



### Состав игры

- карточки – 32 штуки
- фигурки рыбок из фанеры – 4 штуки

### Правила игры

Разложите 4 рыбки в центре стола. Перемешайте карточки и положите колоду рубашкой вверх.

### Хватай предмет!

После жеребьёвки первый игрок начинает игру. Он открывает первую карту из колоды так, чтобы все игроки могли сразу её хорошо разглядеть.

### Задача игроков

1. Схватить рыбку, изображённую на карточке, при условии, что **все признаки (цвет, форма и рисунок чешуи) совпадают** со всеми признаками реальной рыбки, например, красная круглая рыбка в горошек.

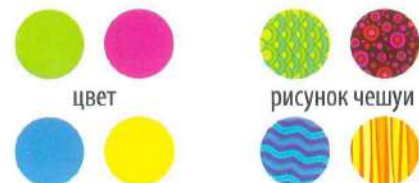


### Путаница

Во время морской рыбалки трудно разглядеть сквозь толщу воды, кто же скрывается в глубине. То маленькая рыбёшка покажется акулой, то большая рыба мальком. Вот и в нашей игре все рыбки перепутались!



У каждой рыбки есть 3 главных отличительных признака:



### Схватить

### или выкрикнуть?

### Вариант игры для продвинутых игроков.

Если на карте изображена правильная рыбка, игроки должны **выкрикнуть** её характеристику (цвет, форму или рисунок чешуи). Если правильной рыбки нет, они должны **схватить** рыбку, которая на карточке отсутствует, т.е. на карточке нет её формы, цвета и рисунка чешуи.



Выкрикнуть  
«красная»  
или  
«круглая»  
или  
«в горошек»



Схватить  
«жёлтую»



2. Если на карточке нет рыбки, подходящей по всем трём признакам, надо поймать рыбку, которая спряталась, т.е. на карточке нет ни одного её признака: формы, цвета и рисунка.

**Например:** на карточке синяя квадратная рыбка в горошек, значит надо ловить желтую треугольную в полоску.



не подходит,  
т.к. есть её форма



не подходит,  
т.к. есть её рисунок



не подходит, т.к. есть её цвет

## Конец игры и подсчёт очков

Игра заканчивается, когда все карты из колоды разыграны. Побеждает игрок, у которого больше всего карт.

## Обратите внимание

Игроки имеют только одну попытку.

Если игрок

- выкрикнул, когда надо было хватать
  - схватил, когда надо было выкрикнуть
  - схватил или выкрикнул неправильную рыбку
  - одновременно схватил и выкрикнул
- ... он отдаёт одну из заработанных карт игроку, который правильно угадал предмет.

Если все игроки ошиблись, то каждый отдаёт одну из своих карт, которые вместе с открытой картой возвращаются обратно в колоду.