



Португальская консервная промышленность непрерывно развивалась на протяжении всего XX века и оказала чрезвычайное влияние на судьбу рыбацких сообществ по всей стране. Благодаря зарубежным рынкам и востребованности консервированной еды во время Второй мировой войны спрос на рыбные консервы стремительно рос.

В этой игре участники станут управляющими собственными консервными фабриками первой половины XX века. Их цель — произвести и продать как можно больше консервированных сардин и скумбрии. В то время эти виды рыбы были наиболее популярными, опережая тунец.

## СУТЬ ИГРЫ

Партия в «Рыбу» продолжается 6 раундов, в каждом из которых игроки приобретают продукты: сардины, скумбрию, помидоры и оливковое масло — чтобы консервировать их на своих фабриках. Готовые консервы можно будет продать на местном и международном рынках, а заработанные деньги вложить в улучшение фабрики и покупку карт целей.

Очередность хода определяется аукционом, на котором вы взакрытую делаете ставки своими очками действий. Игрок, поставивший наибольшее количество очков, будет первым выбирать карты производства, рынков сбыта и целей.

В конце партии игрок, набравший больше всех победных очков (ПО), побеждает.

# КОМПОНЕНТЫ

РИС. 01



4 ПЛАНШЕТА ФАБРИК

(по 1 для каждого игрока, с обратной стороны — 4 РАЗНЫХ ПЛАНШЕТА для одиночной игры)



4 ШИРМЫ (по 1 для каждого игрока)



4 ЖЕТОНА  
ОЧЕРЁДНОСТИ ХОДА  
(по 1 для каждого игрока)



45 КУБОВ КОНСЕРВОВ  
(20 СЕРЕБРЯНЫХ, 15 ЖЁЛТЫХ,  
10 КРАСНЫХ)



4 МАРКЕРА  
ДЕЙСТВИЙ  
(по 1 для каждого  
ИГРОКА)



42 КАРТЫ ПРОИЗВОДСТВА



4 НАЧАЛЬНЫЕ КАРТЫ  
ПРОИЗВОДСТВА



39 КАРТ РЫНКОВ



35 КАРТ ЦЕЛЕЙ



4 НАЧАЛЬНЫЕ КАРТЫ ЦЕЛЕЙ  
+4 КАРТЫ ЦЕЛЕЙ для одиночной игры



28 ЭСКУДО  
(22 × 1 И 6 × 3)

\*Эскудо — национальная валюта Португалии до перехода на евро.

## ОБЩАЯ ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

При игре **вдвоём** верните в коробку 18 карт производства и 8 карт целей, отмеченных символом **Б**. При игре **втроём** верните в коробку 6 случайных карт производства.

Отдельно перемешайте карты производства **А**, карты рынков **Б** и карты целей **В**, сформируйте из них 3 отдельные колоды и разместите их лицом вниз в центре стола.

Рядом с каждой колодой оставьте немного места, чтобы выкладывать туда карты. Поместите кубы консервов и жетоны эскудо в общий запас так, чтобы все игроки могли до них дотянуться **Г**.



## ПОДГОТОВКА ИГРОКОВ

Выдайте каждому игроку следующие компоненты:

- 1 планшет фабрики **Д** и соответствующую ему ширму игрока **Е**.
- 1 маркер действий. Поместите его в ячейку «9» на шкале действий фабрики **Ж**.
- 1 начальную карту производства **З**. Выложите её рядом с левым верхним углом планшета фабрики.
- 1 начальную карту цели **И**. Выложите её перед собой лицом вверх.
- 4 эскудо **К**.
- 1 случайный жетон очерёдности хода. Выложите его перед собой лицом вверх **Л**.

В партии менее чем с 4 игроками верните в коробку лишние жетоны очерёдности хода с наибольшими номерами, прежде чем раздать их игрокам случайным образом.

## СТРУКТУРА РАУНДА

Каждый из 6 раундов состоит из 4 фаз:



## ПОДГОТОВКА К РАУНДУ



В начале каждого раунда, прежде чем игроки начнут выполнять свои действия, подготовьте наборы карт производства, из которых участники во время фазы фабрики выберут по одному (фаза Б).

**1** Перемешайте карты производства и, сформировав из них колоду, составьте следующие наборы, выложив карты лицом вверх:

4 ИГРОКА 🧑🧑🧑🧑: 2 набора из 2 карт и 3 одиночные карты;

3 ИГРОКА 🧑🧑🧑: 2 набора из 2 карт и 2 одиночные карты;

2 ИГРОКА 🧑🧑: 1 набор из 2 карт и 2 одиночные карты.

**2** Перемешайте карты рынков и, сформировав из них колоду, выложите лицом вверх по 1 карте за каждого игрока и ещё 1 карту дополнительно.

**3** Перемешайте карты целей и, сформировав из них колоду, выложите лицом вверх по 1 карте за каждого игрока и ещё 1 карту дополнительно.

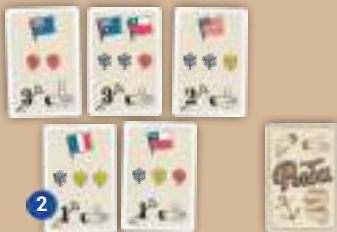



## ОЧКИ ДЕЙСТВИЙ

РИС. 04



РИС. 05



Символ очков действий на планшете фабрики каждого игрока **1** и на картах рынков **2** представлен в виде металлического ключа , которым раньше открывали консервы. Шкала очков действий, расположенная в нижней части планшета фабрики, показывает, сколько действий вам доступно.

