

НАЧНИ ОТСЮДА

СОСТАВ



78 КАРТ
(13 ТИПОВ
КРАБИТАТЕЛЕЙ,
6 КАРТ КАЖДОГО
ТИПА)



29 ЖЕТОНОВ КРАБОВ

ОТ 7 ЛЕТ



2 ПЕРЧАТКИ-КЛЕШНИ

4–10 ИГРОКОВ



1 КАРТА ШТУРМАНА,
УКАЗЫВАЮЩЕГО, КТО СЕЙЧАС
ЛОВИТ КРАБОВ



1 КАРТА
ЛЖЕКРАБА

КАК ВЫИГРАТЬ

Поймать больше всех крабов.



КАК ИГРАТЬ

Ты и твой союзник — моряки, которые ловят крабов в океане, и вам надо выловить как можно больше крабов, да так, чтобы другие команды не заметили. На руку тебе дадут четыре карты крабитателей: меняй их на карты из центра стола — из океана, — пока не соберёшь на руке 4 одинаковых крабитателей. Затем подай тайный сигнал своему товарищу по команде, чтобы он ка-а-а-а-ак закричал:



ДЕРЖИ КРАБА!

Так ваша команда вылавливает 1 краба.
1 краб = 1 победное очко.

Но если твоему другу только причудилось, что ты что-то там сигнализируешь, то от вас сбегает 1 краб из тех, что у вас уже есть.

НО НЕ ВСЁ ТАК ПРОСТО...

Внимательно следи за другими командами: ты можешь перехватывать чужие сигналы и отнимать чужих крабов! Надо всего-то вовремя крикнуть: «Держи краба!»

В конце игры побеждает та команда, которая выловила больше крабов.



КАК ПОДГОТОВИТЬСЯ К ИГРЕ

1 Разделитесь на команды по 2 моряка. Если игроков нечётное количество, не беда: в одной команде будет 3 моряка (см. «Нечётное число игроков»).

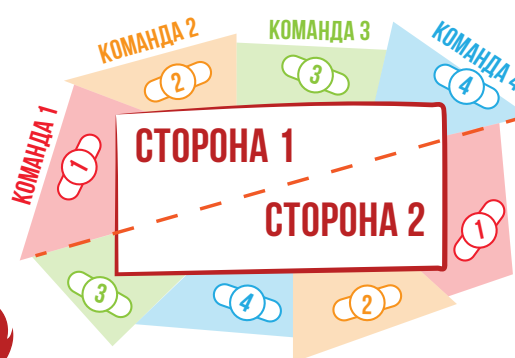
2 Отойдите подальше от других команд и придумайте тайный НЕВЕРБАЛЬНЫЙ сигнал, которым будете показывать друг другу, что собрали 4 одинаковых крабитателей.

НЕ используйте слова, мурчание, мычание, напевы и звукоподражание — в общем, ничего, что можно услышать.

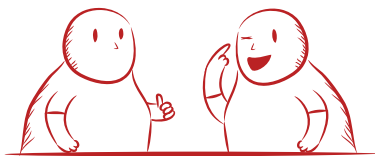
НЕ используйте знаки, которые в принципе невозможно увидеть (тычки под столом, поглаживание друг друга ступнями и тому подобные).

НЕ жульничай. Если тебе кажется, что ты жульничаешь, скорее всего, так и есть.

3 Как только все придумают свои сигналы и вернуться к столу, сядь по диагонали от своего союзника: вы должны сидеть на расстоянии — так другие игроки будут иметь возможность заметить, как вы подаёте друг другу сигналы.

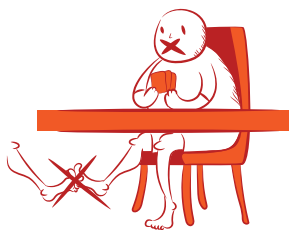


Право хода в игре будет передаваться именно от одной стороны к другой. Убедись, что один член вашей команды находится на **СТОРОНЕ 1**, а второй — на **СТОРОНЕ 2**.



