

Эй! Это моя рыба!



8668

ВВЕДЕНИЕ

Быстро прыгая с одной льдины на другую, пингвины собирают рыбу. При этом они стараются не пустить друг друга к лучшим рыбным местам. И за всей этой веселой суетой из холодных глубин моря наблюдает хитрая акула.

ЗНАКОМЬТЕСЬ

Льдины

Это льдины. На них лежит рыба. «В воде холодно, а на солнце тепло», - так, наверное, думали рыбы, выпрыгивая на льдины.

Пингвины

Это пингвины. Они любят рыбу. Они прекрасно прыгают по льдинам. Объединившись в команды, пингвины устраивают настоящие соревнования по «надледному» лову.

Акула

Это акула. Она любит играть с пингвинами. Если акула внезапно выскочит из воды и толкнет пингвина, то он выронит рыбу или даже упадет в воду.



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Каждый игрок выбирает цвет своей команды пингвинов и берет себе фишки пингвинов этого цвета. Количество пингвинов в команде зависит от количества игроков:

- если **игроков двое**, то каждый берет себе **4 пингвина**;
- если **игроков трое**, то в каждой команде должно быть **3 пингвина**;
- если в игре участвуют **четыре игрока**, то в их командах будет по **2 пингвина**.

Пингвинов, которых в этот раз в игру не пригласили, придется убрать в коробку.





Игровое поле - это поверхность ледяного океана около Антарктики. Положите игровое поле в центре стола так, чтобы каждый игрок мог дотянуться до любого его края. Фишки льдин перемешайте и разложите на игровом поле лицевой стороной вверх. На центральный шестиугольник с изображением акулы надо поставить ее фишку. Льдин туда не кладите.

Игрок, на котором надето больше белых вещей, начинает игру. Он первым должен поставить одного из своих пингвинов на любую льдину, где есть 1 рыбина. Затем по очереди то же самое делают другие игроки, пока все пингвины не окажутся на льдинах. На льдине может стоять только один пингвин.

ХОД ИГРЫ

Как только все пингвины заняли свои места на льдинах, соревнование начинается. Первым ходит игрок, который последним поставил своего пингвина на игровое поле. Ход передается по часовой стрелке.

В свой ход игрок должен:

1. **Передвинуть** одного из своих пингвинов.
2. **Взять** себе льдину, с которой пингвин начал движение.

Пингвины могут прыгать по льдинам в любом направлении, но надо соблюдать следующие **правила**:

• НЕ ПОВОРАЧИВАТЬ!

Пингвин может прыгнуть на любое количество клеток только по прямой.

• НЕ ТОЛКАТЬСЯ!

Перепрыгнуть пингвина, который оказался на пути, нельзя. Придется остановиться.



• НЕ ЛЕТАТЬ!

Пингвины прыгают, только когда под ними есть льдины. Перепрыгивать через проруби нельзя.



• БЕРЕГИСЬ АКУЛЫ!

Нельзя останавливаться на льдине, если на ней остановилась акула.



После того как пингвин игрока закончил свое движение, игрок забирает себе фишку льдины, с которой начал движение этот пингвин. Это вклад пингвина в общий улов команды.



АКУЛА

После того как каждый игрок сделал по одному ходу (переместил своего пингвина 1 раз), самый старший игрок должен сделать ход акулой. Надо кинуть кубик два раза. Выпавшее **первый раз** значение покажет **направление** движения акулы, а выпавшее **второй раз** - **количество клеток**, которое она проплывет. Акула может плыть под льдинами по прямой в 6 направлениях, которые обозначены по углам игрового поля. Например, если при первом броске выпало «3», а при втором - «4», то акула переместится так, как показано на рисунке.



Если так получается, что акула должна уплыть за пределы игрового поля, то она ныряет на глубину, возвращается уже в середине игрового поля и останавливается до следующего своего хода.

Если на пути движения акулы окажется один или несколько пингвинов, то игроки, к чьей команде они принадлежат, потеряют часть улова. Игрок должен отдать из улова **одну льдину**.

Какую льдину отдавать – решает сам игрок. Если у него нет льдин с одной рыбой, придется отдать с двумя или тремя.

Если у игрока еще нет улова, то он ничего не отдает.

Отдать часть улова надо за каждого пингвина, через клетку которого проплыла акула.

Если акула остановится на клетке с пингином, то он не только потеряет часть улова - ему придется отбежать на соседнюю льдину. Куда побежит пингвин - решает игрок, но убежать можно только на свободные льдины. Если таких льдин поблизости нет, то пингвин падает в воду - и выбывает из игры.



ОКОНЧАНИЕ ИГРЫ

Если в свой ход игрок не может передвинуть ни одного своего пингвина или все его пингвины оказались в воде, то он выбывает из игры. Игрок убирает все свои фишки с игрового поля, берет себе льдины, на которых они стояли, и ждет подсчета очков.

Оставшиеся игроки продолжают до тех пор, пока также не выйдут из игры.

Если осталась только одна команда пингвинов, то она может увеличивать свой улов, пока игра не будет закончена (больше нет рыбы, больше некуда прыгать, все пингвины оказались сброшены акулой в воду).

После этого все игроки подсчитывают свой улов. Для этого надо посчитать, **сколько всего рыбы удалось собрать пингвинам каждой команды**: сложите рыбу на собранных льдинах. Игрок, чья команда смогла собрать **больше** всех **рыбы**, становится **победителем**.

Если улов у нескольких игроков окажется одинаковым, то победителем становится тот, у кого будет больше льдин. Если и льдин у игроков окажется равное количество, то объявляется ничья.