

АВТОР ГРИ: АДАМ КАЛУЖА

ІЛЮСТРАЦІЯ ТА ДИЗАЙН: ПЬОТР СОХА

GRANNA®



# КРАБИ

І н с т р у к ц і я

# КРАБИ

РОДИННА ГРА ДЛЯ 2-4 ГРАВЦІВ  
ВІКОМ ВІД 7 РОКІВ  
Тривалість гри 30 хвилин

## ЕЛЕМЕНТИ ГРИ:

- ігрове поле
- 120 жетонів (по 24 штуки 5 кольорів)
- 4 кораблі-ширми
- 15 пластикових фігурок крабів (по 3 штуки 5 кольорів)
- мішечок для жетонів
- 4 емблеми для підрахунку балів ловців
- 5 значків для підрахунку балів за кольорові колонії крабів
- інструкція

## Ціль гри

Переможцем стане той з ловців, хто спіймає більше крабів, ніж інші. Особливо це стосується крабів того кольору, яких він запланував ловити, тому що саме за них можна отримати найбільше балів.



Присвячую цю гру моїм сестрам: Ілоні, Касі та Маріолі.  
Агам Калужа



## ПІДГОТОВКА ДО ГРИ

Перед початком гри потрібно вийняти з картонної планшетки жетони і емблеми.

Увага! Кожен гравець використовує лише одну емблему з 4 можливих. На картонній планшettці ви можете знайти додатково розміщений запасний комплект емблем, а також додаткові жетони крабів – по 2 жетони кожного кольору.

Ловці кладуть ігрове поле в центрі столу. Перед собою вони ставлять кораблі-ширми таким чином, щоб трюми для крабів було видно всім гравцям. На вітрилах кожного корабля намальовано емблему. На лінії підрахунку, на відмітці «0» гравці виставляють свої емблеми, та значки підрахунку крабів. В залежності від того, скільки гравців візьме участь у грі, потрібно приготувати різну кількість крабів (жетонів і пластикових фігурок). А саме:

- При участі **двох гравців** до мішечка потрібно вкинути 80 жетонів з крабами (по 20 жетонів 4-х кольорів) – решту жетонів потрібно відкласти, вони не прийматимуть участі в грі. Поряд з ігровим полем потрібно викласти 12 фігурок крабів, по 3 фігурки крабів того самого кольору, що й жетони у мішечку. 3 фігурки, що залишились, не прийматимуть участі в грі. Гра проходить на світло-блакитних квадратах ігрового поля.
- При участі **трьох гравців** до мішечку потрібно вкинути всі жетони з крабами (120), а поряд з ігровим полем викласти всі фігурки крабів.
- При участі **чотирьох гравців** до мішечка потрібно вкинути всі жетони з крабами (120), а поряд з ігровим полем викласти 10 фігурок крабів, по 2 краби кожного кольору. Решта крабів у грі участі не бере.

Гравці навмання витягують з мішечка по 6 жетонів і ховають їх за своїми кораблями-ширмами так, щоб інші гравці їх не бачили.

Гру починає **наймолодший** учасник.





Жетони з крабами (120)



Значки підрахунку колоній крабів (5)



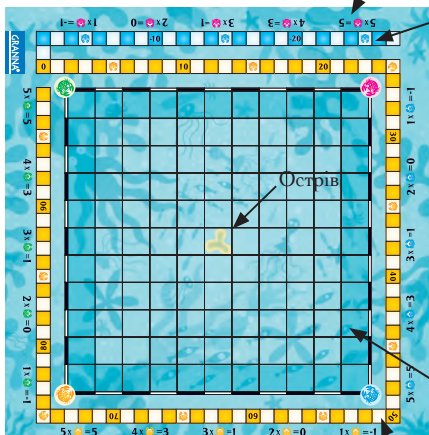
Емблеми гравців (4)



Фігурки крабів (15)



Підказка – як рахувати кількість балів за колонії крабів



Від'ємний підрахунок



Територія, яка не використовується при участі 2-х гравців

Лінія підрахунку

Трюми



Корабель-ширма (4)

Мал. 1. Елементи гри

## ХІД ГРИ

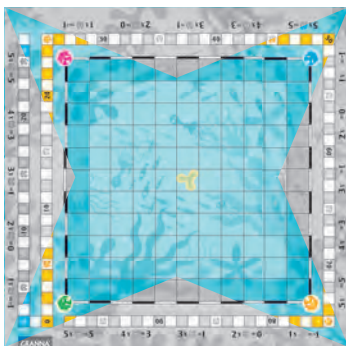
### Хід гравця

Хід переходить від гравця до гравця згідно з рухом годинникової стрілки. За один хід гравець може виконати одну або дві дії:

- пересунути жетон з крабом по ігровому полю (обов'язково)
- покласти фігурку краба в один з трьох трюмів корабля (тільки тоді, коли ловець хоче і може виконати рух)

### Хід краба (обов'язковий)

Під час свого ходу гравець повинен розмістити на ігровому полі один жетон краба (будь-якого кольору) з тих, які він має за своїм кораблем-ширмою. Розміщення полягає у тому, щоб пересунути жетон з крабом з довільної сторони ігрового поля до острова у центрі.