Вы начинаете каждый раунд с 9 очками действий **3**. Их можно использовать для:

- Определения очерёдности хода в фазе А;
- Производства товаров в фазе В;
- Продажи товаров в фазе В.

Всякий раз, когда вы используете очки действий, перемещайте маркер на 1 ячейку влево по шкале действий за каждое потраченное очко.

### А: ФАЗА ОЧЕРЁДНОСТИ ХОДА

Порядок хода определяется аукционом, на котором игроки взакрывают делают ставки своими очками действий. Этот порядок сохраняется до конца раунда. Вы должны сделать ставку втайне от других игроков, предварительно закрыв шкалу действий ширмой. Переместите свой маркер влево на число делений, равное количеству очков, которое вы хотите поставить (от 0 до 9). Когда все игроки сделают свои ставки, уберите ширму, чтобы определить результаты аукциона.

Игрок, который поместил свой маркер левее всех и, соответственно, потратил наибольшее количество очков действий, становится первым игроком в раунде и получает жетон очерёдности хода с номером 1. Жетон с номером 2 забирает игрок, сделавший следующую по величине ставку, и так далее.



**ПРИМЕЧАНИЕ:** в случае ничьей побеждает игрок, у которого на момент проведения аукциона был жетон с наибольшим номером. Обратите внимание, что жетоны сохраняются у игроков после розыгрыша очерёдности хода в предыдущем раунде (или после подготовки к игре в первом раунде).



Игроки сделали ставки, затем открыли их, убрав ширмы. Светлана, управляющая **Aveiro** **А**, станет первым игроком в текущем раунде. Её ставка — 3 очка действий, так что у неё остаётся ещё 6 **Б**. Она берёт жетон очередности хода с номером 1 **В**. Фёдор, управляющий **Matosinhos** **Г**, и Дмитрий, управляющий **Portimão** **Д**, делят 2-е место, так как оба поставили по 2 очка **Е**. У Дмитрия был жетон с большим номером, чем у Фёдора, поэтому Дмитрий берёт жетон с номером 2 **Ж**, а Фёдор — с номером 3 **З**. У обоих остаётся ещё по 7 очков действий. И наконец, Ксения, управляющая **Setúbal** **И**, будет ходить последней, так как поставила всего 1 очко действия, оставив себе 8 для будущих фаз **К**. Она забирает жетон с номером 4 **Л**.

Игрок, потративший больше всех очков действий в этой фазе, получит возможность первым выбрать лучший набор карт в фазе фабрики, однако у других игроков останется больше очков действий, которые пригодятся им для производства и выхода на более выгодные рынки сбыта.

В соответствии с ранее определённой очерёдностью хода, каждый игрок выбирает набор карт производства и собирает из них свою производственную линию.

### Б1 ВЫБОР НАБОРА КАРТ

Каждый игрок берёт себе один из доступных наборов карт производства, чтобы добавить их в производственную линию своей фабрики. На этих картах изображены 1 или 2 продукта: сардины, скумбрии, помидоры или оливковое масло, а также встречаются карты с особыми действиями и специальные карты с жестью (из которой и сделаны банки для ваших консервов).

Вы всегда выбираете набор из числа тех карт, что остались на столе. Таким образом, у последнего игрока в раунде остаётся два варианта на выбор: один набор он забирает себе, а карты из оставшегося убирает в стопку сброса.

РИС. 07

Следуя ранее определённому порядку хода, Светлана **А** ходит первой и выбирает набор, состоящий из 1 карты с помидором и сардиной **Б**. Следом за ней Дмитрий **В** выбирает набор, состоящий из карты с оливковым маслом и карты со скумбрией **Г**. Затем Фёдор **Д** берёт себе набор из 1 карты с 2 сардинами **Е**. И наконец, Ксения **Ж** выбирает набор, состоящий из 1 карты с оливковым маслом **З**, а затем убирает оставшийся набор из 2 карт с сардинами в стопку сброса **И**.

Взяв набор карт производства, вы обязаны добавить его на планшет своей фабрики. На планшете размечены 5 ячеек для размещения карт: рядом с левым верхним углом планшета, вдоль его верхней границы и рядом с правым верхним углом. Процесс производства всегда осуществляется слева направо, так что порядок размещения карт важен.

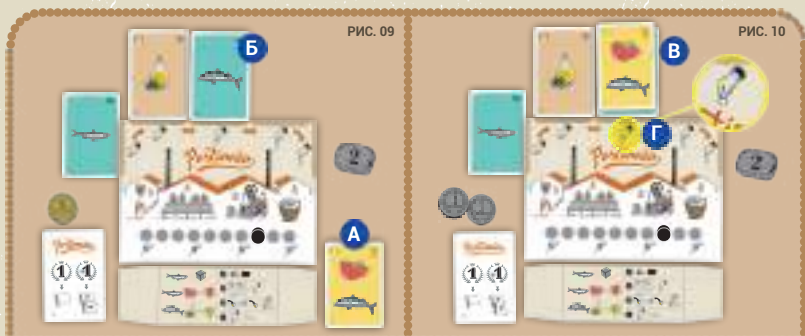
Первые 2 ячейки для карт бесплатны, но использование остальных будет стоить вам 1 или 2 эскудо, как указано на планшете фабрики. Потраченные на размещение карт монеты возвращаются в общий запас. Если у вас недостаточно эскудо или вы не хотите платить за размещение карты, то не можете воспользоваться платной ячейкой и обязаны выложить карту в бесплатную ячейку, свободную или занятую. Обратите внимание, что карты можно размещать в любых ячейках, оставляя пробелы в производственной линии.



