



МОСИГРА

Всероссийская сеть магазинов настольных игр

[www.mosigra.ru](http://www.mosigra.ru)

Правила игры скачаны с сайта [www.mosigra.ru](http://www.mosigra.ru)

NICKELODEON™

Губка Боб  
Квадратные Штаны™

охота  
на медуз



ПРАВИЛА ИГРЫ

8688

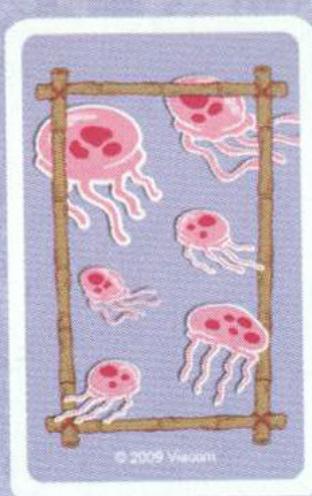


## Цель игры

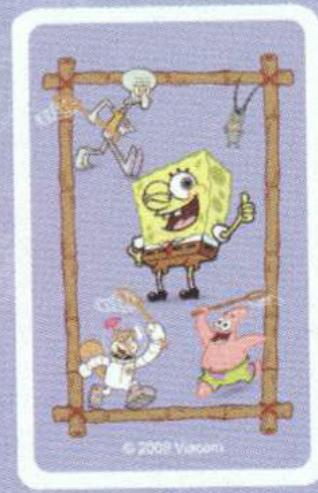
Поймать как можно больше медуз.

## Игровые карточки

В игре используются два типа карточек:



карточка «Медуза»



карточка «Сачок»

Карточки «Медуза» различаются по цветам и размеру медуз, который обозначен на каждой карточке.

Карточки «Сачок» в свою очередь бывают двух видов: карточки с изображением сачка, которые используются для ловли медуз и различаются по цвету, и карточки «Действие», которые могут влиять на ход игры (как именно они это делают, указано на самих карточках).

## Правила игры

### Вариант 1. Охота в открытом море

#### Подготовка к игре

Карточки раскладываются на две стопки: карточки «Медуза» и карточки «Сачок», - затем каждая стопка тщательно перемешивается и взакрытую кладется на стол.

Рядом с каждой стопкой оставьте место для использованных карточек.

Каждый игрок берет себе по 3 карточки «Сачок», а также 2 фишки игрока одного цвета и карточку игрока. Фишки устанавливаются на начало шкал

«Добор карт» и «Разыгрывание карт» (эти шкалы изображены на каждой карточке игрока).



**карточка игрока**

## Ход игры

Первым ходит самый младший игрок, остальные ходят по очереди по часовой стрелке, начиная с первого игрока. В следующих партиях первым ходит игрок, победивший в предыдущей игре.

