

THE finest FISH



8+



30-60



2-4

by nate & jake jenne

THE finest FISH

Об игре

Аквариумистика — весьма конкурентное хобби! Всякий аквариумист мечтает завоевать столь желанную награду за лучшую рыбку на национальной выставке золотых рыбок! Однако, чтобы ваша рыбка стала самой красивой, вам придётся тщательно выбирать её цвета и раскраску. Выполняйте задания с карт узоров и с умом располагайте разноцветные чешуйки на вашей рыбке, чтобы создать самую чудесную рыбку на выставке!

Состав игры

- 4 планшета игроков в виде золотых рыбок
- 1 планшет аквариума
- 1 планшет раундов
- 1 деревянная фишка раунда
- 1 жетон первого игрока в виде золотой рыбки
- 180 чешуек (по 30 чешуек каждого из 6 цветов)
- 45 карт узоров
- 1 тканевый мешочек
- 1 блокнот подсчёта очков
- 1 книга правил

Подготовка к игре

Отсканируйте QR-код, чтобы посмотреть короткое видео подготовки к игре.



Правила игры

Отсканируйте QR-код, чтобы посмотреть видео с правилами игры.



Подготовка к игре

Каждый игрок должен выбрать планшет в виде золотой рыбки и поместить его перед собой. Поместите планшет аквариума и планшет раундов в центр стола. Деревянную золотую рыбку положите на оранжевую секцию на планшете раундов, находящуюся в соответствующем числу игроков кольце. Кольцо раундов для 2 игроков находится на одной стороне планшета раундов, а для 3 и 4 игроков — на обороте. Поместите все фишки чешуек в мешочек и положите его на стол. Перемешайте карты узоров и поместите их в центр стола в досягаемости всех игроков. Раздайте взакрытую по 1 карте каждому игроку, а затем раскройте 3 карты узоров из колоды и поместите рядом с ней лицевой стороной вверх.

Игрок, который последним завёл домашнюю золотую рыбку, ходит первым! Дайте этому игроку картонный жетон первого игрока в виде золотой рыбки.

Ход игры

Игра состоит из нескольких раундов, во время которых игроки берут и размещают чешуйки на своих рыбках, стараясь сформировать из них узоры и группы чешуек одного цвета для получения очков. В конце игры побеждает тот, кто набрал больше всего очков.

В начале каждого раунда подготавливайте наборы из чешуек, которые игроки смогут взять себе. В каждом наборе должно быть по 3 случайные чешуйки из мешочка. Поместите в центр стола столько наборов, сколько игроков участвует в игре. В дополнение к этому поместите 1 случайную чешуйку на планшет аквариума.

Игрок, у которого сейчас находится жетон первого игрока, ходит первым.

Пример подготовки к игре вчетвером



Ход игрока

В начале хода игрок выбирает один из наборов чешуек в центре стола. Затем он должен разместить или потратить эти 3 чешуйки, после чего его ход завершается. Далее в порядке хода каждый игрок выбирает набор чешуек из оставшихся в центре стола и также размещает или тратит их. Когда все игроки походили, раунд завершается. Примечания по началу нового раунда вы можете найти в последующих разделах.

В свой ход вы можете совершить следующие действия с чешуйками: 1) разместить на своём планшете золотой рыбки; 2) потратить, чтобы получить новые карты узоров; 3) обменять на другие чешуйки на планшете аквариума.

Размещение чешуек

Игрок должен размещать чешуйки в специальном углублении на своём планшете рыбки, размеченном контурами чешуек. Чешуйки нужно размещать слева направо, начиная с левого края углубления на планшете и продолжая в сторону хвоста рыбки. При этом чешуйки можно размещать на планшете либо **в одной из трёх ячеек крайнего левого столбца**, либо так, чтобы **хотя бы одна из левых (вогнутых) сторон чешуек соприкасалась с другой уже выложенной чешуйкой**.

Чешуйки приносят очки, когда являются частью узора или когда находятся рядом с другими чешуйками того же цвета и с тем же рисунком. Поскольку ситцевые золотые рыбки в наибольшей степени восхищают своим окрасом, чёрные чешуйки — особенные, каждая из них приносит дополнительное очко. Тщательно обдумывайте, какие чешуйки взять и куда их разместить, чтобы получить как можно больше очков в конце игры.

