

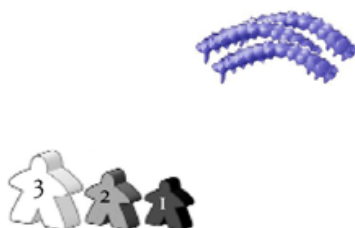
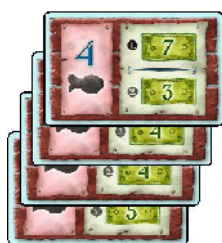
## Правила настольной игры «Ловцы золотых рыбок» (If Wishes Were Fishes)

Авторы: Peter Sarrett & Michael Adams

Перевод правил на русский язык: Владимир Максимов, ООО «Стиль Жизни» ©

### Состав игры:

1. Игровое поле – 1 шт.;
2. Карты Рыб – 70 шт. (по 10 каждого из 7 видов);
3. Карты «Ёмкость рынка» – 4 шт.;
4. Карты лодок – 5 шт.;
5. Фишки рыбок – 75 шт. (по 15 для каждого игрока);
6. Червяки – 30 шт.;
7. Фишки покупателей – 5 шт. (1 белый ценностью «3», 2 серых ценностью «2», 2 черных по «1»);



### Подготовка к игре

1. Каждый игрок получает всех рыбок и карту лодок своего цвета, а также наживку - 6 червей (не используемые в игре фишки убираются обратно в коробку). Затем игрок ставит одну свою рыбку в начало счётчика очков («0»), изображенного по периметру игрового поля. [1]
2. Разместите в случайном порядке фишки покупателей на рыбных рынках игрового поля. На одном рынке может находиться только один покупатель. [2]
3. Перемешайте карты Рыб и рядом с игровым полем выложите ряд из 4 верхних карт (лицевой стороной вверх). Это море. Стопку карт разместите рядом с последней открытой картой в этом ряду. [3]
4. Сложите в стопку карты «Ёмкость рынка» в возрастающем порядке их значений: 4 наверху – 7 внизу.



## Ход игры

Выберите участника, который начнет игру, ход затем переходит по часовой стрелке. В течение своего хода каждый игрок должен выполнить **одно** из трех возможных действий:

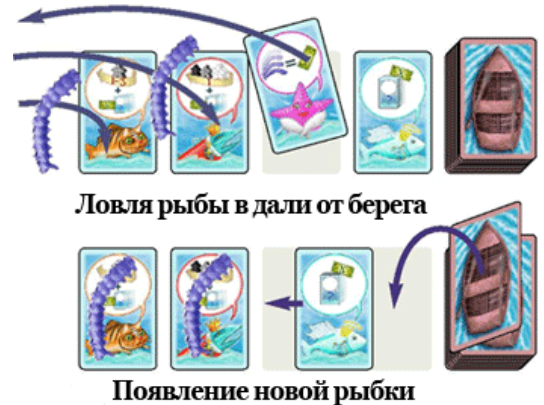
1. Поймать рыбу (взять карту) в море и положить в одну из своих лодок.
2. Поймать рыбу (взять карту) в море, выполнить желание, и отпустить рыбу в море (в стопку сброса).
3. Продать одну из пойманных рыб на рынке.

### Поймать рыбу (взять карту) в море и положить в одну из своих лодок.

Карты, лежащие ближе всего к стопке карт Рыб – глубоководье, а карты дальше от стопки – прибрежные воды. Если игрок хочет поймать рыбу в глубоководье, он должен положить по одному червяку на каждую рыбу встречающуюся в прибрежных водах.

**Пример:** Игрок хочет поймать третью рыбу, для этого он должен положить по одному червяку на первую и вторую рыбу, после чего забирает себе карту.

Игрок не может поймать рыбу «в темную» прямо из стопки.



После того, как игрок поймал рыбу, все рыбы находящиеся справа от нее (в глубоководье) смещаются ближе к берегу (влево), и на освободившееся место из стопки выкладывается новая карта Рыбы.

Когда игрок ловит рыбу, на которой есть червяк или даже несколько, то он забирает всех червяков себе, даже если в последствии он отпустит рыбу в море за выполненное желание.

Каждый участник (рыбак) начинает игру с двумя воображаемым лодками, которые находятся прямо перед ним рядом с запасом червяков (эти лодки символизирует цветная карта лодок). Когда рыбак ловит рыбу и решает оставить ее у себя, он кладет ее в одну из своих лодок. В одной лодке может находиться только одна карта рыбы, поэтому если в каждой из двух лодок уже есть рыбы, рыбак больше не может класть туда новых рыб.