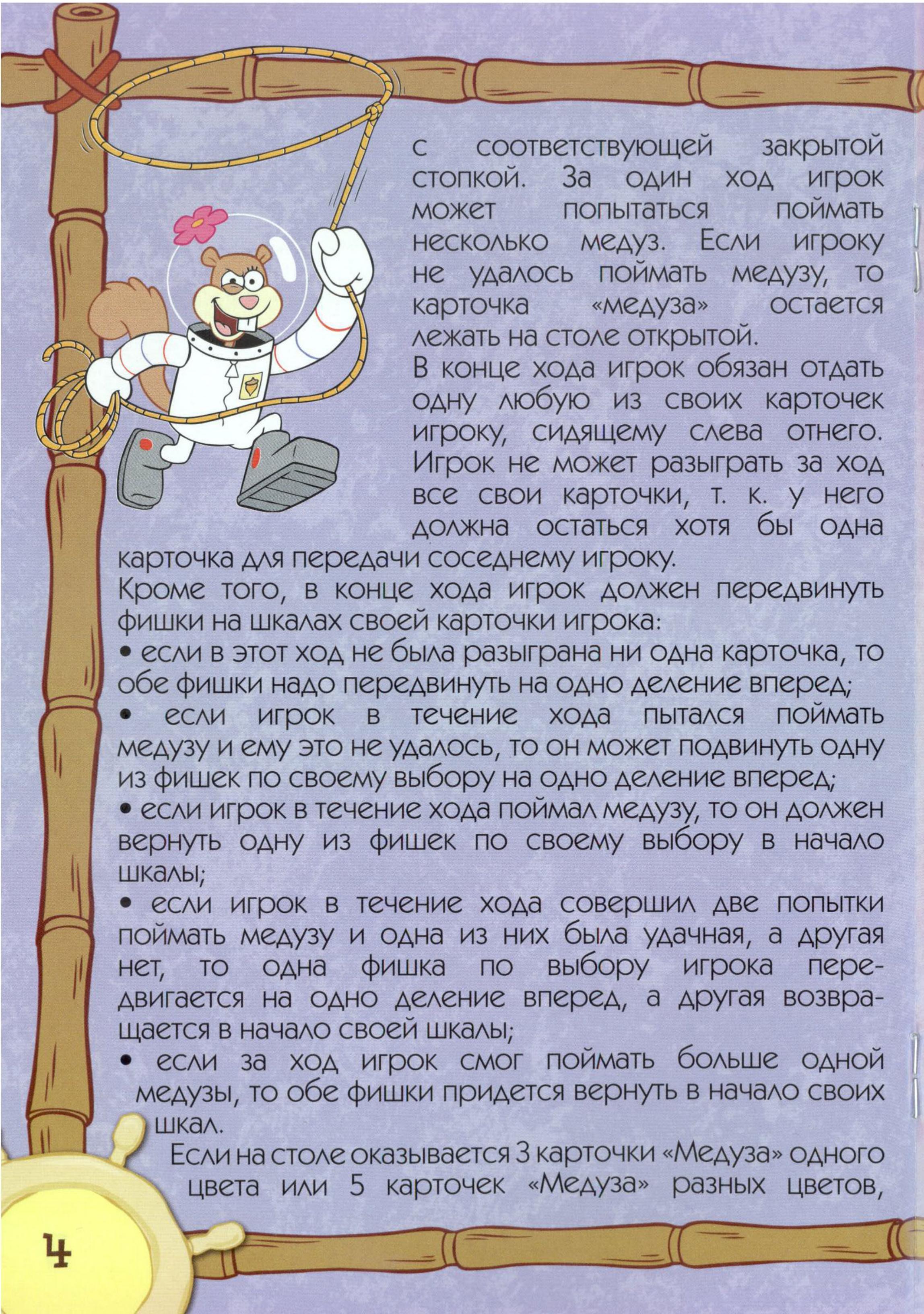
В начале хода игрок открывает верхнюю карточку «Медуза» и кладет ее на стол.

Затем он может взять из стопки несколько карточек «Сачок». Сколько именно игрок берет карточек, зависит от позиции его фишки на шкале «Добор карт».

Пытаясь поймать медузу, игрок может использовать несколько своих карточек «Сачок». Сколько именно карточек он может разыграть, зависит от позиции его фишки на шкале «Разыгрывание карт».

Для того чтобы поймать медузу, необходимо разыграть одну или несколько карточек «Сачок» соответствующего цвета и бросить для каждой разыгранной карточки кубик. Если сумма значений, выпавших на кубиках, больше или равна размеру медузы (указан на карточке), то медуза считается пойманной, и игрок может взять эту карточку себе в качестве охотничьего трофея.

Сколько карточек будет использовать игрок для поимки медузы, он должен объявить до того, как начнет бросать кубик. Разыгранные карточки складываются в отдельную стопку рядом



с соответствующей закрытой стопкой. За один ход игрок может попытаться поймать несколько медуз. Если игроку не удалось поймать медузу, то карточка «Медуза» остается лежать на столе открытой.

В конце хода игрок обязан отдать одну любую из своих карточек игроку, сидящему слева от него. Игрок не может разыграть за ход все свои карточки, т. к. у него должна остаться хотя бы одна

карточка для передачи соседнему игроку.

Кроме того, в конце хода игрок должен передвинуть фишку на шкалах своей карточки игрока:

- если в этот ход не была разыграна ни одна карточка, то обе фишки надо передвинуть на одно деление вперед;
- если игрок в течение хода пытался поймать медузу и ему это не удалось, то он может подвинуть одну из фишечек по своему выбору на одно деление вперед;
- если игрок в течение хода поймал медузу, то он должен вернуть одну из фишечек по своему выбору в начало шкалы;
- если игрок в течение хода совершил две попытки поймать медузу и одна из них была удачная, а другая нет, то одна фишка по выбору игрока передвигается на одно деление вперед, а другая возвращается в начало своей шкалы;
- если за ход игрок смог поймать больше одной медузы, то обе фишки придется вернуть в начало своих шкал.

Если на столе оказывается 3 карточки «Медуза» одного цвета или 5 карточек «Медуза» разных цветов,

то эти карточки убираются из игры. При возникновении вариантов, какие именно карточки убираются со стола, решение принимает игрок, в чей ход сложилась эта ситуация.