Важно: даже при соблюдении правил размещения чешуек у вас могут остаться пустые места на вашей рыбке. В игре нет штрафа за пустые ячейки или незавершённые узоры.



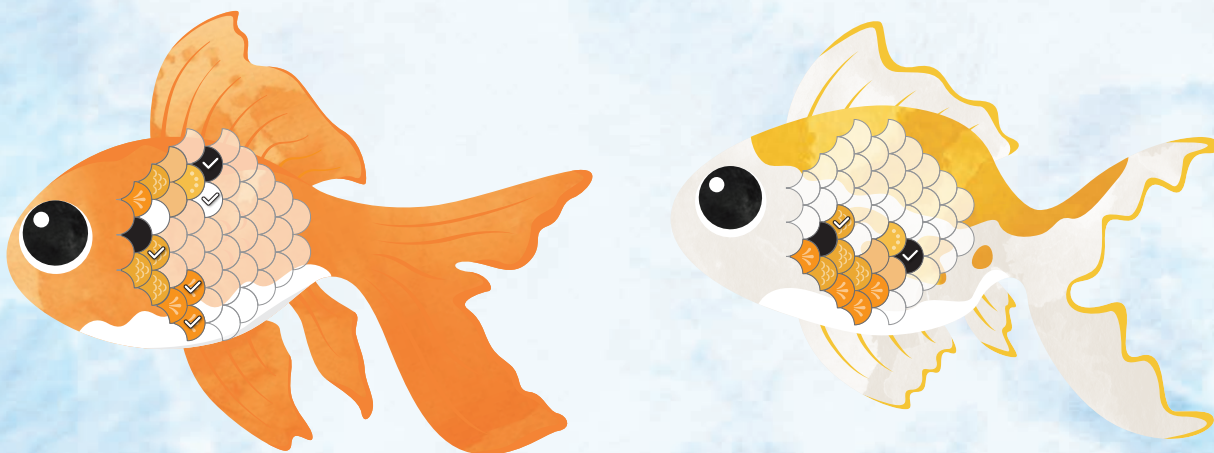
В примерах планшетов игроков, приведённых выше, следующую чешуйку можно разместить только на одной из позиций, отмеченных галочками.

Трата чешуек

В свой ход игрок может потратить чешуйки, чтобы приобрести карту узора, лежащую лицевой стороной вверх. Каждая карта стоит 1 чешуйку, и игрок может приобрести несколько карт за ход. Чтобы приобрести карту, игрок должен поместить одну из своих чешуек на планшет аквариума и взять выбранную карту. Карты узоров не восполняются моментально, это происходит только в конце хода игрока. Приобретая карты, игрок может **тратить чешуйки, полученные в текущий ход или чешуйки со своего планшета**. Чешуйку с планшета можно потратить, только если справа от неё нет примыкающих чешуек. Иными словами, правая сторона чешуйки должна быть полностью открыта, чтобы игрок мог снять её с планшета и потратить на приобретение карты. В приведённых ниже примерах показывается, какие чешуйки можно снимать и тратить. Тратя чешуйку, игрок просто снимает её с планшета и кладёт в аквариум, а затем берёт выбранную карту узора из доступных.

Игрок держит свои карты узоров взакрытую. Они приносят очки, только **если их условия соблюдаются в конце игры**. Это значит, что после того, как вы завершите узор, изображённый на карте, вам нужно быть внимательными и сохранить его нетронутым до конца игры! Незавершённые узоры не приносят очки.

В конце хода, если игрок брал карты узоров, оставшиеся карты сдвигаются вправо, а на свободные места выкладываются новые карты из колоды, пока на столе не окажется 3 карты узоров, лежащих лицевой стороной вверх. Если в колоде заканчиваются карты, то до конца игры участники смогут иметь в своём распоряжении только те карты, что уже у них на руках!



В примерах планшетов игроков, приведённых выше, только чешуйки, отмеченные галочками, могут быть сняты с планшета и потрачены на приобретение карт узоров. При этом можно снять любую чешуйку из отмеченных, так как их правая сторона полностью открыта (не перекрыта другими чешуйками).