Продолжим предыдущий пример. Светлана помещает единственную карту из своего набора во 2-ю ячейку фабрики **А** без каких-либо затрат. У Дмитрия есть набор из 2 карт, и он бесплатно помещает карту со значком оливкового масла во 2-ю ячейку своей фабрики **Б**. Однако выкладывая карту со скумбрией в 3-ю ячейку **В**, он должен заплатить 1 эскудо, как указано на планшете фабрики **Г**. Фёдор со своей картой, на которой изображены 2 сардины **Д**, делает то же самое, что и Светлана. И наконец, Ксения также помещает свою карту с оливковым маслом во 2-ю ячейку планшета фабрики **Е**.

После размещения карты нельзя перемещать или удалять с их текущих позиций до конца игры. Однако при размещении карт игроки могут закрывать ранее выложенные ими карты. Закрытые карты становятся недоступными для производства.

Размещение одних карт поверх других позволяет улучшать свою производственную линию. Но вы по-прежнему должны платить указанную на планшете стоимость, чтобы размещать новые карты. Если вы выбрали набор из 2 карт, эти карты должны быть размещены в разных ячейках производственной линии. Закрывать одной картой другую, выложенную в этом же раунде, нельзя.



В следующем раунде Дмитрий выбирает набор из 1 карты с помидором и скумбрией **А** и хочет улучшить 3-ю ячейку своей производственной линии **Б**. Он не может переместить или удалить лежащую там карту, но может закрыть её новой. Дмитрий кладёт новую карту поверх ранее выложенной **В** и платит 1 эскудо, как указано под этой ячейкой **Г**. Закрытая карта больше не доступна для производства, но всё ещё может принести победные очки в конце игры.



**ПРИМЕЧАНИЕ:** при размещении карт на фабрике вы должны располагать их так, чтобы их номер находился в левом нижнем углу. Переворачивать карты нельзя.

## ФАЗА В: ПРОИЗВОДСТВО И ПРОДАЖА

### КОНСЕРВЫ

В каждом раунде игроки стараются организовать производственные линии на своих фабриках наиболее эффективным образом, чтобы производить все 3 вида консервов, представленных 3 кубами разных цветов:



#### СЕРЕБРЯНЫЕ

Консервированные сардины, для производства которых требуется 1 сардина.



#### КРАСНЫЕ

Консервированные сардины в томате, для производства которых требуется 1 сардина и 1 помидор.



#### ЖЁЛТЫЕ

Консервированная скумбрия в оливковом масле, для производства которой требуется 1 скумбрия и 1 оливковое масло.



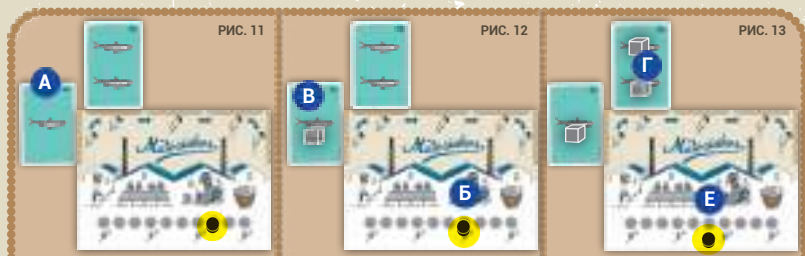
Производство и продажа выполняются в той же очередности, что и выбор наборов карт в фазе фабрики. Каждый игрок **полностью выполняет все свои действия** сначала производства, затем продажи, после чего ход переходит к следующему игроку.

## В1 ПРОИЗВОДСТВО

В зависимости от имеющихся у вас очков действий и положения карт в вашей производственной линии, вы можете произвести разные консервы из продуктов, изображённых на ваших картах производства.

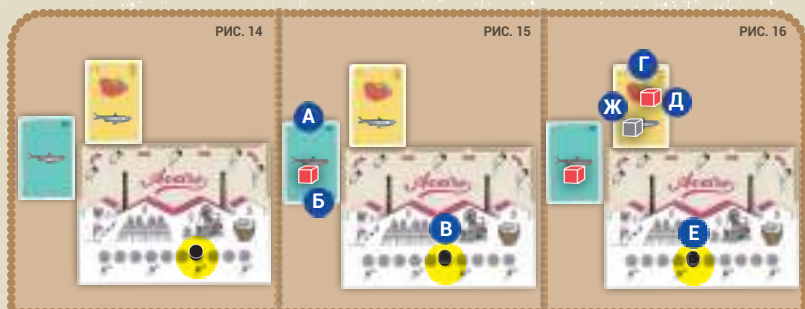
Игрок должен потратить 1 очко действия на каждую карту, участвующую в процессе производства, независимо от того, задействована она в производстве одной партии консервов или двух. Производство выполняется слева направо (и сверху вниз для карт с двумя продуктами). Вы взаимодействуете по очереди с каждым значком продукта на картах в соответствии с порядком производства. Выбирая, какие консервы из продуктов с текущей карты произвести, вы можете добавлять любой из продуктов с любой из карт производства, расположенных правее на производственной линии. Но как только текущая карта разыграна полностью или вы решили её пропустить, использовать продукты с неё для производства консервов в этом раунде больше нельзя.