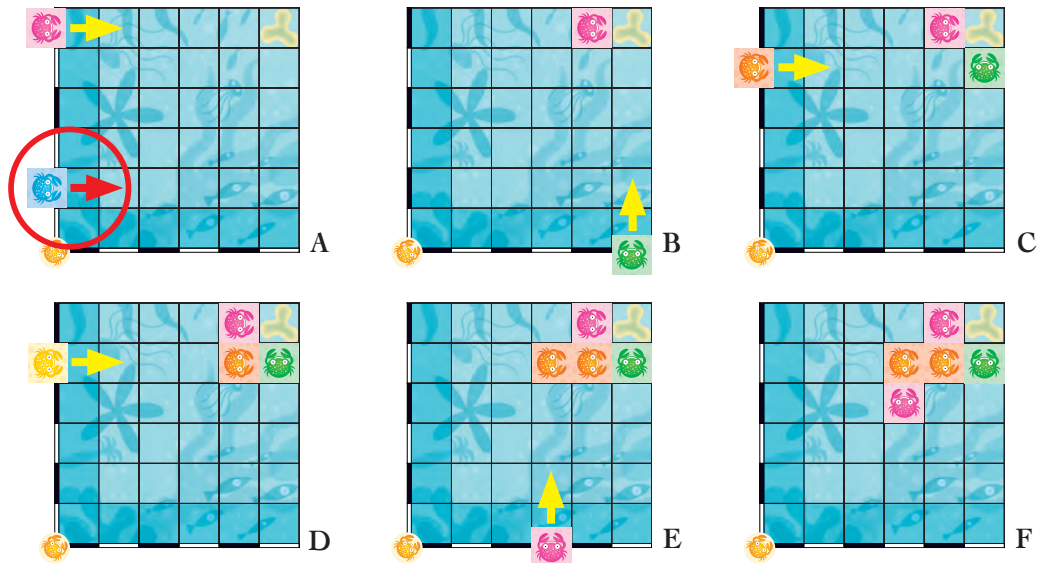


*Мал. 2. Розміщення жетонів можливо з 4-х сторін ігрової дошки*

Пересування краба можливе лише по прямій лінії. Краб не може повертати та виходити за межі поля. Якщо на своєму шляху він зустрічає перешкоду (острів, або іншого краба), то мусить зупинитися.



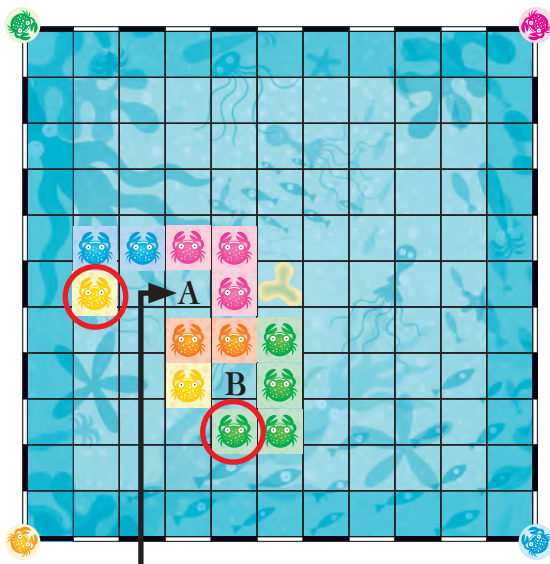
Малюнки, розміщені нижче, показують кілька можливих рухів.



Мал. 5. Приклади рухів крабів

Рожевий краб (мал. 3А) «йде» до того моменту, поки не буде змушений зупинитись біля острова (мал. 3В). Синій краб не може ввійти на ігрове поле, тому що він не має за що зачепитись. Рожевий краб (мал. 3Е) рухається вперед і чіпляється за помаранчевого краба (мал. 3F).

Якщо в результаті руху може залишитись вільний квадрат, в який неможливо буде провести краба – такий рух робити не дозволено, потрібно його відмінити і зробити правильний рух.



Мал. 4. Заборонені рухи

На малюнку вище жовтий краб – позначений червоним кружечком – виконав невірний рух. В результаті на полі залишається вільний квадрат (позначений літерою А), на який не можливо буде провести іншого краба. Так само зелений краб – позначений червоним кружечком – стоїть в забороненому місці, тому що в такому випадку на полі залишиться вільний квадрат (позначений літерою В). Внаслідок рухів гравців утворюються колонії крабів одного кольору. Завдяки цьому вони стають ціннішими для ловців. **Колонія** - це збірка жетонів з крабами, які прилягають один до одного **стінками, але не кутками**. За одного краба можна отримати **мінус 1 бал**, за 2 крабів – 0 балів, за 3 крабів – 1 бал, за 4 крабів – 3 бали, а за 5 і більше крабів – 5 балів.

|  | 1 краб<br>(одного<br>кольору) | 2 краба<br>(одного<br>кольору) | 3 краба<br>(одного<br>кольору) | 4 краба<br>(одного<br>кольору) | 5 або більше<br>крабів<br>(одного<br>кольору) |
|--|-------------------------------|--------------------------------|--------------------------------|--------------------------------|---|
| Бали за окрему колонію крабів наприкінці гри | -1                            | 0                              | 1                              | 3                              | 5   |

Після виконання руху краба гравець бере наступний жетон з мішечка, щоб завжди мати шість жетонів.

