

# У ТЕБЕ КРАБИ



## МОРСЬКИЙ ЗАКОН

ВІК 7+

4-10 ГРАВЦІВ



### ЦІЛЬ

## СПІЙМАТИ НАЙБІЛЬШЕ КРАБІВ ДО КІНЦЯ ГРИ ЩО ЦЕ?

У цій грі кожен гравець отримує на руку 4 карти. Можеш обміняти карти з руки на карти, що лежать на центрі столу, доки не отримаєш чотири однакові карти.



Потім подай таємний сигнал своєму напарнику.  
Напарник, побачивши сигнал, зарепетує:

У ТЕБЕ КРАБИ!



### ОДНАК...

Якщо ти побачиш сигнали іншої команди, і правильно викриєш їхніх крабів, до того як вони зроблять це, можеш забрати їхні очки!  
У кінці гри перемагає команда, що набрала найбільше переможних очок.



## ПОЧАТОК ГРИ

- 1 Об'єднайтесь у команди по два гравці (максимум 5)
- 2 Кожна команда таємно придумує НЕ-ГОЛОСОВИЙ сигнал. Він має демонструвати, коли один з гравців команди зібрав 4 однакові карти крабів.

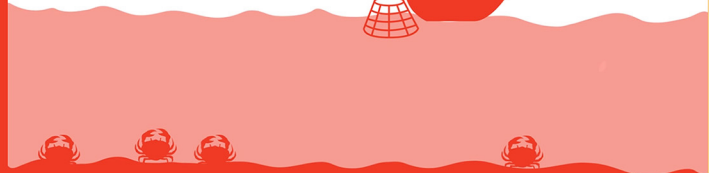


### НАПРИКЛАД:

Підморгнути  
Торкнутися столу  
Почесати ніс

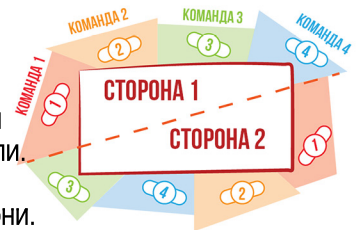
- НЕ** використовуйте слова, числа, або інші голосові сигнали.
- НЕ** використовуйте сигнали, які не може побачити інша команда (дотики під столом або щось схоже).
- НЕ** махлюйте! Якщо щось схоже на шахрайство, це точно шахрайство.

# BON VOYAGE



- 3 Коли команди готові, кожен гравець сідає по діагоналі навпроти свого напарника.

Влаштувайтесь зручніше. Головне, щоб між тобою і твоїм напарником була відстань, щоб інші команди могли помітити ваші сигнали. Тепер, коли всі розсілися, розділимо стіл на дві сторони.



Сторони відрізняються від команд! Проведіть уявну лінію в центрі столу, щоб визначити **СТОРОНУ 1** і **СТОРОНУ 2**. На кожній з двох сторін має розміщуватися представник кожної команди.

Одночасно грає тільки одна сторона. Єдине, про що вам слід піклуватися – щоб один з гравців вашої команди перебував на **СТОРОНІ 1**, а інший – на **СТОРОНІ 2**.

### ЯКЩО ВИ ГРАЄТЕ 2 АБО 3 КОМАНДАМИ:

Видаліть будь-які два типи карт крабів. Наприклад, заберіть всі 6 карт «Крабсер» і всі 6 карт «Король-краб». Таким чином ви будете грати 66 картами, замість повної колоди.

- 4 Перемішайте колоду та покладіть її долілиць на стіл. Це ваша ігрова колода.
- 5 Помістіть карту «Ліцензія на крабів» наступною після ігрової колоди і залиште місце для скиду (долілиць) та ще для 4 карт крабів (це океан).

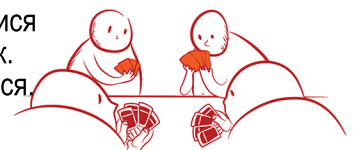


- 6 Роздайте гравцям по 2 жетони крабів (очки) та покладіть на стіл 8 жетонів – це буде крабова тарілка. Використайте для цього коробку.



- 7 Якщо у вас ще залишилися жетони, відкладіть їх убік. Вони вам не знадобляться.

- 8 Роздайте з колоди:  
4 карти кожному гравцю.  
4 відкриті карти у океан.



ТРИМАЙТЕ СВОЇ КАРТИ У ТАСМНИЦІ

- 9 Виберіть, якій з двох сторін ходити першими, (наприклад, алергія на морепродукти, крута родима плямка, або той, хто забуває назви ігор). Потім поверніть карту «Ліцензія на краби» покажчиком саме на цю сторону.

# У ТЕБЕ КРАБИ

ГРА ПРО ТАЄМНИЦІ  
ГЛИБОКОГО ТЕМНОГО ОКЕАНУ

## КРАБУЄМО!

Кожен гравець намагається зібрати на руці 4 однакові карти краба. У хід грає тільки одна сторона. Під час ходу всі гравці з однієї сторони можуть **ОДНОЧАСНО** міняти будь-яку карту з руки на карту з океану.