Чтобы обозначить производство партии консервов, поместите 1 куб соответствующего цвета поверх того продукта на карте (сардины, скумбрии, помидора или оливкового масла), который использовался в производстве. Он становится недоступен в дальнейшем производственном процессе в этой фазе. Вы также можете решить не использовать любой из доступных продуктов. Чтобы произвести партию обычных консервированных сардин (1 серебряный куб), у игрока должен быть 1 значок сардины на одной из доступных карт производства.



Фёдор собирается активировать свою производственную линию слева направо. В 1-й ячейке его фабрики лежит карта с изображением сардины **А**, которая позволяет произвести 1 партию обычных консервированных сардин. Таким образом, Фёдор тратит 1 очко действия (у него остаётся ещё 6 **Б**) и кладёт 1 серебряный куб поверх значка сардины **В**, этот значок становится недоступен для производства до конца раунда. Затем Фёдор производит 2 партии обычных консервированных сардин с помощью своей 2-й карты производства, поместив серебряный куб поверх каждого значка сардины на этой карте **Г**. Это действие тоже стоит ему всего 1 очко, так как обе сардины находятся на одной карте, и у него остаётся ещё 5 очков **Д**.

Для производства консервированных сардин в томате (1 красный куб) в производственной линии фабрики игрока должны быть значки сардины и помидора. Оба значка могут быть как на одной карте производства, так и на разных при условии, что второй продукт изображён на карте, которая расположена правее текущей. Если оба значка находятся на одной карте и значок помидора при этом расположен сверху, этот помидор станет недоступен, если игрок сначала использует для производства значок сардины с этой карты.

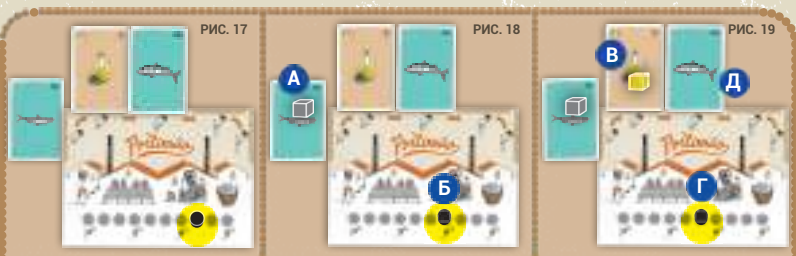


Сначала Светлана хочет произвести консервы, используя сардину со своей 1-й карты **А**. Она может произвести как обычные консервированные сардины (1 серебряный куб), так и сардины в томате, ведь на 2-й карте есть помидор. Светлана помещает 1 красный куб поверх сардины **Б**. Это значок больше не доступен для производства в этом раунде. Светлана тратит на это 1 очко действия, и у неё остаётся ещё 5 очков **В**. Она переходит ко 2-й карте производства, на которой изображены помидор (сверху) и сардина (снизу) **Г**. Светлана производит консервированные сардины в томате, помещая 1 красный кубик поверх помидора **Д**. Она тратит на это 1 очко действия, остаётся ещё 4 **Е**. В конце Светлана может поместить 1 серебряный куб поверх оставшейся сардины без дополнительных затрат **Ж**.



**ПРИМЕЧАНИЕ:** в дополнение к картам с изображениями сардины, скумбрии, помидора и оливкового масла некоторые производственные карты содержат специальные символы и отличаются зелёным фоном. Эффекты этих карт описаны в конце книги правил. Некоторые из них могут участвовать в производстве, и на них тоже можно размещать кубы.

Для производства партии консервированной скумбрии в оливковом масле (1 жёлтый куб) в производственной линии фабрики игрока должны быть скумбрия и оливковое масло. Оба значка могут быть как на одной карте производства, так и на разных при условии, что второй продукт находится на карте, которая расположена правее текущей. В отличие от сардин, из скумбрии самой по себе нельзя произвести консервы, она всегда требует оливковое масло для производства.



Дмитрий активирует свою производственную линию, двигаясь слева направо. Сначала он хочет произвести обычные консервированные сардины, поместив 1 серебряный куб поверх сардины **А**. Он тратит на это 1 очко действия, и у него остаётся ещё 6 **Б**. На 2-й карте производства есть оливковое масло, к которому он может добавить скумбрию с 3-й карты, чтобы произвести 1 скумбрию в оливковом масле, поместив 1 жёлтый куб поверх значка оливкового масла **В**. Дмитрий тратит на это ещё 1 очко действия, и у него остаётся 5 очков **Г**. Из 1 скумбрии с 3-й карты производства **Д** больше ничего произвести нельзя, поэтому он заканчивает свою фазу производства.



Ксения активирует свою производственную линию. Она помещает 1 серебряный куб на 1-ю карту производства **А**, потратив на это 1 очко действия (7 остаётся) **Б**. Так как оливковое масло **В** не годится для производства консервов без скумбрии, на этом Ксения заканчивает свою фазу производства, не используя все свои карты.

## **В2** ПРОДАЖА

После фазы производства вы можете потратить оставшиеся очки действий, чтобы продать произведённые консервы на местном рынке или в другие страны, представленные картами с разными флагами.

Чтобы продать консервы, вы должны потратить столько очков действий, сколько указано на выбранной вами карте рынка. Если у вас недостаточно очков действий или вы не хотите их тратить, продать консервы не получится.

Вы можете поместить 1 или более кубов консервов на любую из открытых карт рынков, если эти кубы соответствуют требуемому цвету. Вы тратите очки действий за каждую карту рынка, на которую помещаете консервы, независимо от количества кубов. Прибыль составит 1 или 2 эскудо за куб, что указано на каждой карте рынка.