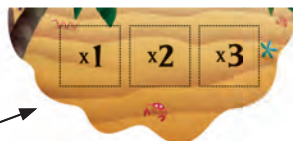
### Завантаження краба у трюм корабля



Вид спереду

Заслінка (вітрило)

Вид зверху  
місце для жетонів,  
що прикриті вітрилом.



Трюми – місце для фігурок крабів

Мал. 5. Корабель-ширма



Під час свого ходу, після встановлення жетона з крабом на ігровому полі, ловець може помістити одну з фігурок крабів, що знаходиться поряд з ігровим полем, в один з 3-х трюмів на кораблі-ширмі. На кораблі може знаходитись лише одна фігурка окремого кольору. Фігурки крабів однакового кольору не можуть опинитись в однакових трюмах різних гравців. Це значить, що якщо гравець А має рожевого краба в трюмі «х3», то гравець В може покласти фігурку рожевого краба лише в трюми „х2” або „х1”.

Те, в якому трюмі знаходиться краб, визначає, скільки додаткових балів здобуде ловець з цього корабля наприкінці гри (в подальшій частині інструкції розміщено докладний опис підрахунку балів).

За один хід гравець може покласти в трюм тільки одного краба. Він мусить його покласти не пізніше, ніж зробить останній рух жетона з крабом на ігровому полі. Якщо гравець не помістив під час гри одного, двох або трьох крабів, він не зможе цього зробити після закінчення гри.

Під час гри 4-х осіб гравець може розмістити на своєму кораблі лише 2 фігурки крабів. Те, в який трюм він покладе фігурку, залежить тільки від нього самого.

## КІНЕЦЬ ГРИ

Гра закінчується тоді, коли всі жетони з крабами будуть викладені на ігровому полі. В такому випадку можна розпочинати підрахунок балів.

### Підрахунок балів

#### Краби

Після закінчення гри підраховуються бали, отримані за кольорові колонії крабів: спочатку за колонії помаранчевих, потім - зелених, синіх, жовтих, рожевих. Усі бали за крабів окремого кольору – як додаткові так і від'ємні – підсумовуються.




Наприклад: на ігровому полі (мал. 6) помаранчевий колір отримав наступні бали (колонії крабів рахуються від лівого верхнього краю до нижнього правого краю):



|          |      |         |      |
|----------|------|---------|------|
| 1 краб   | = -1 | 1 краб  | = -1 |
| 1 краб   | = -1 | 1 краб  | = -1 |
| 4 краби  | = 3  | 4 краби | = 3  |
| 6 крабів | = 5  | 3 краби | = 1  |
| 2 краби  | = 0  | 1 краб  | = -1 |

В сумі помаранчевий колір отримав 7 балів.

Інші кольори крабів отримали відповідно:













|  |            |
|--|------------|
|  | = 7 балів  |
|  | = 9 балів  |
|  | = 10 балів |
|  | = 16 балів |
|  | = -3 бали  |

Результат позначається відповідними кольоровими значками підрахунку колоній крабів на лінії підрахунку.



## Ловці

Далі гравці підраховують бали, які вони отримали завдяки завантаженню крабів у трюми.

|  |      |   |      |   |                      |
|--|------|---|------|---|----------------------|
|  | = 2x |  | + 3x |  | = 14 + 27 = 41 бал   |
|  | = 2x |  | + 3x |  | = 18 + 30 = 48 балів |
|  | = 2x |  | + 3x |  | = -6 + 48 = 42 бали  |
|  | = 2x |  | + 3x |  | = 32 + 21 = 53 бали  |

Гравці відзначають бали своїми емблемами на лінії підрахунку.

Виграє той, хто здобув найбільшу кількість балів. В нашому прикладі це гравець .

У випадку однакової кількості балів виграє гравець, який отримав найбільше балів за крабів одного кольору.



Мал. 6. Приклад: кінець гри та ліній підрахунку балів.





Дорогий покупу!ю!

Наші ігри комплектуємо з особливою ретельністю. Однак, якщо трапиться якийсь брак (за що наперед просимо Вашого вибачення), заповніть, будь ласка, цей купон та надішліть на адресу:  
GRANNA, ul. Księcia Ziemowita 47, 03-788 Warszawa.

*Місце покупки:*

*Дата покупки:*

*Відсутні елементи:*

*Ім'я, прізвище, адреса:*

**КРАБИ**

*Хотілося б подякувати усім тим, хто брав участь у випробуванні «Крабів», особливо учасниками першого «Фолкону», а саме:*

*Міхалу Желінському, який підкинув мені ідею про тематичку гри.*

*Адам (folko) Калужка 2008*

*Інформація про інші ігри автора на сторінці: <http://folko.gry-planszowe.pl/>*