ПРИМЕРЫ ХОРОШИХ ЗНАКОВ:

- Подмигивание
- Перебирание пальцами по столу
- Прикосновение к носу



ИГРА ДЛЯ 4–6 ИГРОКОВ

Убери из игры два любых типа крабитателей (то есть убери всех 6 Крабчков и все 6 Краббучино), чтобы осталось только 66 карт.

4 Перемешай все карты и положи их лицевой стороной вниз на стол. Это колода крабитателей.

5 Положи карту штурмана рядом с колодой крабитателей, а также оставь местечко под 4 карты — это место для океана.

ЦЕНТР СТОЛА ДОЛЖЕН ВЫГЛЯДЕТЬ ТАК:



6 Раздай по 2 жетона крабов каждому игроку и положи 8 жетонов в дно коробки: это будет ловушка для крабов.

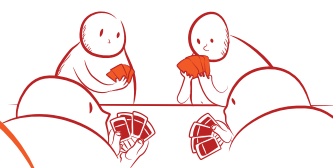
ПРИМЕЧАНИЕ:

Если у тебя остались лишние жетоны крабов, убери их в крышку коробки: в этой партии они тебе не пригодятся.



7 Из общей колоды раздай 4 карты каждому игроку лицевой стороной вниз. Выложи 4 карты лицевой стороной вверх в океан.

8 Любым способом определите, какая **СТОРОНА** будет ходить первой. Разверни карту штурмана так, чтобы он указывал на эту сторону. Если в игре есть команда с 3 участниками, первой ходит та сторона стола, где сидит меньше моряков.



Держи свои карты в тайне от других.

КАК СОБИРАТЬ КРАБИТАТЕЛЕЙ

Твоя цель: собрать 4 одинаковые карты на руке.



Сначала ходит одна сторона стола. В это время все игроки, сидящие за ней, могут **ОДНОВРЕМЕННО** обменять карту с руки на карту из океана.

Правила обмена с океаном

- У тебя на руке всегда должно оставаться 4 карты, и в океане всегда должно оставаться 4 карты.
- Обмен можно совершать только во время хода своей стороны стола.
- В ход своей **СТОРОНЫ** можешь менять по 1 карте с руки на 1 карту в океане любое количество раз.

Когда решишь, что больше менять карты нет смысла, положи свои карты на стол лицевой стороной вниз. Как только все игроки на твоей **СТОРОНЕ** сделают то же самое, разверни штурмана к другой стороне стола — и ход немедленно перейдёт к ней.

ПРИМЕЧАНИЕ:

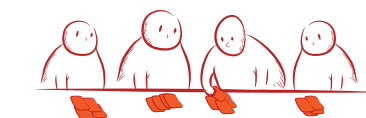
Ты можешь смотреть свои карты в любой момент игры (даже если сейчас не ход твоей стороны). Ты кладёшь свои карты на стол просто для того, чтобы другие игроки видели, что ты закончил меняться с океаном.

Передачу хода можно также начинать с отсчёта: «3... 2... 1... Держи краба!», чтобы все игроки на второй стороне успели подготовиться к обмену.



ВАЖНО:

Все игроки, сидящие с одной стороны стола, меняют карты одновременно. Если видишь, что в океане всплыла карта, которая тебе нужна, — скорее хватай её, пока это не сделал кто-то ещё!



КАК ОБНОВИТЬ ОКЕАН

Продолжайте играть по описанным выше правилам, пока на начало хода стороны все сидящие за ней моряки не откажутся меняться с океаном. В этом случае, не разворачивая штурмана, спроси моряков на второй стороне, хотят они меняться или нет.

Если хоть кто-то ответил «да», разверни штурмана и продолжайте играть, не обновляя океан.