РИС. 22



РИС. 23

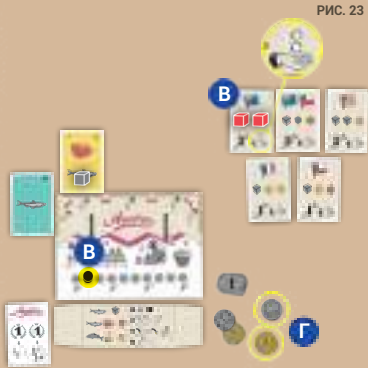


РИС. 24



Светлана решает продать 2 партии консервированных сардин в томате на австралийском рынке **А**, что обойдётся ей в 3 очка действий **Б**. Она помещает 2 красных куба на эту карту **В** и зарабатывает 2 эскудо за каждый куб, получая в сумме 4 эскудо **Г**. Затем Светлана продаёт обычные консервированные сардины на чилийском рынке **Д**, потратив на это своё последнее очко действия **Е**, и зарабатывает 1 эскудо **Ж**.

Если вы помещаете последний необходимый куб на карту рынка, выполнив таким образом все перечисленные на ней требования, то должны немедленно вернуть все кубы консервов с неё в общий запас и забрать себе эту карту рынка, выложив её возле своего планшета фабрики.

**ПРИМЕЧАНИЕ:** на каждой карте рынка изображены 1 или 2 флага разных стран, за которые вы можете получить победные очки в конце партии с помощью карт целей.



В свой ход Светлана выполнила все требования карты австралийского рынка **А**. Она возвращает 2 красных куба в запас, берёт эту карту рынка себе и кладёт её рядом с планшетом фабрики **Б**. Светлана также помещает 1 серебряный куб на карту чилийского рынка **В**, однако все требования этой карты ещё не выполнены, поэтому она остаётся доступной для других игроков.

Если все требования карты рынка выполнены и один из игроков забрал её себе, то новая карта не выкладывается до конца фазы В. Однако если в начале вашего хода в фазе В на рынке доступна только 1 карта, вы можете открыть ещё одну карту из колоды рынков бесплатно.



После хода Светланы Дмитрию доступны 4 карты рынков для продажи товаров **А**. Он продаёт оба куба своих консервов на американском рынке **Б**, что обходится ему в 2 очка действий **В** и приносит 2 эскудо **Г**. Поскольку на этой карте рынка ещё не выполнены все требования, она остаётся доступной для других игроков.

Один раз в ход в фазу В (во время производства или продажи) вы можете потратить 1 очко действия, чтобы открыть новую карту рынка и добавить её к уже доступным. Если вы не выполните все условия этой карты рынка в свой ход, она останется доступной для других игроков.



РИС. 29



РИС. 30



РИС. 31



РИС. 32



Фёдор после хода Дмитрия тратит 1 очко действия **А**, чтобы открыть дополнительную карту рынка из колоды и добавить её к другим **Б**. Затем он продаёт все свои консервы на новом рынке **В**, потратив 3 очка действий **Г** и получив в общей сложности 3 эскудо: по 1 эскудо за каждый проданный куб **Д**. Выполнив все требования с этой карты, Фёдор забирает её себе и помещает в свою игровую зону **Е**.

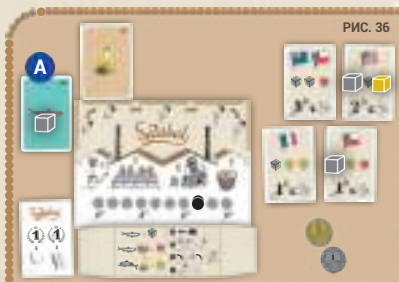
### ИЗЛИШКИ КОНСЕРВОВ

После того как все игроки продали свои консервы, поступите с оставшимися излишками следующим образом:

- Обычные консервированные сардины (серебряные кубики), перемещаются в область хранилища на планшете фабрики, обозначенную корзиной с солью. Их можно будет продать позже, в том числе вместе с консервами, произведёнными в последующих раундах.
- Все консервированные сардины в томате и скумбрия в оливковом масле портятся, и их кубы (красные и жёлтые) возвращаются в общий запас.



После хода Фёдора Ксения продаёт консервированные сардины на американском рынке **А** за 2 очка действий **Б** и получает 1 эскудо **В**. Ксении удалось выполнить все требования на карте американского рынка, поэтому она забирает её себе **Г**.



Вместо того чтобы продать свои консервированные сардины **А**, Ксения могла бы сохранить их куб для последующих раундов, положив его в хранилище на своём планшете фабрики **Б**. Этот вариант вполне подошёл бы ей, если бы у неё не осталось очков действий или она не хотела бы заполнять карту рынка только частично. Но кубы сардин в томате или скумбрии в оливковом масле в таком случае всё равно пришлось бы вернуть в общий запас.

**ПРИМЕЧАНИЕ** после того как каждый игрок выполнит все действия производства и продажи в фазе В, оставшиеся карты рынков и все размещённые на них кубы сохраняются и остаются доступными в следующем раунде. При необходимости откройте новые карты рынков, чтобы в начале раунда их было на 1 карту больше, чем количество игроков в партии.

