

У ТЕБЯ КРАБЫ



МОРСКОЙ ЗАКОН

ВОЗРАСТ 7+

4-10 ИГРОКОВ



ЦЕЛЬ

ПОЙМАЙ БОЛЬШЕ ВСЕХ КРАБОВ К КОНЦУ ИГРЫ.

ЧТО ЭТО?

В этой игре, каждый игрок получает на руку 4 карты.



Можешь обменять карты с руки на карты лежащие в центре стола, пока не получишь четыре одинаковых.

Затем, подай секретный сигнал своему партнеру.

Твой напарник, увидев сигнал, орет,
У ТЕБЯ КРАБЫ!

У ТЕБЯ КРАБЫ!!

ОДНАКО...

Если ты увидишь сигналы другой команды, и верно разоблачишь их крабов, до того как они сделают это, можешь забрать их очки!

В конце игры побеждает команда, набравшая наибольшее количество очков!



НАЧАЛО ИГРЫ

1 Разделитесь на команды по два игрока. (максимум 5)

2 Каждая команда секретно придумывает НЕ-ГОЛОСОВОЙ сигнал, показывающий когда один из команды собрал 4 одинаковые карты краба.



НАПРИМЕР:

- Подмигнуть
- Тронуть стол
- Чесать нос

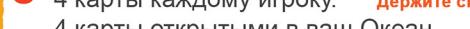
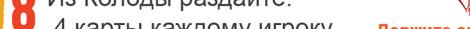
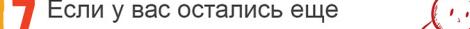
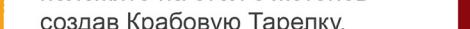
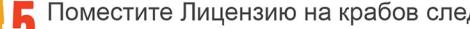
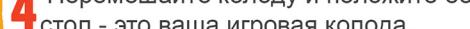
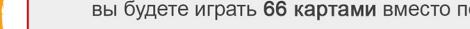
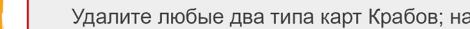
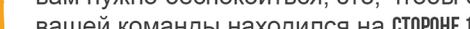
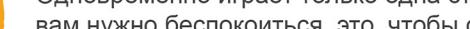
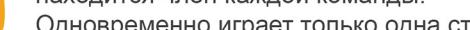
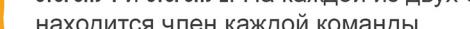
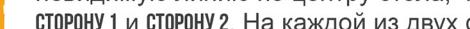
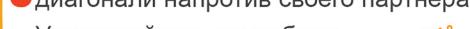
НЕ используйте слова, числа, или другие голосовые сигналы.

НЕ используйте сигналы которые не может увидеть другая команда (касания под столом, и подобное).

НЕ жульничайте. Если что-то похоже на жульничество, это жульничество.

BON VOYAGE

crab icon



У ТЕБЯ КРАБЫ

ИГРА ПРО СЕКРЕТЫ ГЛУБОКОГО ТЕМНОГО ОКЕАНА

РУКОВОДСТВО

ИГРАЕМ

Каждый игрок пытается собрать в руке 4 одинаковых карты Краба.

В ход играет только одна сторона. Во время хода все игроки одной стороны могут **ОДНОВРЕМЕННО** менять любую карту с руки с картой из Океана.

- У вас всегда должно быть 4 карты в руке и в Океане всегда должно быть 4 карты.
- Вы можете менять карты только в ход вашей стороны.
- Когда ход вашей стороны, у вас нет ограничений на количество карт, которые вы можете поменять.

ВАЖНО:

В этой игре нет личного хода. Все игроки на стороне в одно время меняют столько карт, сколько захотят.

Если вы видите желаемую карту в Океане, хватайте ее быстро, прежде чем это сделает кто-то другой!



Когда вам больше не нужны карты в Океане, положите свои карты лицевой стороной вниз на стол, чтобы показать, что вы закончили обмен.



