

ПРАВИЛА ИГРЫ



Море волнуется раз... Прекрасная погода для подводного плавания! Пора нырять! Вы – океанологи, исследователи морей. Вам предстоит отправиться в очередную экспедицию на поиски редких видов животных, растений и сокровищ.

Состав игры

6 двусторонних игровых полей



36 прозрачных жетонов 6 цветов



65 карточек с заданиями



25 карточек с простыми заданиями (с жёлтой рамкой)



40 карточек со сложными заданиями (с синей рамкой)



Оборотная сторона всех карточек с изображением трофея

Цель игры

Игроки одновременно ищут на своих игровых полях предметы, указанные в задании, и накрывают их своими жетонами. Вам нужно проявить внимательность и скорость, чтобы быстрее соперников правильно выполнить задание. Побеждает участник, который к концу игры наберёт наибольшее количество трофеев.

Подготовка к игре

1. Каждый игрок получает 6 жетонов одного цвета и одно игровое поле, которое кладёт перед собой любой стороной вверх по своему выбору. Обе стороны поля имеют одинаковую сложность.
2. Разделите карточки по цвету рамки на 2 стопки: карточки с простыми заданиями с жёлтой рамкой и карточки со сложными заданиями с синей рамкой.
3. При игре с маленькими участниками возьмите 10 карточек с простыми заданиями. Если в игре участвуют более опытные игроки, возьмите 5 карточек с простыми заданиями и 5 карточек со сложными заданиями. В дальнейшем вы можете использовать в игре любое количество карточек любого уровня сложности. Перемешайте полученные 10 карточек и положите стопкой лицом вниз в центре стола. Остальные карточки в этой партии не участвуют, уберите их в коробку.



Теперь вы готовы к поисковой экспедиции!

Ход игры



Игра длится 10 раундов.

1. В начале раунда один из игроков произносит считалочку:

«Море волнуется раз, море волнуется два, море волнуется три, всё, что найдёшь, собери!»

и открывает верхнюю карточку с заданием из стопки.

2. Все игроки одновременно на скорость стараются выполнить задание с карточки, то есть закрыть жетонами предметы на своём игровом поле согласно заданию. Необходимо выложить все 6 жетонов. Варианты заданий описаны в конце правил.

3. Как только кто-то из игроков решит, что выполнил задание, он говорит: «СТОП!». Все остальные игроки останавливаются. Теперь они должны проверить, как выполнил задание игрок, сказавший «СТОП!».

- Если он правильно разложил жетоны, то раунд заканчивается, и игрок получает карточку с заданием этого раунда в качестве трофея.
- Если игрок ошибся, то раунд продолжается, пока новый игрок не скажет: «СТОП!». Теперь остальные игроки проверяют его поле. И так, пока не определится победитель раунда.

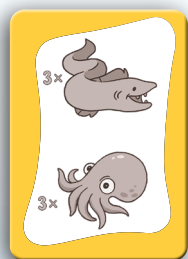
Для большей динамичности игры после каждого раунда игроки могут переворачивать своё игровое поле на другую сторону или передавать своё игровое поле соседу слева.

Конец игры и определение победителя

Игра заканчивается после 10 раунда. Побеждает игрок, набравший больше всех трофеев. В случае ничьей, возьмите ещё одну карточку с заданием, сыграйте ещё один раунд и определите победителя.

Карточки заданий

Простые задания



Найдите по 3 изображения каждого предмета, указанного на карточке задания. Цвет предметов значения не имеет.

Например, надо найти 3 мурен и 3 осьминогов.



Найдите все 6 предметов, указанных на карточке задания.
Цвет предметов значения не имеет.

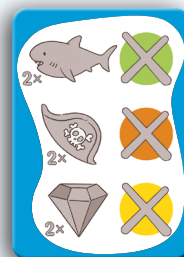
Например, надо найти морского конька, компас, рыбу-луну, рака, акулу и мурену любых цветов.



Найдите все 6 предметов, указанных на карточке задания.
Предметы должны быть того же цвета, что и на карточке.

Например, надо найти зелёного ската, оранжевую раковину с жемчужинной, жёлтый корабль, красного морского конька, синего рака и фиолетовый драгоценный камень.

Сложные задания



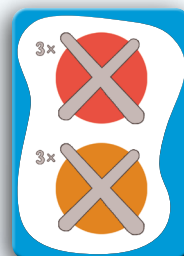
Найдите по 2 изображения каждого предмета, указанного на карточке задания, при этом изображения могут быть любого цвета кроме того, который указан рядом с предметом.

Например, нельзя выложить жетоны на зелёную акулу, оранжевую шляпу и жёлтый драгоценный камень.



Найдите три пары таких предметов, изображения которых на игровом поле представлены в обоих цветах, указанных в кружочках.

Например, можно выложить жетоны на зелёную и оранжевую морскую змею, жёлтый и красный корабль, а также на синюю и фиолетовую подводную лодку.



Найдите по три изображения таких двух предметов, которые не окрашены в цвета, изображённые на карточке.

Важно: на поле каждый предмет встречается всего три раза.

Например, предметы не должны быть красными и оранжевыми. Можно выложить 3 жетона на морских звёзд (синюю, жёлтую и зелёную) и 3 жетона – на мурен (фиолетовую, жёлтую и зелёную).