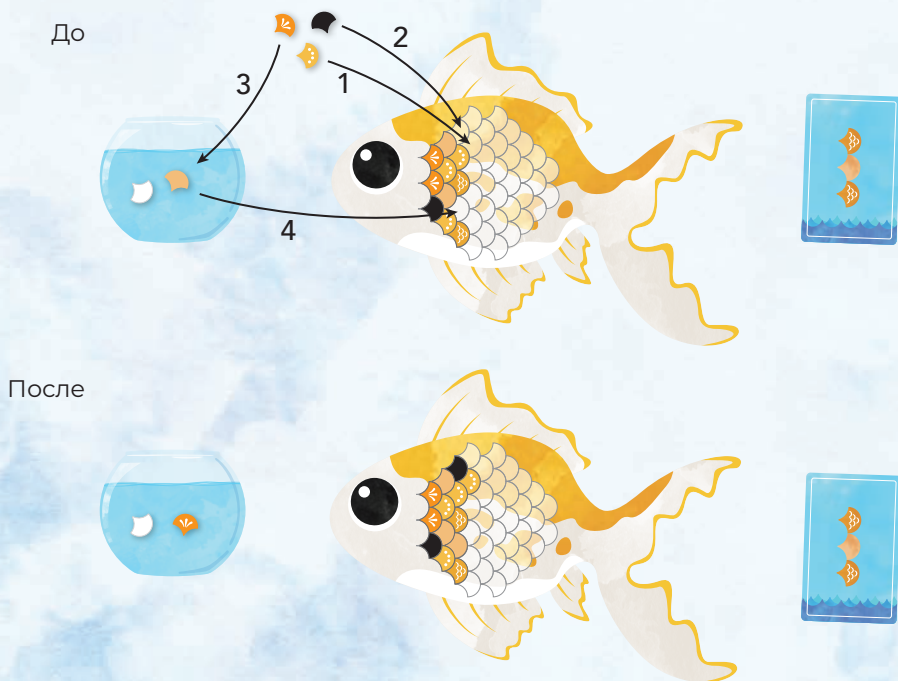
Обмен чешуек

Игрок может обменивать любое число чешуек, **полученных в свой текущий ход**, на чешуйки в аквариуме. Число чешуек в аквариуме будет расти с ходом каждого игрока, что уравнивает преимущество, которое получает первый игрок.

Важно: так как игрок размещает, тратит и обменивает чешуйки в любом порядке, он может потратить чешуйку, а затем сразу же вернуть её себе с помощью обмена.

Пример хода игрока

В свой ход Катя берёт первый набор чешуек. 1) Она размещает золотистую чешуйку с точками рядом с другими такими же чешуйками, что создаёт группу из 3 таких чешуек. Затем она 2) размещает чёрную чешуйку рядом с первой выложенной и 3) обменивает оранжевую чешуйку с тремя полосками на светло-оранжевую из аквариума. 4) Её она выкладывает на свой планшет, чтобы завершить узор со своей карты узора.



Конец раунда

Когда каждый игрок совершил ход, взяв набор чешуек и разместив/потратив/обменяв их, раунд завершается. Жетон первого игрока в виде золотой рыбки передаётся игроку слева от текущего первого игрока, а деревянная фишка рыбки на планшете раундов перемещается на одно деление вперёд по часовой стрелке.

Если деревянная фишка рыбки оказывается на делении обновления (оранжевое деление со значком круговых стрелок), сделайте следующее:

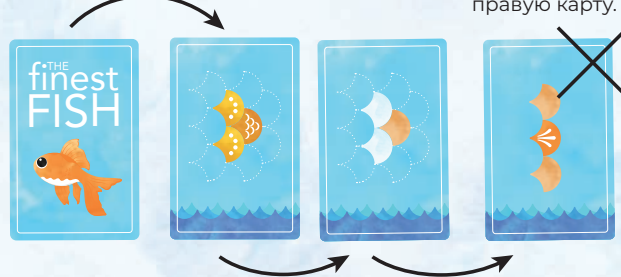
- Уберите все чешуйки с планшета аквариума. Верните их в мешочек и замените одной случайной чешуйкой из мешочка.
- Уберите крайнюю правую карту узора из 3 выложенных лицевой стороной вверх и положите её под низ колоды. Подвиньте оставшиеся карты вправо и выложите новую карту на освободившееся место слева. В результате у вас снова должно оказаться 3 карты, лежащие лицевой стороной вверх.