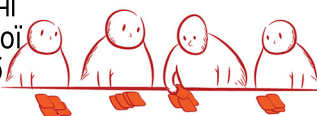
У вас завжди має бути 4 карти на руці. В океані завжди має бути 4 карти. Ви можете змінювати карти тільки в хід вашої сторони. Під час ходу у вас немає обмежень на кількість карт, які ви можете обмінювати.



### ВАЖЛИВО:

В цій грі немає особистого ходу. Всі гравці на стороні одночасно змінюють стільки карт, скільки забажають. Якщо ви бачите необхідну карту в океані, хутко хапайте її, перш ніж це не зробить хтось інший!

Якщо вам більше не потрібні карти в океані, покладіть свої карти на стіл долілиць, щоб продемонструвати, що ви закінчили обмін.



Коли всі гравці на стороні поклали свої карти, поверніть карту «Ліцензія на краби» покажчиком на іншу сторону, щоб друга сторона негайно розпочала хід.



### ПРИМІТКА:

Ви завжди можете взяти свої карти, щоб подивитися їх (навіть не в свій хід). Поклавши карти донизу, ви демонструєте іншим гравцям, що ви закінчили обмін.

Після повороту карти «Ліцензія на краби», перш ніж хтось почне міняти карти, ви можете почати зворотний відлік: «3 ... 2 ... 1 ... Краб!», щоб всі гравці з однієї сторони почали обмін одночасно.

## ОНОВЛЕННЯ ОКЕАНУ

Гра продовжується, доки 1 сторона не змінюватиме жодних карт. Без повороту карти «Ліцензія на краби», запитайте іншу сторону, чи хочуть вони зробити обмін. Якщо будь-який гравець з іншої сторони хоче обміняти карти, поверніть карту «Ліцензія на краби» на іншу сторону і продовжуйте грати. Якщо ніхто на іншій стороні не хоче обміняти карти, помістіть долілиць 4 карти з океану у скид. Оновіть океан 4 новими картами з колоди і продовжіть гру з тієї сторони, на яку вказує карта «Ліцензія на краби».



### ПРИМІТКА:

Якщо колода закінчилася, перемішайте скид та продовжуйте грати.

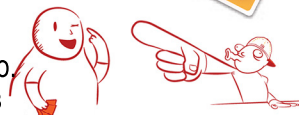
# ПОСІБНИК

## ЗВИНУВАЧЕННЯ КОМАНДИ

Коли ви зібрали 4 однакові карти краба, ви не можете заявити про це вголос. Натомість, коли ви готові, подайте таємний сигнал своєму напарнику. Помітивши цей сигнал, він вкаже на вас і зарепетує: «У ТЕБЕ КРАБИ!».

Якщо він вгадав, ви отримуєте очко. Покажіть всі 4 карти гравцям, щоб перевірити їх, візьміть жетон краба з крабової тарілки, скиньте свої 4 карти і візьміть 4 нові з колоди.

Якщо він помилився й ви не маєте крабів, ви втрачаєте очко. Покладіть один зі своїх жетонів краба у крабову тарілку. (Вам не потрібно розкривати карти. Тримайте їх на руці і продовжуйте грати).



## ЗВИНУВАЧЕННЯ СУПЕРНИКА

АЛЕ, якщо гравець з іншої команди підозрює, що ви передаєте сигнал, вони можуть вказати на вас і зарепетувати: «У ТЕБЕ КРАБИ!».

Якщо суперники праві, вони крадуть 1 очко. Покажіть усім свої карти, дайте обвинувачу один з ваших жетонів краба, свої 4 карти і витягніть 4 нові з колоди.

Якщо вони не праві, вкрадуть жетон краба в обвинувача. (Вам не потрібно показувати свої карти. Тримайте їх на руці і продовжуйте грати.)



### ПРИМІТКА:

Ви в будь-який момент можете звинуватити будь-якого гравця в крабах, навіть якщо це не черга вашої сторони. Після того, як звинувачення буде вирішено, гра триває.

## ЖЕТОНИ КРАБІВ

Жетони крабів (очки) спільні для 1 команди. Ви та ваш напарник складаєте їх разом у кінці гри. Коли ваша команда повинна віддати жетон краба іншій, будь-який напарник може віддати жетон.

Якщо ніхто з вашої команди не має жетонів краба, однак ви маєте його віддати іншій команді, візьміть маркер краба з крабової тарілки й оплатіть свій борг.

## КІНЕЦЬ ГРИ

Гра закінчується, коли з крабової тарілки заберуть останній жетон краба.

Команди підраховують сумарні жетони.

Команда з найбільшою кількістю жетонів перемагає.



### НІЧІЯ

В разі нічиєї продовжуйте грати тільки командами, у яких нічия. Наступне переможне очко вирішальне.

## ЩЕ ТРИ МОМЕНТИ

- 1 Вам заборонено переглядати скид.
- 2 Вам не обов'язково бачити сигнал, щоб звинуватити гравця. Ви можете подумки відстежувати, які карти є на руці в іншого гравця.
- 3 Ваша команда може придумати кілька сигналів, фальшиві сигнали або більш складну стратегію.