Если никто не ответил «да», положи все 4 карты океана лицевой стороной вниз в стопку сброса. Затем выложи в океан 4 новые карты из колоды крабитателей. Дальше игра идёт по обычным правилам, право хода остаётся за той стороной, на которую указывает штурман.



ПРИМЕЧАНИЕ:

Если в колоде не осталось карт, перемешай карты сброса и используй получившуюся колоду как новую колоду крабитателей.



ЧИТАЙ ДАЛЬШЕ НА ОБОРОТЕ →

← ЭТО НЕ НАЧАЛО, НАЧАЛО НА ДРУГОЙ СТОРОНЕ

КАК ПОЙМАТЬ КРАБА

Если ты собрал 4 одинаковых крабитателей, тебе **НЕЛЬЗЯ** вслух сообщать об этом. Вместо этого подай своему союзнику сигнал и надейся, что он заметит. Если тебе повезёт, он укажет на тебя и прокричит: «ДЕРЖИ КРАБА!»



- Если у тебя на руке действительно 4 одинаковых крабитателя (даже если ты не подавал сигнал, а твой союзник прокричал: «Держи краба!»), вы получаете 1 победное очко в виде краба.



Покажи всем свои одинаковые 4 карты с руки, сбрось их лицевой стороной вниз и возьми 4 новые с верха колоды. Не забудь взять из ловушки для крабов 1 краба — это ваш улов.

Он общий для тебя и для твоего союзника.

- Если твой союзник ошибочно крикнул тебе: «Держи краба!» — и у тебя на руке нет 4 одинаковых крабитателей, вы теряете 1 победное очко в виде краба.



Верни 1 из своих крабов в ловушку для крабов. Не показывай свои карты, просто продолжай играть, как и раньше. Только без 1 краба.

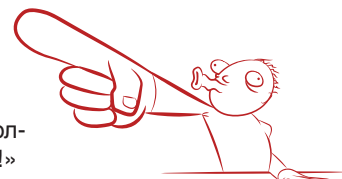
КАК ПЕРЕХВАТИТЬ СИГНАЛ

Если тебе показалось, что кто-то из соперников подаёт тайный сигнал, ты можешь быстро, как молния, указать на него и крикнуть: «ДЕРЖИ КРАБА!»

- Если ты угадал и у него действительно есть 4 одинаковых крабитателя, ты забираешь у него 1 победное очко в виде краба.

Уличённый соперник показывает всем свои одинаковые 4 карты с руки, сбрасывает их лицевой стороной вниз и берёт 4 новые с верха колоды крабитателей. Затем он передаёт тебе 1 из своих крабов.

- Если ты не угадал, ты отдаёшь ему 1 победное очко в виде краба. (Опять же, свои карты показывать не надо. Просто продолжай играть.)



ПРИМЕЧАНИЕ:

Ты можешь перехватывать сигнал других команд в любое время, даже если сейчас не ход твоей стороны. После того как вы разберётесь, прав ты был или не прав, игра продолжается как обычно.

КРАБЫ

Крабы у тебя и твоего союзника общие. Вы выигрываете или проигрываете вместе.

Если моряк твоей команды должен отдать другой команде краба, это может сделать любой из вас.

Если же ни у кого в команде нет крабов, а отдавать надо, возьми одного из ловушки для крабов — так вы уплатите свой долг.



КОНЕЦ ИГРЫ

Игра кончается, когда в ловушке закончатся крабы. Как только это произошло, все команды считают своих крабов — и та команда, у кого их больше всего, выигрывает.



НИЧЬЯ:

В случае ничьей играть продолжают только команды — претенденты на победу. Та команда, которой удастся первой заработать 1 победное очко, побеждает.

