

ВОЛЬФГАНГ КРАМЕР • БЕРНХАРД ЛАХ • УВЕ РАП

БОЛЬШОЙ УЛОВ

ПРАВИЛА



БОЛЬШОЙ УЛОВ

КАРТОЧНАЯ ИГРА ДЛЯ 2—6 ИГРОКОВ ОТ 8 ЛЕТ.

Рыбак Роберт рыбачит на рыбалке регулярно радуясь размерам рыб. Размерам рыб регулярно радуется рыбак Роберт, рыбака на рыбалке. Он мечтает поймать самую большую и толстую рыбу в озере. Любой может присоединиться к этому веселому занятию и помочь Роберту поймать рыбу его мечты. Каждый игрок старается ловить больших рыб разных цветов. Чем разнообразнее цвета и чем больше рыбы в улове игрока, тем лучше для него. Ведь именно о такой рыбе размышляет рыбак Роберт на рыбалке. Только самый опытный рыбак сможет похвастаться своим большим уловом.



Цель игры

Во время игры каждый игрок будет собирать карты и помещать их в одну из двух стопок: стопку со свежей рыбой (карты с **победными очками**) или стопку с рыбными костями (карты со **штрафными очками**). В конце игры каждый игрок считает разницу между собранными победными и штрафными очками и получает свой итоговый счет. **Побеждает игрок, набравший больше всех очков в конце игры.**

Компоненты

1 карта фиаско



9 рыболовных лицензий



100 карт рыб
(пяти цветов)



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Отложите карту фиаско и карты рыболовных лицензий, они понадобятся позже.

Перемешайте карты рыб и раздайте их игрокам следующим образом.

Личная стопка. Каждый игрок получает по 12 карт рыб и кладет их лицом вниз в стопку перед собой. Затем игроки берут в руку по 4 карты из своих стопок. Оставшиеся карты представляют собой личную стопку каждого игрока.

Три ряда карт. Положите 3 карты рыб лицом вверх в колонку в центре стола. Эти карты — первые в трех рядах, где вы будете рыбачить во время игры.

Стопка с запасом карт для рядов. В зависимости от числа игроков возьмите нужное количество карт рыб из оставшихся и сформируйте из них отдельную стопку карт (лицом вниз), после чего поместите ее под тремя рядами карт. Данная стопка называется запасом, и из нее будут пополняться ряды.

2 игрока = 3 карты

4 игрока = 9 карт

6 игроков = 15 карт

3 игрока = 6 карт

5 игроков = 12 карт



Оставшиеся карты рыб уберите из игры, они не понадобятся в этом раунде. Положите карту фиаско рядом со стопкой запаса под тремя рядами карт. Первые несколько партий в «Большой улов» рекомендуется играть не используя рыболовные лицензии. Однако, когда все игроки будут хорошо ориентироваться в правилах игры, эти карты помогут существенно разнообразить игровой процесс.

Ход игры

Игру начинает самый младший участник, и далее ход передается по часовой стрелке. В свой ход игрок должен выбрать один из рядов на столе и выложить в него карты из своей руки. Карты всегда выкладываются слева направо. Каждый ряд начинается с первой карты, лежащей в нем лицом вверх.



Следующие **правила** относятся к **выкладыванию карт**:

- В свой ход вы можете выкладывать карты только **в один из трех рядов**.
- Вы можете выложить **из руки от 1 до 4 карт** за ход.
- Вы **всегда** должны выкладывать карты по одной **в конец выбранного ряда**.
- Выкладываемая карта должна быть либо **такого же цвета**, как и последняя карта в выбранном ряду, либо цвета, **на который не заканчивается** ни один из рядов.
- Как только в ряд будет помещена **5-я карта**, он считается завершенным, и игрок, последним выложивший карту в этот ряд, **должен** забрать все карты из этого ряда и распределить их между стопками очков (см. далее).





Пример 1: в начале хода у Кати в руке желтая, зеленая, синяя и красная карты. Она выбирает I ряд, и поскольку этот ряд заканчивается на желтую карту, она выкладывает туда свою карту того же цвета. Затем она выкладывает в I ряд зеленую карту, поскольку зеленой картой не заканчивается ни один из рядов. Катя не может выложить синюю или красную карту, так как на эти цвета заканчиваются II и III ряд соответственно, а она выбрала I ряд.