Например: на столе уже лежат 2 карточки «Медуза» красного цвета, 2 синего, а также 1 карточка желтого и 1 зеленого цвета. Игрок открывает белую карточку «Медуза», это значит, что на столе есть медузы всех пяти цветов и они могут уплыть. Но т. к. уплыть могут только по одной медузе каждого цвета, какие именно из двух лежащих на столе карточек красного и синего цветов убрать, решает игрок, открывший последнюю белую карточку.

### **Карточки «Действие»**

Эти карточки игрок может разыграть только в свой ход, при этом они включаются в общее количество карточек, которое игрок может использовать в этот ход.

### **Окончание игры и победа**

Игра заканчивается, как только один из игроков поймает столько медуз, чтобы в сумме набрать 30 или более очков. Сумма складывается из размеров пойманных медуз. Этот игрок и становится победителем.

Также игра заканчивается, когда в стопке карточек «Медуза» не остается карточек. В этом случае побеждает игрок, который смог набрать наибольшее количество очков по результатам охоты.

## **Вариант 2. Поймай медузу**

### **Подготовка к игре**

Карточки раскладываются на две стопки: карточки «Медуза» и карточки «Сачок», - затем каждая стопка тщательно перемешивается и взакрытую кладется на стол. Игроκи берут себе по 5 карточек

«Медуза» и по 7 карточек «Сачок». Карточки «Медуза» каждый игрок кладет в открытую перед собой. Оставшиеся карточки «Медуза» игрокам не потребуются в этом варианте игры. Игроки могут использовать те наборы медуз, которые получили в ходе партии по 1 варианту правил.

Также игроки берут по 2 фишки одного цвета и карточку игрока. Фишki устанавливаются на начало шкал «Добор карт» и «Разыгрывание карт».

### **Ход игры**

Первым ходит самый младший игрок, остальные ходят по очереди по часовой стрелке, начиная с первого игрока. В следующих партиях первым ходит игрок, победивший в предыдущей игре.

В течение своего хода игрок может использовать несколько своих карточек «Сачок». Сколько именно карточек он может разыграть, зависит от позиции его фишki на шкале «Добор карт».

Игрок, который совершает ход, кладет в центр стола одну из своих карточек «Медуза», затем свою карточку «Медуза» должен выложить каждый из игроков.

После этого игроки пытаются поймать одну из предложенных для охоты медуз. Ловить свою медузу нельзя. Для того чтобы поймать одну из медуз, игроки по очереди, в том же порядке, что и выкладывали карточки «Медуза», закрытую кладут на стол одну или несколько карточек «Сачок». Игрок может использовать несколько своих карточек «Сачок». Сколько именно карточек он может разыграть, зависит от позиции его фишki на шкале «Добор карт». Игрок может отказаться принимать участие в этой охоте и не разыгрывать ни одной своей карточки «Сачок».

После того как все игроки положили на стол карточки «Сачок», которые они хотят использовать

для ловли медузы в этот ход, карточки открываются и игроки по очереди бросают для каждой из своих карточек кубик. Карточки пойманных медуз (условие успешной охоты такое же, как и в первом варианте игры) игроки забирают себе, карточки непойманных медуз убираются из игры. Если на одну медузу претендуют 2 или больше игроков, то поймавшим считается тот, кто получил большую сумму значений, выпавших на кубиках. Если суммы выпавших значений равны, то спорная карточка убирается из игры.

В конце хода каждый из игроков передвигает фишки на своей карточке игрока:

- если в этот ход не была разыграна ни одна карточка «Сачок», то обе фишки надо передвинуть на одно деление вперед;
- если игрок в течение хода пытался поймать медузу и ему это не удалось, то он может подвинуть одну из фишечек по своему выбору на одно деление вперед;
- если игрок в течение хода поймал медузу, то он должен вернуть одну из фишечек по своему выбору в начало шкалы. Если одна из фишечек достигла конца шкалы, то больше ее передвигать нельзя.

### **Карточки «Действие»**

Эти карточки может разыгрывать только игрок, чей ход идет в данный момент, т. е. тот, кто первым выкладывал карточку «Медуза». Эти карточки включаются в общее количество карточек, которое игрок может использовать в этот ход.

### **Окончание игры и победа**

Игрок, потерявший все свои карточки «Медуза», выбывает из игры. Последний оставшийся с карточками «Медуза» игрок становится победителем.

## **Состав игры:**

- 1. Карточки «Медуза» - 55 шт.**
- 2. Карточки «Сачок» - 63 шт.**
- 3. Карточка игрока - 4 шт.**
- 4. Игровые фишки - 8 шт.**
- 5. Игровой кубик - 1 шт.**
- 6. Правила игры.**



Смотри  
Никелодеон  
каждый день

[www.  
NICKELODEON  
.tv](http://www.nickelodeon.tv)