### Поймать рыбу (взять карту) в море, выполнить желание, и отпустить рыбу в море (в стопку сброса).

Если игрок решает отпустить пойманную рыбу обратно в море (в стопку сброса), то в знак благодарности рыба выполнит для него одно желание. Правда рыбы в этой игре выполняют только определенные желания, на которых специализируются – они изображены в верхней части карты и подробнее рассмотрены в конце правил. Желание осуществляется мгновенно.



### Продать одну из пойманных рыб на рынок.

Если рыбак наловил достаточно рыбы или попросту не хочет выходить в море, тогда он может пойти на рынок и продать там одну из пойманных рыб. Если игрок продает на рынке карту с

изображением двух рыб, то она все равно считается как одна рыба. Такие карты считаются за две только когда продаются благодаря исполнению соответствующего желания.

Каждый рынок принимает рыб только одного вида (это хорошо изображено на игровом поле) и выплачивает за них деньги рыбакам.

Игроки получают деньги:

1. За каждую проданную рыбу.
2. Если игрок продаст на рынок больше рыб, чем его соперники до момента, когда рынок окажется заполнен.

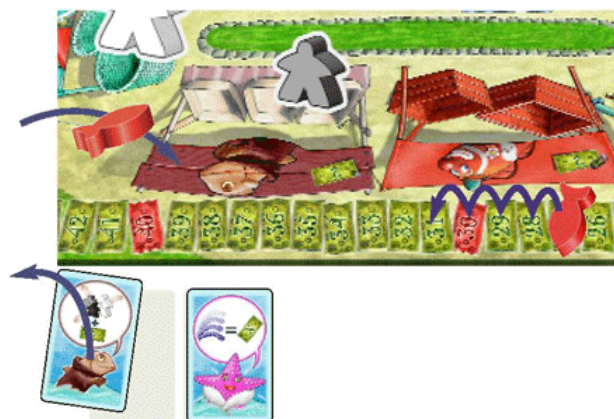
Обычная цена за одну рыбу – 2 доллара, но если на рынке есть покупатели, то стоимость рыбы увеличивается в зависимости от «ценности» самого покупателя.

**Пример:** Рынок, на котором есть покупатели «3» и «1», предложит 6 (2+3+1) долларов за рыбу.

Прибыль игрока отмечается на счётчике изображенном по периметру игрового поля – это одновременно и счётчик победных очков. Поэтому, каждый раз, когда игрок будет продавать рыбу на рынок, он должен перемещать на этом счётчике свою фишку на столько делений, сколько денег он заработал от продажи.

Кроме того, за каждую проданную рыбу игрок должен поместить деревянную фишку рыбки своего цвета на соответствующий рынок. В случае если рынок оказывается заполненным, то игрок помещает «фишку» своего цвета не на рынок, а в мусорную кучу (находится на краю, за чертой рынков), при этом он всё равно получает деньги за проданную рыбу.

**Пример (картинка справа):** Красный игрок продает Рыбу-монаха (Monkfish) из одной своей лодки. Он помещает фишку своего цвета на соответствующий рынок и отмечает на счётчике очков прибыль 4 доллара (2 обычных + 2 за серого покупателя).



### Наполняемость рынков

Рынки имеют ограниченную вместительность. Рынок не может содержать больше фишек, чем указано на верхней карте «Ёмкость рынка».

Когда рынок достигает своего лимита:

1. Фишки рыб, проданных на рынок сверх лимита, помещаются в мусорную кучу.
2. Игроки получают бонусные очки, в зависимости от количества проданных на данный рынок рыб.
  - Игрок, рыб которого на рынке больше всего, получает победные очки в соответствии с верхним значением карты «Ёмкость рынка»
  - Игрок, второй по этому показателю, получает победные очки в соответствии с нижним значением карты.
  - В случае равенства нескольких игроков при определении первенства – каждый из них получает половину суммы обоих значений карты (округленную в меньшую сторону). В этом случае за второе место победные очки не присуждаются.





- В случае равенства нескольких игроков при определении второго места – каждый из них получает полное число победных очков, гарантированных нижним значением карты.

Как только распределение победных очков завершено, положите на рынок верхнюю карту «Ёмкость рынка». Рынок по прежнему будет выплачивать деньги за рыбу, но она, к сожалению, попадёт в мусорную кучу.