Для подготовки к следующему раунду случайным образом возьмите чешуйки из мешочка, чтобы сформировать новые наборы из 3 чешуек в каждом, которые игроки смогут брать. Число наборов должно соответствовать числу игроков. Следующий раунд начинает тот игрок, у которого находится жетон первого игрока. Учитывайте, что при игре вдвоём передача статуса первого игрока также означает, что вы будете ходить два раза подряд (в конце одного раунда и в начале следующего). Так сделано намеренно, используйте эту особенность в свою пользу!

Раскройте новую карту узора и поместите её слева от остальных.

Сбросьте крайнюю правую карту.



Оставшиеся карты подвиньте вправо.

Конец игры

Когда любой игрок завершает свою рыбку, заполнив полностью углубление на планшете чешуйками, игра завершается. Если игрок, завершивший рыбку, не может разместить или потратить часть чешуек, взятых им, он просто кладёт их в аквариум. Текущий раунд доигрывается до конца, все остальные игроки совершают свои ходы как обычно. В конце этого раунда игроки подсчитывают свои очки. Учитывайте, что к концу игры не все игроки могут успеть завершить своих рыбок. За это не предусмотрено никаких штрафов со стороны игры, помимо упущенных вами возможностей! Иногда при игре вчетвером у вас могут закончиться чешуйки в мешочке. В таком случае, если при подготовке к новому раунду вам не хватает чешуек, чтобы сформировать все наборы, игра немедленно завершается и игроки подсчитывают свои очки.

Подсчёт очков

В игре есть три способа получить очки: **выполняя условия карт узоров, создавая группы из чешуек одного цвета** и добавляя **чёрные чешуйки** на свою рыбку. Используйте блокнот подсчёта очков, чтобы определить, сколько очков заработал каждый из игроков.

Каждая карта с завершённым узором приносит **3 очка**. Карты с незавершёнными узорами очков не приносят, но и не идут вам в минус. Каждая чешуйка на вашей рыбке может учитываться для выполнения условий нескольких карт узоров. Умелое планирование позволит вам уместить больше завершённых узоров на меньшем пространстве!

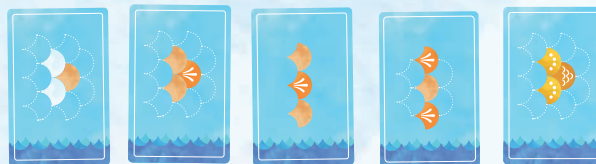
Добавьте **по 1 очку за каждую чешуйку, которая является частью группы чешуек одного цвета, состоящей из 3 или более чешуек**. Например, если у вас есть группа из 3 белых чешуек, вы получаете 3 очка. Если у вас есть группа из 8 золотых чешуек, вы получаете 8 очков. Одна чешуйка или группа из двух не приносит ничего. Группой чешуек считается непрерывная последовательность чешуек одного цвета, смежных друг с другом. Если чешуйки соприкасаются только углами, они не считаются смежными. Не забудьте, что группы чёрных чешуек также приносят очки.

Добавьте **по 1 дополнительному очку за каждую чёрную чешуйку** на вашей рыбке (вне зависимости от того, является ли она частью группы).

Ваш итоговый счёт равен сумме очков за завершённые узоры, группы и чёрные чешуйки. Игрок с наибольшим итоговым количеством очков побеждает.

Дополнительные листы подсчёта очков вы можете найти на lastnightgames.com

Самая чудесная рыбка
© Last Night Games
Сделано в Китае



Пример подсчёта

У Димы пять карт узоров. Он получает очки за все карты с завершёнными узорами, то есть за четыре карты из пяти, получая 12 очков. Каждый из завершённых узоров вы можете найти на изображении его рыбки выше, при этом некоторые узоры пересекаются друг с другом.

У него также есть группа из 4 оранжевых чешуек с символами чешуи (в правой части планшета) и ещё одна группа из 3 (в левой части). Кроме того, у него есть группа из 7 белых чешуек, группа из 3 чёрных чешуек, группа из 5 оранжевых чешуек (в нижней части), а также группа из 3 золотых чешуек с точками. Итого за группы он получает 25 очков.

В дополнение к этому у Димы есть 6 чёрных чешуек, каждая из которых приносит ещё по 1 очку.

Итоговый счёт Димы равен 43.