## Г: ФАЗА ВЫБОРА ЦЕЛЕЙ

В порядке очерёдности хода каждый игрок может купить 1 из открытых карт целей. Указанная на них стоимость — 2 или 3 эскудо — выплачивается в общий запас. Купив карту, положите её лицом вверх рядом со своим планшетом фабрики. Новые карты целей на замену купленным не открываются до конца раунда. Если у вас недостаточно эскудо или вы не хотите их тратить, то не сможете приобрести карту в этой фазе.


Один раз в раунд каждый игрок может потратить 1 эскудо, чтобы открыть ещё 1 карту цели и добавить её к текущим. Если он решит не покупать эту карту, она остаётся доступной для остальных.

РИС. 38

Светлана тратит 1 эскудо, чтобы открыть верхнюю карту из колоды карт целей **А**. Затем она покупает эту карту за 3 эскудо и забирает её себе **Б**.

РИС. 39



 **ПРИМЕЧАНИЕ:** когда все игроки сделали свои ходы в фазе Г, оставшиеся карты целей сохраняются и остаются доступными в следующем раунде. При необходимости откройте новые карты целей, чтобы в начале раунда было доступно на 1 карту больше, чем количество игроков.

## КОНЕЦ РАУНДА

Раунд заканчивается в конце фазы Г. Начните следующий раунд с подготовки наборов карт производства по указаниям из раздела «Подготовка к раунду», а затем снова разыграйте все фазы раунда от А до Г.





## КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается после фазы Г в 6-м раунде. После того как игроки подготовятся к 6-му раунду, в колоде производства закончатся карты. Таким образом, все игроки смогут понять, что этот раунд последний.

## ФИНАЛЬНЫЙ ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

В конце 6-го раунда игроки суммируют победные очки (ПО) на каждой из имеющихся у них карт целей, и игрок с наибольшим количеством ПО становится победителем.

 **ПРИМЕЧАНИЕ:** все игроки начинают партию с 1 начальной картой цели и могут купить только 1 карту цели за раунд, поэтому к концу игры у каждого будет не больше 7 карт целей.

Игроки начинают подсчёт очков с карт, на которых изображён значок . Для подсчёта очков за эти карты учитываются только значки, изображённые на верхних, видимых картах производственной линии. После подсчёта очков за эти карты все остальные карты на фабрике, в том числе те, которые были закрыты другими картами во время игры, также используются для подсчёта очков. Карты производства и карты рынков можно учитывать несколько раз для выполнения условий на разных картах целей.

Начальная карта цели позволяет вам получить победные очки за флаги, которые удалось собрать на картах рынков. Каждый флаг приносит 1 ПО, а за каждую пару флагов одной и той же страны вы получаете ещё 1 ПО дополнительно.




 **ПРИМЕЧАНИЕ:** все карты целей подробно описаны на стр. 23.

РИС. 40



Светлана считает свои победные очки в конце игры:

**А** Первая карта приносит ей 4 ПО: на видимых (открытых) картах производственной линии Светланы есть всего 1 помидор. У неё была ещё 1 карта с помидором, но она закрыла её во время игры.

**Б** Вторая карта приносит 6 ПО за 2 видимые жёлтые карты.

**В** Третья карта приносит 2 ПО за единственную видимую зелёную карту.

**Г** Четвёртая (начальная) карта приносит в общей сложности 10 ПО: по 1 ПО за каждый из флагов стран и дополнительно по 1 ПО за каждую из трёх пар флагов (Австралии, Чили и США).

**Д** Пятая карта приносит 7 ПО.

**Е** Шестая карта приносит 5 ПО: по 1 ПО за каждый значок сардины на видимых и закрытых картах.

**Ж** Седьмая карта приносит 4 ПО: по 2 ПО за каждый значок помидора на видимых и закрытых картах.

Таким образом, Светлана заканчивает игру с 38 ПО.

РИС. 41





## ВАРИАНТ ОПРЕДЕЛЕНИЯ ОЧЕРЕДНОСТИ ХОДА

Играя с этим правилом, в начале фазы А вы будете определять очередность хода не с помощью аукциона с закрытыми ставками, а в ходе открытых торгов между игроками.

Начиная с обладателя маркера очередности хода с наименьшим номером, каждый игрок либо тратит 1 очко действия, чтобы продолжить торг, либо пасует. Спасовавший игрок забирает маркер очередности хода с наибольшим номером. Продолжайте процедуру торга до тех пор, пока все жетоны очередности хода не будут распределены.

Когда торги закончатся и каждый игрок возьмёт по жетону, начнётся раунд с новой очередностью хода.



**ПРИМЕЧАНИЕ:** как и в базовом режиме, игрок, потративший наибольшее количество очков действий, получит преимущество первого выбора карт в каждой фазе. Зато остальные игроки сохраняют больше очков действий.

## ОДИНОЧНЫЙ РЕЖИМ

В «Рыбу» можно играть и в одиночном режиме. Всего есть 4 варианта одиночной игры, в каждом из которых используется обратная сторона одного из 4 планшетов фабрики с разными начальными картами целей.

Выберите один из планшетов фабрики и возьмите соответствующую ему начальную карту цели для одиночного режима. Затем отдельно перемешайте каждую стопку карт и сформируйте 3 колоды, положив их лицом вниз. Откройте по 3 верхние карты из колоды рынков и колоды карт целей. И наконец, возьмите 4 эскудо из общего запаса. Маркеры очередности хода для одиночной игры не потребуются.