Когда каждый на стороне положил свои карты, поверните Лицензию на Крабов указателем на другую сторону, чтобы она немедленно начала свой ход.



ЗАМЕТКА:

Вы всегда можете взять свои карты, чтобы посмотреть их (даже не в свой ход). Положив карты вниз, вы визуально показываете остальным игрокам, что вы закончили обмен карт.

После поворота Лицензии на Крабов, прежде чем кто-то начнет менять карты, вы можете начать обратный отсчет "3... 2... 1... Краб!", чтобы все игроки со стороны начали обмен одновременно.

ЗАМЕНА ОКЕАНА

Игра продолжается до тех пор, пока 1 сторона, не будет менять никакие карты. Без поворота Лицензии на Крабов, спросите другую сторону, хотят ли они еще обменять карты. Если любой игрок другой стороны хочет обменять карты, поверните Лицензию на Крабов на другую сторону и продолжайте играть.

Если никто на другой стороне не хочет обменять карты, сбросьте 4 карты из Океана лицом вниз в Сброс. Замените Океан четырьмя новыми картами из Колоды и продолжите игру с той стороны, на которую указывает Лицензия на Крабов.



ЗАМЕТКА:

Если Колода закончилась, перемешайте сброс и продолжайте играть.

ОБВИНЕНИЯ КОМАНДЫ

Когда вы собрали 4 одинаковых Карты Краба, вы не можете заявить об этом в голос. Вместо этого, когда вы готовы, подайте секретный знак своему напарнику. Заметив, он укажет на вас и орнет **'У ТЕБЯ КРАБЫ!'**

- **Если он прав, вы получаете очко.**

Покажите все 4 карты всем, чтобы проверить их, возьмите жетон краба из Крабовой тарелки, сбросьте свои 4 карты и возьмите 4 новые из колоды.



- **Если он не прав и у вас нет крабов, вы теряете очко.**

Положите один из своих жетонов Краба в Крабовую Тарелку. (Вам не нужно вскрывать карты. Держите их и продолжайте играть.)



ОБВИНЕНИЯ ПРОТИВНИКОВ

НО, если игрок другой команды подозревает, что вы передаете сигнал, они могут указать на вас и орнуть: **'У ТЕБЯ КРАБЫ!'**

- **Если они правы, они крадут одно ваше очко.** Покажите всем свои карты, дайте обвиняющему игроку один из ваших жетонов Краба, сбросьте свои 4 карты и вытяните 4 новые из Колоды.



- **Если они не правы, украдите жетон Краба у обвиняющего.**

(Вам не нужно показывать свои карты. Держите их и продолжайте играть.)



ЗАМЕТКА:

Вы в любое время можете обвинить любого игрока в том, что у него есть Крабы, даже если это не очередь вашей стороны. После того, как любое обвинение будет разрешено, игра продолжается.

ЖЕТОНЫ КРАБОВ

Вы и ваш партнер делитесь жетонами Крабов (очками), и складываете их вместе в конце игры.

Когда ваша команда должна отдать жетон Краба другой команде, любой партнер может отдать жетон.

Если никто из вашей команды не имеет жетона Краба, и вы должны один другой команде, возьмите маркер краба из крабовой тарелки и оплатите свой долг.

КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается, когда последний жетон краба был взят из Крабовой Тарелки.



Команды подсчитывают суммарные жетоны.

Команда с большим количеством жетонов побеждает.

НИЧЬЯ:

В случае ничьей продолжайте играть только командами, у которых ничья. Следующее очко побеждает.

ЕЩЕ ТРИ ВЕЩИ

- 1 Вам запрещено просматривать Сброс.
- 2 Вам не обязательно видеть сигнал чтобы обвинить. Вы можете мысленно отслеживать, какие карты есть у другого игрока в руке.
- 3 Ваша команда может придумать несколько сигналов, ложные сигналы или более сложную стратегию.