Ваш большой улов — победные и штрафные очки

В свой ход, если вы завершили ряд, вы **должны** забрать все 5 карт из этого ряда, которые становятся вашими победными и штрафными очками. Поместите **по одной карте каждого цвета** из взятых 5 карт **лицом вверх** в отдельную стопку перед собой. Это ваши **победные очки**. Остальные карты переверните **лицом вниз** и положите в отдельную стопку рядом. Это ваши **штрафные очки**.

Примечание: число на карте обозначает, сколько очков она прибавляет/отнимает.

Исключение: если вы берете 5 карт одного цвета, вы можете поместить в стопку победных очков не 1, а 2 карты. Остальные карты, как обычно, помещаются лицом вниз в стопку штрафных очков.

В конце своего хода доберите в руку карты из своей личной стопки, чтобы у вас снова было 4 карты. Если в этот ход вы завершили ряд, переверните верхнюю карту из стопки запаса и положите ее на место ряда, карты которого вы забрали. Ход переходит к следующему игроку.

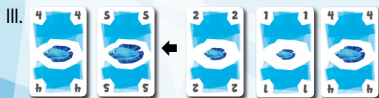
Выкладывание и получение карт



Пример 1: Катя выкладывает четвертую и пятую карту в 1 ряд (желтую 6 и зеленую 1). Поскольку ряд завершен, она берет 5 карт из 1 ряда и помещает красную 5, желтую 6 и зеленую 1 в стопку победных очков, что приносит ей 12 очков. Затем она помещает оставшиеся карты (красную 2 и желтую 3) в стопку штрафных очков, что отнимает у нее 5 очков.



Пример 2: Карл выкладывает три карты, формируя ряд из 5 синих карт. Он помещает две карты (5 и 4) в свою стопку победных очков, а оставшиеся карты (4, 2 и 1) — в стопку штрафных очков. Данный ход приносит ему плюс 9 и минус 7 очков.



Карта фиаско. Тот, кто в свой ход **рыбачит не по правилам**, должен забрать обратно в руку все выложенные в этот ход карты и **положить перед собой карту фиаско**. Затем он должен немедленно походить снова (но на этот раз соблюдая все правила).

Карта фиаско остается лежать перед игроком, пока другой игрок не ошибется и не заберет ее себе. Игрок, у которого в конце игры будет карта фиаско, получит **5 штрафных очков**.

Нарушение правил



Пример 1: Соня выкладывает синюю 4 в конец I ряда, что запрещено правилами, поскольку синюю карту сейчас можно выложить только в III ряд. В качестве штрафа Соня получает **карту фиаско** и забирает свою карту обратно в руку. Затем она должна снова походить, выкладывая карты в правильный ряд.



Пример 2: Миша выкладывает красную 5 в III ряд, что запрещено правилами, поскольку красную карту сейчас можно выложить только во II ряд. В качестве штрафа Миша получает **карту фиаско** и забирает свою карту обратно в руку. Затем он должен снова походить, выкладывая карты в правильный ряд.



Конец игры

После того как в личной стопке и руке игрока закончатся карты, он выбывает из игры. **Остальные игроки продолжают игру, пока у всех игроков не закончатся карты** в стопках и руках.

Примечание: карты, оставшиеся в рядах в конце игры, остаются на своих местах и не используются при подсчете очков. Уберите их из игры.

В конце игры каждый игрок должен посчитать сумму своих **победных очков** и вычесть из полученного значения все свои **штрафные очки**. Игрок, последним получивший **карту фиаско**, вычитает 5 дополнительных очков. **Игрок, набравший наибольшее количество очков, побеждает.**



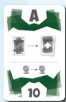
Рыболовные лицензии

Перед тем, как отправиться рыбачить в самые глубокие водоемы, игрокам рекомендуется предварительно несколько раз сыграть в «Большой улов», чтобы освоиться с основными правилами игры, а затем перейти к расширенным правилам и добавить в игру рыболовные лицензии. При этом **все основные правила игры остаются без изменений**. Каждая рыболовная лицензия выдается игрокам при определенных условиях и дает ее обладателю дополнительные победные очки в конце игры.

