

Хотели бы вы поучаствовать в необычном соревновании? Мы ищем лучшего подводного фотографа. Кто первым сделает самый удачный снимок? Будьте внимательны и не зевайте! Нам нужны особые фотографии...

Ваша задача найти рыб указанного цвета среди целой стаи разноцветных рыб и как можно быстрее запечатлеть её на свой фотоаппарат. Настало время погрузиться в удивительный подводный мир!

Автор игры: Михаэль Каллаух

Иллюстраторы: Раса Джони и Гедиминас Акелайтис

Игра для 2-4 участников от 4 лет.
Продолжительность игры: 15 мин.

Компоненты:

- 4 двусторонних аквариума
- 4 разделённых на части рыбы разных цветов
 - 12 больших частей рыбы
 - 36 маленьких частей рыбы
- 2 кубика
- 8 фотоаппаратов (4 больших и 4 маленьких)
- правила игры

Фото Рыбка

Подготовка к игре

Достаньте аквариумы из коробки. У каждого аквариума есть две стороны: зелёная (более простая для новичков и юных игроков) и голубая (более сложная для продвинутых игроков). Игроки вместе решают, какую сторону аквариума использовать. Каждый игрок берёт один аквариум и кладёт его перед собой.

Теперь игроки должны сделать ещё один выбор: играть с маленьким фотоаппаратом проще, в то время как большой фотоаппарат делает игру более сложной. Каждый игрок берёт фотоаппарат выбранного всеми размера и располагает его на своём аквариуме. Также каждый игрок выбирает голову и хвост рыбы одного цвета и располагает их над своим аквариумом. Лишние головы и хвосты уберите обратно в коробку.

Разделите оставшиеся части рыбы на две стопки по размеру и положите их в центр стола вместе с двумя кубиками.



Цель игры

Цель игры первым собрать рыбу длиннее аквариума.



Ход игры

Старший игрок бросает кубики и начинает первый раунд.

Перед каждой игрой идёт подготовка к игре. Все игроки кладут свой аквариум на стол перед собой и располагают фотоаппарат поверх любой области аквариума на свой выбор.

Игра проходит в несколько раундов. Каждый раунд делится на 3 фазы:

1. Бросок
2. Съёмка
3. Подведение итогов

1. Бросок

Когда все будут готовы, первый игрок бросает оба кубика.



2. Съёмка

Задача игроков как можно скорее найти в своём аквариуме рыб выпавших на кубиках цветов с помощью фотоаппарата.

Как только первый игрок бросил кубики, все игроки одновременно начинают передвигать рамку фотоаппарата по своему аквариуму, чтобы найти рыб нужного цвета.



Игроки должны соблюдать следующие правила:

Фотоаппарат нельзя размещать по диагонали. Внутри рамки фотоаппарата должно быть не более и не менее 4 клеток.



На фотографии должна быть только вода и рыбы. В кадре не должно быть видно края аквариума и поверхность стола.



Внутри рамки фотоаппарата должны быть только рыбы выпавших на кубики цветов. Другие рыбы не должны попадать в кадр.

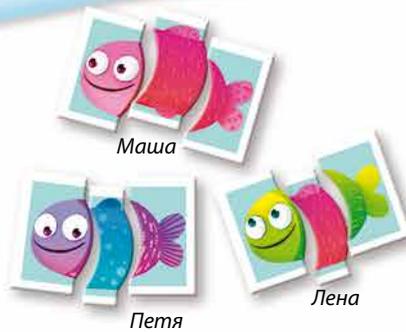


Фотоаппарат **запрещается приподнимать** над аквариумом или полностью его снимать. Как только игрок находит нужный кадр, он должен сказать «Щёлк!» и перестать двигать рамку фотоаппарата. Остальные игроки продолжают поиски, пока все игроки не скажут «Щёлк!». Затем игроки проверяют сделанные снимки. Если игрок нарушил одно или несколько правил съёмки, он должен продолжить искать нужный кадр, а другие игроки могут ему помочь.

3. Подведение итогов

Как только вы убедитесь в том, что все игроки справились с заданием, вы можете начать подведение итогов. Игрок, который первым сделал нужный снимок, получает большую часть рыбы и присоединяет её к своей рыбе. Все остальные игроки получают по маленькой части рыбы и присоединяют их к своим рыбам. Если первыми сказали «Щёлк!» сразу два игрока, они оба получают по большой части рыбы.

Игрок, который бросал кубики, передаёт кубики своему соседу слева, который становится первым игроком в новом раунде.

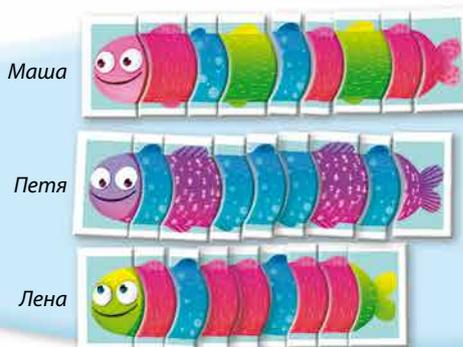


Пример:

Маша, Петя и Лена сделали нужные снимки. Маша справилась с заданием чуть быстрее, чем Петя и Лена, поэтому она получает большую часть рыбы. Петя и Лена получают по маленькой части рыбы.

Конец игры:

Игра заканчивается, как только один из игроков соберёт рыбу длиннее аквариума или как только в запасе не останется больших частей рыбы. Игроки кладут своих рыб друг под другом и сравнивают их длину. Игрок с самой длинной рыбой становится победителем. В случае ничьей игроки с самой длинной рыбой делят победу.



Пример:

В конце игры все трое участников кладут своих рыб одна под другой. Рыба Маши немного длиннее рыбы Пети. Маша занимает первое место, Петя — второе, а Лена — третье.

Уровень сложности:

Уровень сложности игры может быть изменён в зависимости от возраста и умения игроков:

- (1) Играть с зелёной стороной аквариума немного проще, чем с голубой. Выбрав зелёную сторону для юных и неопытных игроков и голубую для взрослых, участники всех возрастов могут играть наравне друг с другом.
- (2) По сравнению с фотоаппаратом с квадратной рамкой, фотоаппарат с прямоугольной рамкой делает игру сложнее, так как его можно расположить как горизонтально, так и вертикально. Внутри рамки большого фотоаппарата всегда должно быть ровно 6 клеток аквариума.
- (3) Если все участники играют с одной и той же стороной аквариума (голубой или зелёной), они должны передавать свой аквариум соседу слева после каждого раунда.
- (4) Дети, которые уже знакомы со счётом, могут в ходе игры считать плавники на своей рыбе. В таком случае побеждает не игрок с самой длинной рыбой, а тот, у чьей рыбы больше всех плавников.