## Конец игры

Игра завершается, когда наступает одно из двух событий:

1. Некоторые рынки оказываются заполненными и стопка карт «Ёмкость рынка» пуста;

**или**

2. Десять или больше рыб оказались в мусорной куче. Если это случается, то игроки также кладут на кучу карту «Ёмкость рынка» и определяют «лидеров». Однако в данном случае, в отличие от лидерства на рынке, те, чьих рыб оказалось больше, теряют указанное на карте количество победных очков и вынуждены передвинуть свою фишку назад на счётчике победных очков.



**Пример (на картинке справа):** Синих – 4 шт., Красных – 3 шт, Зеленых – 1 шт., Желтых – 2 шт. Синий и Красный игрок соответственно теряют 10 и 5 долларов (победных очков).

Независимо от итога завершения игры, рыбак у которого в запасе осталось большее число червей получает премиальные 8 долларов (победных очков). Второй игрок по этому показателю получает 4 доллара премии. В случае равенства нескольких игроков при определении первенства, каждый из них получает по 6 долларов, но за второе место премия не выплачивается. В случае равенства нескольких игроков при определении второго места, каждый из них получает премию в 4 доллара.



Игрок, заработавший больше всех денег, объявляется победителем!

## Желания, исполняемые рыбками

**Примечание:** Желание исполняется целиком настолько, насколько это оказывается возможным. Если какая-то часть желания не может осуществиться, то другая часть всё равно должна быть осуществлена. Продавать можно только ту рыбу, которая находится в лодке игрока.



### Передвинуть черного покупателя (1):

Игрок может переместить черного покупателя ценностью «1» на 1, 2 или 3 рынка по часовой стрелке, а затем продать всех рыб одного вида.



### Передвинуть серого покупателя (2):

Игрок может переместить серого покупателя ценностью «2» на 1, 2 или 3 рынка по часовой стрелке, а затем продать всех рыб одного вида.



### Передвинуть белого покупателя (3):

Игрок может переместить белого покупателя ценностью «3» на 1, 2 или 3 рынка по часовой стрелке, а затем продать одну рыбу из лодки. Если игрок продает карту с изображением двух рыб, то он получает прибыль в двойном размере, так как если бы он продал двух рыб (в таком случае игрок также должен положить две фишки своего цвета на рынок).



### Расставить всех покупателей:

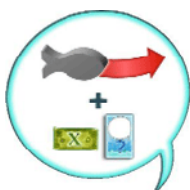
Соберите всех покупателей с рынков, где их находится больше одного, оставив в каждом случае только одного самого ценного покупателя. Затем разместите покупателей на пустых рынках, а затем получите премию 3 доллара. К концу перестановки на всех рынках не должно быть больше одного покупателя.



### Продать всех рыб одного вида:

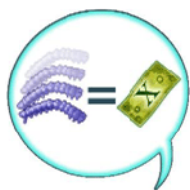
Игрок может продать карты одного типа. В игре 7 видов рыб:

1. Морской ангел (Angelfish)
2. Королевская рыба (Kingfish)
3. Морская звезда (Starfish)
4. Рыба-монах (Monkfish)
5. Рыба-кот (Catfish)
6. Рыба-Клоун (Clownfish)
7. Рыба-Меч (Swordfish)



### Порча:

Игрок может переместить одну фишку любого цвета из открытого рынка (не достигшего лимита ёмкости) на мусорную кучу, **или** из мусорной кучи обратно в запас её владельцу, а затем продать одну рыбу, если это возможно.



### Червячный бонус:

Игрок получает по 1 доллару за каждого червя, который имеет в своем запасе, а затем должен отдать по одному червяку каждому сопернику. Если на этой карте находятся червяки, они тоже считаются в запасе игрока.



### Лодка:

Игрок переворачивает эту карту лицом вниз и использует ее в качестве дополнительной третьей лодки до конца игры. В игре нет ограничения на количество лодок, которые могут быть у игроков.



### Продать рыб одного вида, как рыб другого вида:

Игрок может продать всех рыб одного вида, как рыб того вида, который изображён на карте. Рыбы продаются на рынок рыб, соответствующий изображенной на карте рыбе.

**Пример (слева):** на карте изображена рыба Морской ангел.



### Двойная рыбка:

Если эта карта продается благодаря выполнению рыбой желания, то она считается за 2 рыбы. Если игрок продает ее обычным образом (вместо ловли рыбы или исполнения желания), то она считается как 1 рыба.

**Пример (слева):** на карте изображено две рыбы Морской ангел.