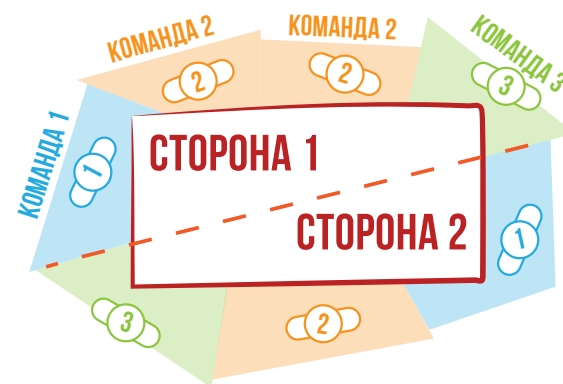
ТРИ ВАЖНЫЕ ВЕЩИ

- 1 Стопку сброса просматривать нельзя.
- 2 Даже если ты не видел сигнал, ты можешь предположить, что твой союзник или соперник уже собрал нужные карты, и попытаться отнять краба.
- 3 Можно договориться с союзником подать парочку ложных сигналов перед тем, как подавать настоящий. Так будет даже интереснее.



НЕЧЁТНОЕ ЧИСЛО ИГРОКОВ

Если вас нечётное число, в одной из команд будет три моряка. Двое из них должны занять места на одной стороне стола; более того, пусть они сядут рядом, чтобы их союзник мог легко увидеть их с другой стороны стола.



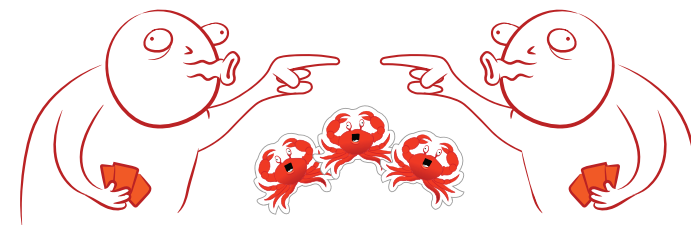
Однако во время игры эти 2 игрока могут подавать сигналы и кричать: «Держи краба!» только своему союзнику с другой стороны стола.

Во время подготовки каждый член команды из трёх моряков получает только 1 краба, тогда как все остальные игроки — по 3 краба вместо 2.

ВОТ ВАМ ЕЩЁ ПРАВИЛО — ДВОЙНЫЕ КРАБЫ

Если оба игрока в обычной команде одновременно (с разницей не больше чем в 1 секунду) угадывают, что их союзник собрал 4 одинаковые карты, то ваша команда может забрать 3 крабов откуда угодно: отобрать у других игроков, из ловушки для крабов или и то и другое в любой комбинации.

Для команды из трёх игроков это правило не работает.



НОУ-ХАУ:

Это прекрасный способ заработать очки, не трогая крабов в ловушке, — а то игра может закончиться слишком рано.

ОДНА ИЗ КОМАНД ПОЙМАЛА ВОЛНУ ПОБЕДЫ?

Кто-то выигрывает слишком часто? Попробуйте поменять состав команд или выдать победителям меньше крабов во время следующей подготовки.

ЛЖЕКРАБ

Когда все хорошо разберутся с правилами игры, можешь добавить в океан карту «Лжекраб»: замешай её в колоду при подготовке к игре и играй по обычным правилам. Если у тебя на руке оказалась карта «Лжекраб»:

- Считай лжекраба любым крабитателем и четвёртой картой в наборе, где уже есть 3 одинаковые карты.
- Ты немедленно надеваешь перчатки-клешни. Теперь ты должен играть в них — и даже держать так карты, — пока лжекраб у тебя.

Лжекраб позволяет быстрее собрать 4 одинаковых крабитателей на руке, потому что является картой-джокером, но в клешнях сложнее передавать сигналы и обмениваться картами с океаном. А ещё они напоминают другим морякам, что у тебя есть лжекраб. Ну и ты в них выглядишь максимально забавно.



МОРСКИЕ ЗАКОНЫ (ПРАВИЛА)

НЕ ХОЧЕШЬ ЧИТАТЬ?
ТАК И БЫТЬ, ГЛЯНЬ ВИДЕО ПО ССЫЛКЕ:
WWW.CRAB.SCHOOL