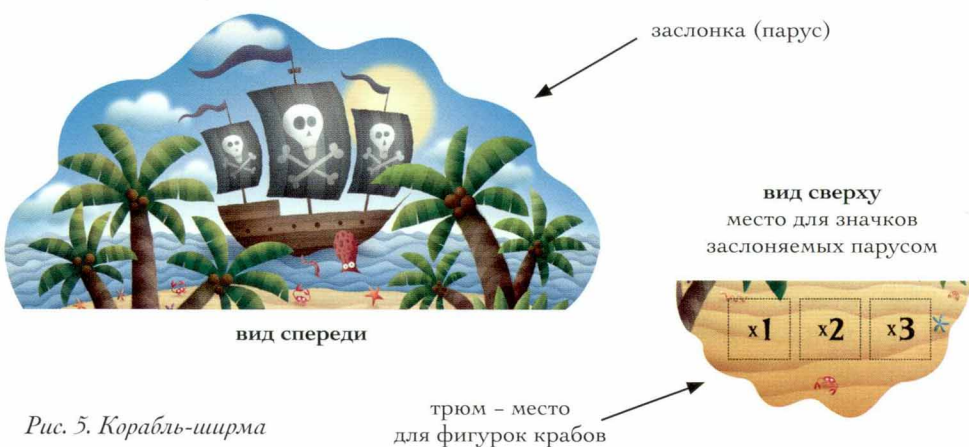


Рис. 5. Корабль-ширма

9



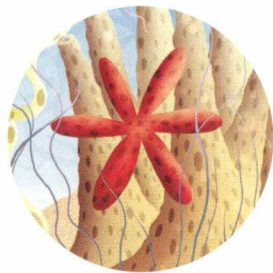
1 краб = -1 1 краб = -1
 1 краб = -1 1 краб = -1
 4 краба = 3 4 краба = 3
 6 крабов = 5 3 краба = 1
 2 краба = 0 1 краб = -1

Вместе оранжевый вид получил 7 очков.

Виды получили соответственно:












 = 7 очков
 = 9 очков
 = 10 очков
 = 16 очков
 = -3 очка

Очки отмечаются указателями крабов на дорожке очков.




Ловцы

Далее игроки подсчитывают очки, которые получили благодаря загрузке крабов в корабли. Итак:

 = 2x  + 3x  = 14 + 27 = 41 Очко
 = 2x  + 3x  = 18 + 30 = 48 Очков
 = 2x  + 3x  = -6 + 48 = 42 Очка
 = 2x  + 3x  = 32 + 21 = 53 Очка

Игроки обозначают свои очки указателями очков.

Выигрывает игрок, который получил наибольшее количество очков – в нашем примере, игрок .

В случае ничьей, выигрывает игрок, который набрал наибольшее количество очков в одном из видов.

Рис. 6. Примерный конец игры вместе с очками