В одиночной игре нет фазы А, но фазы Б, В и Г проходят почти так же, как в основном режиме игры, с небольшими отличиями, которые описаны далее. Для одиночных сценариев фабрик **Setúbal**, **Portimão** и **Aveiro** шаги с 1-го по 3-й проходят одинаково:

**1** ➤ [Б] Фаза фабрики: в начале каждого раунда вы решаете, куда поместить свой маркер на шкале действий.

**1.1** ➤ Если вы поместили маркер в ячейку «9», откройте 2 верхние карты производства из колоды.

**1.2** ➤ Если вы поместили маркер на меньшее число на шкале, откройте по 1 дополнительной карте производства за каждое потраченное таким образом очко действия.

**1.3** ➤ Выберите 2 карты производства и добавьте их на свою фабрику, размещая по правилам базового режима игры.

2 ➤ [В] Фаза производства и продажи: вы можете потратить 1 очко действия, чтобы заменить новыми картами из колоды от 1 до 3 карт рынков, если на них ещё не выложены кубы консервов.

Дальше игра продолжается по правилам базового режима игры.

3 ➤ [Г] Фаза выбора целей: вы можете потратить 1 эскудо, чтобы заменить от 1 до 3 карт целей, лежащих в открытую, новыми картами из колоды.

Дальше игра продолжается по правилам базового режима игры.

РИС. 42



➤ Начальная карта цели фабрики **Setúbal** такая же, как и начальные карты в обычном режиме игры: каждый флаг приносит 1 ПО, а за каждую пару флагов одной и той же страны вы получаете ещё по 1 ПО.

РИС. 43

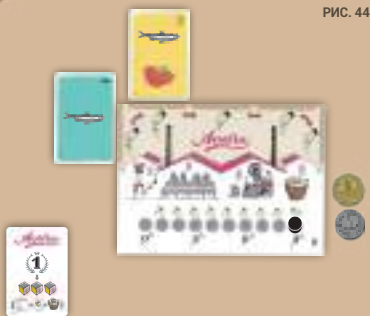


➤ Начальная карта цели фабрики **Portimão** приносит вам 1 ПО за каждый эскудо, который остался у вас в конце игры.

➤ Вы начинаете игру без денег.

➤ Размещение карт производства в 3-й ячейке фабрики бесплатно, а в 4-й стоит всего 1 эскудо.

РИС. 44



➤ Начальная карта цели фабрики **Aveiro** приносит 1 ПО за каждые 3 куба консервов, произведённых на протяжении всей игры. Подсчитать их количество можно по собранным вами картам рынков, кубам на планшете фабрики и кубам на оставшихся картах рынков, требования которых выполнены не полностью.

➤ Во время подготовки возьмите 1 любую карту производства на свой выбор и поместите её во 2-й ячейке своей производственной линии.

➤ Все кубы консервов (независимо от цвета), которые не были помещены на карты рынков, могут храниться в корзине с солью на планшете фабрики.

РИС. 45



И наконец, начальная карта цели фабрики **Matosinhos** приносит 2 ПО за каждый флаг на заполненных картах рынков и дополнительные 2 ПО за каждую пару флагов одной и той же страны.

В начале каждого раунда маркер можно поместить только на 9-ю, 7-ю или 5-ю ячейку шкалы очков действий.

Если выбрана ячейка «9», откройте только 2 карты производства. Вы обязаны добавить обе в свою производственную линию.

Если выбраны ячейки «7» или «5», откройте 2 набора из 2 карт производства, выберите один из них, а другой сбросьте.

Если выбрана ячейка «5», вы также можете сбросить 1 карту из выбранного набора и добавить к себе на фабрику оставшуюся.

## ФИНАЛЬНЫЙ ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

В одиночном режиме финальный подсчёт очков проводится так же, как и в игре по обычным правилам. В дополнение к этому ваш результат оценивается следующим образом:

**От 0 до 15 ПО** — обычные рыбные консервы.

**От 16 до 30 ПО** — рыбные консервы в масле.

**От 31 до 45 ПО** — рыбные консервы в оливковом масле.

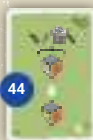
**От 46 до 60 ПО** — деликатесные рыбные консервы.

**61+ ПО** — вам следует открыть собственную консервную фабрику!

## ОСОБЫЕ КАРТЫ ПРОИЗВОДСТВА



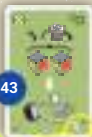
Эти карты не имеют эффекта в фазе производства. Тем не менее в игре есть карта цели, которая позволяет получить за них ПО.



Вы можете активировать эту карту один раз за фазу производства, не тратя очки действий, чтобы обменять 1 куб консервов на другой. Это может быть куб, полученный в текущую фазу производства или лежащий в хранилище вашей фабрики.



Вы можете активировать эту карту один раз за фазу производства, не тратя очки действий, чтобы купить 2 очка действий за 1 эскудо.



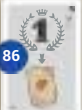
Вы можете активировать эту карту один раз за фазу производства, не тратя очки действий, чтобы продать 2 любых куба консервов за 1 эскудо. Это могут быть кубы, полученные на данном этапе производства и/или лежащие в хранилище вашей фабрики.





Вы можете потратить 1 очко действия во время фазы производства, чтобы купить 1 любой куб консервов за 1 эскудо. Эффект этой карты можно активировать два раза в раунд без траты дополнительного очка действия.