Перемешайте карты рыболовных лицензий с буквами А, Б и В, вытяните из них одну случайную и положите ее на стол лицом вверх так, чтобы она была видна всем игрокам. Оставшиеся 2 карты уберите из игры, они не понадобятся в этом раунде. Затем положите карты рыболовных лицензий, отмеченные буквами с Г по И, лицом вверх рядом с предыдущей картой. Чтобы получить карту рыболовной лицензии, вам необходимо выполнить указанное на ней условие. Получивший рыболовную лицензию игрок кладет ее рядом со своей стопкой победных очков. Очки за карты А, Б и В подсчитываются в конце игры.



Правила получения лицензий. Карта А может во время игры переходить от игрока к игроку. Карты Б и В выдаются игрокам только в конце игры. Карты с Г по И выдаются игрокам только один раз и после этого не передаются другим игрокам. Во время своего хода, если вы соблюдаете условия получения сразу **нескольких доступных карт** рыболовных лицензий, **вы можете выбрать только одну.**



Карта А передается между игроками. Как только игрок помещает карту со значением 1 в стопку победных очков, он сразу получает эту лицензию. Если позже в стопке победных очков другого игрока также появится карта со значением 1, эта рыболовная лицензия перейдет к нему. Игрок, обладающий этой лицензией, в конце игры получает дополнительные **10 победных очков.**



Карта Б выдается в конце игры. Эту лицензию получает игрок с наименьшим количеством карт в стопке победных очков в конце игры. Игрок, обладающий этой лицензией, в конце игры получает дополнительные **10 победных очков.** В случае ничьей между несколькими игроками лидирующие игроки получают по 5 очков.



Карта В выдается в конце игры. Эту лицензию получает игрок с наибольшим количеством карт со значением 1 в стопке победных очков в конце игры. Игрок, обладающий этой лицензией, в конце игры получает дополнительные **10 победных очков.** В случае ничьей между несколькими игроками лидирующие игроки получают по 5 очков.



Карта Г. Эту лицензию получает первый игрок, завершивший ряд карт, в котором есть карты с четырьмя последовательными значениями (1, 2, 3, 4, или 2, 3, 4, 5, или 3, 4, 5, 6, плюс любая пятая карта). Эти карты не обязательно должны лежать в ряду в нужном порядке. Цвет этих карт не важен. Эта лицензия приносит **10 победных очков.**



Карта Д. Эту лицензию получает первый игрок, набравший больше штрафных очков, чем победных, при завершении ряда карт. Эта лицензия приносит **10 победных очков.**



Карта Е. Эту лицензию получает первый игрок, набравший одинаковое количество победных и штрафных очков при завершении ряда карт. Эта лицензия приносит **7 победных очков**.



Карта Ж. Эту лицензию получает первый игрок, завершивший ряд только из карт со значениями 1, 2 и 3. Эта лицензия приносит **7 победных очков**.



Карта З. Эту лицензию получает первый игрок, завершивший ряд из карт одного цвета. Эта лицензия приносит **7 победных очков**.



Карта И. Эту лицензию получает первый игрок, завершивший ряд из карт двух цветов. Эта лицензия приносит **7 победных очков**.



СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Авторы игры: Вольфганг Крамер, Бернхард Лах, Уве Рап

Иллюстрации: fiore-gmbh.de

Дизайн: Сабина Кондиролли, HUCH!

Руководитель проекта: Симон Хопп

Русскоязычное издание подготовлено GaGa Games.

Переводчик: Кирилл Войнов

Редактор: Катерина Шевчук

Дизайнер-верстальщик: Екатерина Васильева

Руководитель проекта: Андрей Мательский

Общее руководство: Антон Сковородин



*Перепечатка и публикация правил, компонентов, иллюстраций без разрешения правообладателя запрещены.
© ООО «ГаГа Трейд», 2018 — правообладатель русскоязычной версии игры. Все права защищены.*

