



# МЯУРИ

## ПРАВИЛА ИГРЫ

Автор игры Бруно Файдутти

Художник Поль Мафайон

### ВСТУПЛЕНИЕ

Время прилива – радость для жителей острова Мяури. Ведь вместе с приливом приходит пора любимого рыбного фестиваля. Самые опытные ныряльщики попытаются сегодня поймать наиболее ценных рыб для вечернего пира. Там будут рады всем видам рыб, но опасайтесь липких медуз и прожорливых чаек.

Каждый раунд, разыгрывая карты погружения, игроки выбирают, на какую глубину им нырнуть за наиболее ценной рыбой. Если несколько ныряльщиков встретились на одной глубине, богиня Кити разрешит их спор.

Игра длится 12 раундов. Победителем станет ныряльщик, чей улов принесёт наибольшее количество победных очков.

### ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. Соберите игровое поле лагуны и положите его в центре стола. Поле состоит из двух частей, соединяемых пазловым замком.
2. Каждый игрок выбирает цвет и берёт себе один из наборов карт погружения. Все оставшиеся наборы карт погружения уберите обратно в коробку, они не понадобятся в игре.
3. Поставьте фигурку богини Кити между двумя игроками, слева от самого младшего участника, лицом к лагуне.
4. Перемешайте все карты улова. Верните в коробку одну верхнюю карту, не показывая её никому. Оставшиеся карты улова положите рядом с полем лагуны стопкой лицом вниз.

### СОСТАВ ИГРЫ



Игровое поле лагуны



72 карты погружения  
6 наборов по 12 карт  
с числами от 1 до 12



37 карт улова



Фигурка богини Кити

## ХОД ИГРЫ

Игра длится 12 раундов. В начале каждого раунда лагуна заполняется рыбой: выложите лицом вверх три новые карты улова в ячейки поля, заполняя их снизу вверх.

**Исключение!** Если в первом раунде игры открыта карта чайки, замените её другой картой, а карту чайки замешайте в стопку карт улова.

Игроки видят, какая рыба есть на каждом из трёх уровней лагуны. Теперь они выбирают по одной карте погружения из своей руки и кладут её перед собой лицом вниз. Число на карте означает глубину, на которую игрок хочет погрузиться. Выбирайте число поменьше, если хотите охотиться на малой глубине и, наоборот, побольше, если хотите нырнуть глубоко.

Когда все игроки положили перед собой по одной карте погружения, переверните их лицом вверх. Сравните номинал карт игроков, начиная с самого большого числа, и определите улов каждого игрока.

- 1. Большая глубина.** Игрок, сыгравший карту с наибольшим числом, забирает улов из самой нижней ячейки лагуны.
- 2. Средняя глубина.** Игрок, сыгравший карту со вторым по величине числом, забирает улов из средней ячейки лагуны.
- 3. Малая глубина.** Игрок, сыгравший карту с наименьшим числом, забирает улов из верхней ячейки лагуны.



Остальные участники улова не получают.

В течение каждого раунда любой игрок может получить не более одной карты улова. Полученные карты улова игроки кладут перед собой стопкой лицом вверх (стопка улова). Каждая новая карта улова помещается на верх стопки улова. Игроки должны соблюдать очерёдность карт в стопке улова.

Использованные карты погружения игроки кладут лицом вниз в личную стопку сброса.

Раунд заканчивается, как только игроки забрали все три карты улова из лагуны.

Фигурка Кити перемещается по часовой стрелке на один шаг между игроками и начинается новый раунд. Игроки открывают три новые карты улова и размещают их в ячейках лагуны.

## ОТКРЫТАЯ И ЗАКРЫТАЯ ИНФОРМАЦИЯ

Верхняя карта стопки улова каждого игрока должна быть видна всем участникам.

Игроки могут тайно просматривать карты в своих стопках улова в любой момент игры, но нельзя заглядывать под верхнюю карту в стопках улова других игроков.

Игроки не могут смотреть карты погружения в стопках сброса.

## СПОРНЫЕ СИТУАЦИИ

Если два или больше ныряльщиков сыграли карты погружения с одинаковым числом и, таким образом, спорят за улов в одной из ячеек лагуны, то разрешите спорную ситуацию с помощью фигурки богини Кити.

В случае спора за улов в ячейке средней или большой глубины, карту улова получает игрок, сидящий ближе к правой руке фигурки Кити (с красным браслетом).

В случае спора за улов в ячейке малой глубины, карту улова получает игрок, сидящий ближе к левой руке фигурки Кити (с синим браслетом).



## КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается в конце 12-го раунда, когда игроки сыграют свою последнюю карту погружения. Игроки подсчитывают победные очки на картах в своей стопке улова. Победителем становится игрок с наибольшей суммой. В случае ничьей побеждают все претенденты.

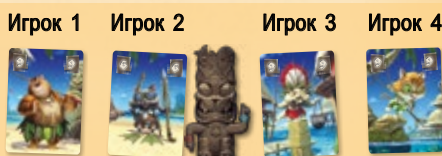


## ПРИМЕР РАУНДА ИГРЫ



Четверо игроков выбрали свои карты погружения, положили рядом с полем лагуны и готовы их открыть.

Открыв карты, игроки сравнивают числа.



1. Трое игроков выбрали карту погружения с числом 9 (наибольшим из всех). Все эти игроки спорят за улов на **большой глубине**, а получает его **игрок 1**, который сидит ближе к **правой руке** фигурки Кити. Этот игрок забирает в свою стопку улова карту «Императорский тунец» и сбрасывает свою карту погружения.



2. Теперь оставшиеся два игрока с картой 9 спорят за улов на **средней глубине**. Снова улов получает игрок, сидящий ближе к **правой руке** Кити. **Игрок 4** забирает карту «Тигровая рыба» в свою стопку улова и сбрасывает свою карту погружения.



3. На улов на **малой глубине** претендует только один **игрок 2**, сыгравший карту с числом 6. Он забирает карту «Сомик» и сбрасывает свою карту погружения. Так как три карты улова разобраны, **игрок 3** не получает улова и вынужден просто сбросить свою карту погружения.

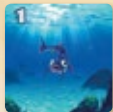


4. Фигурка Кити перемещается на один шаг между игроками, и начинается новый раунд игры.



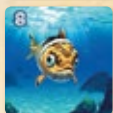
## ВИДЫ РЫБ В ЛАГУНЕ

Излюбленная добыча мяруйцев – сомик, тигровая рыба, императорский тунец. Но ныряльщикам могут встретиться и другие обитатели лагуны.



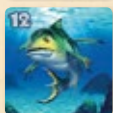
### Сомик (7 шт.)

Эта рыбёшка принесёт от 1 до 5 победных очков.



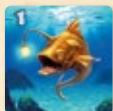
### Тигровая рыба (8 шт.)

Эта красивая громадина принесёт от 6 до 9 победных очков.



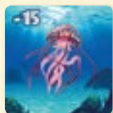
### Императорский тунец (8 шт.)

Владыка лагуны и местный деликатес принесёт от 10 до 15 победных очков.



### Морской фонарик (4 шт.)

Удильщик принесёт 1, 3, 5 или 7 победных очков. Запомните ячейку лагуны, в которой находился такой улов. Новая карта улова в следующем раунде кладётся в эту ячейку лицом вниз. Игрок, который забрал карту «Морской фонарик» в последнем раунде, может посмотреть лицевую сторону этой новой карты улова до выбора карты погружения.



### Медуза (4 шт.)

Медузы липкие и плохо жуются. Они могут отнять 10 или 15 победных очков. Но судьба может улыбнуться неудачливым ныряльщикам. Если в стопке улова игрока накопилось 3 карты медуз, он может тут же сбросить их и убрать в коробку.



### Чайка (6 шт.)

Чайки как тени преследуют ныряльщиков, чтобы стащить улов при удобном случае. Когда игрок получает карту чайки, он должен убрать её в коробку вместе с верхней картой из своей стопки улова (даже если это карта медузы). Если в стопке улова игрока нет карт, то в коробку убирается только одна карта чайки (улетела голодной).

## ВАРИАНТЫ ИГРЫ

Чтобы разнообразить игру, мы предлагаем два дополнительных варианта, которые можно использовать как по отдельности, так и вместе.

### ОТКРЫТЫЕ КОРЗИНЫ

Сделайте информацию о картах в сбросе открытой.

Все использованные карты погружения и карты улова кладите перед собой лицом вверх и так, чтобы каждую карту было видно.

Соблюдайте порядок карт улова, чтобы правильно применять эффект карты «Чайка».

### БЕЗ ДРАК

Фигурка богини Кити не используется в игре (уберите её в коробку). В случае спора за улов никто из игроков не получает карту улова из ячейки лагуны, и она остаётся лежать до следующего раунда. Новая карта улова кладётся поверх карты, оставшейся с прошлого раунда. Игрок, который получает улов из такой ячейки, получает все карты улова, находящиеся в ней.



Ещё больше игр на сайте [evrikus.ru](http://evrikus.ru)



© Superlude Éditions, 2018

© ООО «ПАННА», 2021