# ЦЕЛИ

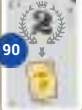
В конце игры:


**86**  Получите 1 ПО за каждую коричневую карту вашей производственной линии, как видимую, так и закрытую.


**87**  Получите 7 ПО.

**88**  Получите 1 ПО за каждый жёлтый значок куба на всех ваших картах рынков.


**89**  Получите 2 ПО за каждые 2 флага на всех ваших картах рынков.

**90**  Получите 2 ПО за каждую жёлтую карту вашей производственной линии, как видимую, так и закрытую.


**91**  Получите 1 ПО за каждый значок красного куба на всех ваших картах рынков.

**92**  Получите 1 ПО за каждые 2 очка действий на всех ваших картах рынков.


**93**  Получите 2 ПО за каждую карту в одной из ячеек вашей производственной линии на выбор.


**94**  Получите 1 ПО за каждую карту в бесплатных ячейках вашей производственной линии, как видимую, так и закрытую.

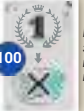
**95**  Получите 5 ПО.


**96**  Получите 1 ПО за каждые 2 значка серебряных кубов на всех ваших картах рынков.


**97**  Получите 3 ПО за каждую видимую (не закрытую) жёлтую карту вашей производственной линии.


**98**  Получите 2 ПО за каждый португальский или французский флаг на всех ваших картах рынков.


**99**  Получите 8 ПО за каждый набор из американского, австралийского и чилийского флагов на всех ваших картах рынков.


**100**  Получите 1 ПО за каждую карту производства в стопке сброса.


**101**  Получите 2 ПО за каждую карту в ячейках вашей производственной линии со стоимостью 2 эскудо, как видимую, так и закрытую.


**102**  Получите 8 ПО, если у вас есть хотя бы 4 куба консервов в хранилище.

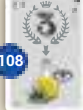
**103**  Получите 1 ПО за каждую карту в ячейках вашей производственной линии со стоимостью 1 или 2 эскудо, как видимую, так и закрытую.

**104**  Получите 2 ПО за каждую свою карту рынка со значком 1 очка действия.


**105**  Получите 4 ПО за каждый значок помидора на видимых (не закрытых) картах вашей производственной линии.

**106**  Получите 2 ПО за каждый значок помидора на картах вашей производственной линии, как видимых, так и закрытых.

**107**  Получите 3 ПО за каждый значок лужёной жести на картах вашей производственной линии, как видимых, так и закрытых.


**108**  Получите 3 ПО за каждый значок оливкового масла на видимых (не закрытых) картах вашей производственной линии.


**109**  Получите 1 ПО за каждый значок сардины на картах вашей производственной линии, как видимых, так и закрытых.

**110**  Получите 2 ПО за каждый значок скумбрии на картах вашей производственной линии, как видимых, так и закрытых.


**111**  Получите 2 ПО за каждую свою карту рынка со значком 2 очков действия.

**112**  Получите 3 ПО за каждую свою карту рынка со значком 3 очков действий.


**113**  Получите 2 ПО за каждую видимую (не закрытую) синюю карту вашей производственной линии.


**114**  Получите 2 ПО за каждую видимую (не закрытую) коричневую карту вашей производственной линии.

**115**  Получите 2 ПО за каждый значок лужёной жести на картах в стопке сброса.

**116**  Получите 1 ПО за каждый значок оливкового масла на картах вашей производственной линии, как видимых, так и закрытых.

**117**  Получите 2 ПО за каждую видимую (не закрытую) зелёную карту вашей производственной линии.

**118**  Получите 4 ПО за каждый набор из синей, коричневой, жёлтой и зелёной карт в вашей производственной линии.

**119**  Получите 8 ПО, если у вас осталось хотя бы 4 эскудо.

**120**  Получите 8 ПО, если у вас осталось хотя бы 4 непотраченных очка действия.

После выпуска игры «Кофе» Pythagoras объявила о том, что в ближайшие годы выйдет небольшая серия игр, которая поведает о португальской истории и культуре.



**5 QUINAS** — серия игр с похожими компонентами и креативным дизайном, она следует принципу «большая игра в маленькой коробке» и отдаёт дань уважения тем людям, которые своим упорным трудом добивались лучшей жизни на протяжении последних 200 лет.



2021  
год



2023  
год

## АВТОРЫ

**Авторы:** Рола и Кошта

**Иллюстрации и дизайн:** Марина Кошта (с использованием материалов с @shutterstock)

**Редактура и разработка:** Дэвид М. Сантуш-Мендеш

**Редактура правил:** Рита Жезус, Уго Мариньо

**Корректурa правил:** Нил Хорабин

**Перевод правил:** Рита Жезус, Уго Мариньо

**Особая благодарность:** Педро Домингесу, Педро Андради, Родриго Сантушу, Авроре Козльо, Фабио Лиме, Диого Барросу, Андре Гушу, Жуану Тересо, Жуану Пиментелу, Жуану Жота, Изабель Цуото, Рую Цуото, Мальте Фрига, Педро Пачеко, Сару Гуррейро, Тиаго Нунису, Умберто Пестану, Флор Ромеро, Андрэ Шайсе, Педро Сантушу, Нуно Сантушу, Жуану Бразу и Лилии Валенте

Русскоязычное издание подготовлено GaGa Games.

**Переводчик:** Артём Ясинский

**Корректор:** Екатерина Случаева

**Редактор:** Жанна Олыва

**Дизайнер-верстальщик:** Алиса Каршицкая

**Руководитель проекта:** Артём Савельев

**Руководитель редакции:** Валерия Горбачёва



PYTHAGORAS

Перепечатка и публикация правил, компонентов, иллюстраций без разрешения правообладателя запрещены.

© 000 «ГаГа Трейд», 2023 — правообладатель русскоязычной версии игры. Все права защищены.