

## МОРСКОЙ КОКТЕЙЛЬ

**Количество игроков:** 2-4 игрока

**Возраст:** от 8 лет

**Продолжительность:** 10-20 минут

### Состав игры

- 60 карт подводных животных: 30 Осьминогов и 30 Крабов
- 20 карт Водолазных Колоколов, пронумерованных от 1 до 5
- правила игры

### Цель игры

Во время игры игроки собирают морских жителей в свои Водолазные Колокола: победителем становится игрок, поймавший к концу игры больше всех крабов и осьминогов.

### Подготовка к игре

Раздайте каждому игроку по 5 карт Водолазных Колоколов, пронумерованные от 1 до 5. Игроки кладут их по порядку перед собой лицевой стороной вверх.



Перемешайте карты животных и раздайте каждому игроку по четыре карты. Каждый игрок должен взять их в руку. Оставшиеся карты положите в стопку лицевой стороной вниз.

### Игровой процесс

Игру начинает игрок, которому удастся лучше всех изображать осьминога. Затем игра идёт по часовой стрелке.

В свой ход игрок выбирает одну из четырёх своих карт животных и кладёт её лицевой стороной вверх в центр стола; затем он объявляет общее количество животных, находящееся на столе (Крабы и Осьминоги).

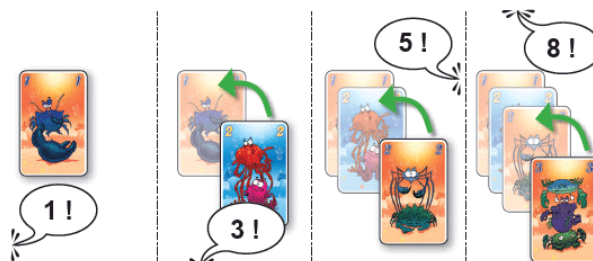
#### Пример:

Артур кладёт карту с одним Крабом и говорит «1»

Нина кладёт карту с двумя Осьминогами и говорит «3» (1+2)

Марк кладёт карту с двумя Крабами и говорит «5» (3+2)

Лариса кладёт карту с тремя Крабами и



говорит «8» (5+3)

В конце своего хода игрок берёт из колоды одну карту животного. Затем право хода получает следующий игрок.

Когда игрок называет цифру 12 или больше, он забирает все карты с центра стола и раскладывает их по своим Водолазным Колоколам, основываясь на цифрах на картах. Затем право хода получает следующий игрок.

*Карта с одним Крабом или одним Осьминогом кладётся в Водолазный Колокол №1*

*Карта с двумя Крабами или двумя Осьминогами кладётся в Водолазный Колокол №2*

*Карта с тремя Крабами или тремя Осьминогами кладётся в Водолазный Колокол №3*

*Карта с четырьмя Крабами или четырьмя Осьминогами кладётся в Водолазный Колокол №4*

*Карта с пятью Крабами или пятью Осьминогами кладётся в Водолазный Колокол №5*



Но учтите, что в каждом Водолазном Колоколе могут находиться только животные одного вида: Осьминоги и Крабы ненавидят друг друга! Если игрок забирает со стола карту, совпадающую номером с картой другого вида животного, уже находящуюся в его Водолазном Колоколе, он сбрасывает обе карты с этим номером!

**Пример:** игрок забирает карту Краба со значением «3», но у него уже есть несколько карт Осьминогов со значением «3» в Водолазном Колоколе №3. Ему приходится сбросить карту Краба со значением «3» и одну из своих карт Осьминогов со значением «3».



## Конец игры

Как только к колоде не остаётся карт, игроки заканчивают текущий раунд и игра заканчивается. (Если в конце последнего хода общее количество карт в центре стола меньше 12, эти карты не учитываются и игра завершается). Каждый игрок считает количество животных, которые ему удалось собрать в свои Водолазные Колокола. Побеждает игрок, поймавший больше всех животных!

**Пример:**

В Водолазных Колоколах игрока:

3 карты с одним Крабом

+

1 карта в два Краба

+

2 карты с тремя Осьминогами

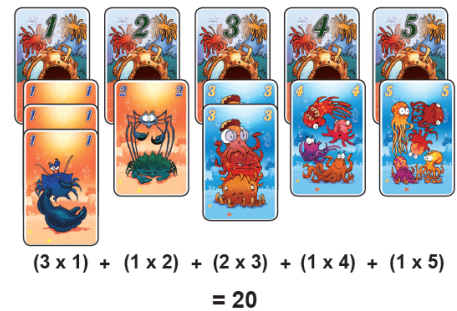
+

1 карта с четырьмя Осьминогами

+

1 карта с пятью Осьминогами

= 20 Животных

**Вариант игры на развитие памяти**

Правила остаются теми же, но вместо того, чтобы класть карты животных лицевой стороной вверх, игроки кладут их в центр стола стопкой, поэтому каждая новая карта будет закрывать предыдущие. Таким образом, каждый игрок должен постараться запомнить находящиеся в стопке карты. В противном случае его может поджидать неприятный сюрприз.

