

ВМІСТ ГРИ

58 карт, 6 пам'яток, правила гри.

ПРИГОТУВАННЯ

- Роздайте пам'ятки всім гравцям.
- Перетасувавши карти, покладіть їх колодою долілиць на центр стола.
- Відкрийте 2 верхні карти та покладіть їх горілиць біля колоди, утворивши два окремі скиди.
- Будь-яким способом виберіть першого гравця.

МЕТА ГРИ

Гра триває кілька раундів, поки хтось із гравців не здобуде потрібної кількості переможних очок (див. «Кінець гри»). Щоб здобувати переможні очки (ПО), ви повинні ретельно вибирати карти для застосування їхніх ефектів. Заскочити суперників зненацька — теж хороша стратегія.

ХІД ГРАВЦЯ

Гравці виконують ходи по черзі за годинниковою стрілкою. Ваш хід складається з таких кроків:

1. Ви повинні взяти на руку 1 карту одним із двох способів:

► Візьміть **2 верхні карти з колоди** й перегляньте їх, не показуючи іншим гравцям. Одну карту візьміть на руку, а іншу покладіть горілиць у будь-який скид (якщо один зі скидів порожній, ви повинні покласти карту туди).

► Візьміть на руку **1 верхню карту з будь-якого скиду**. **Важливо!** Карти у скиді переглядати не можна (крім випадків, коли ефекти певних карт дають вам таку змогу).

2. Можете зіграти парні карти Щоб активувати ефекти парних карт (див. «Опис карт»), їх треба брати по 2 за раз. Ви кладете ці карти горілиць у свою ігрову зону (перед собою) і застосовуєте їхні ефекти. Під час свого ходу ви можете активувувати кілька таких ефектів.

3. Можете завершити раунд Якщо на ваших картах (на руці та у вашій зоні) є щонайменше 7 ПО (див. «Опис карт»), ви можете

завершити раунд. В іншому разі починається хід наступного гравця.

ЗАВЕРШЕННЯ РАУНДУ

Якщо ви вирішили завершити раунд, відкрийте всі свої карти на руці й скажіть **«СТОП»** або **«ОСТАННІЙ ШАНС»**.

► Якщо ви не хочете ризикувати, то скажіть **«СТОП»**. У такому разі **всі гравці відкривають свої карти** та негайно починають підраховувати очки на своїх картах (на руці та у власній ігровій зоні).

► Якщо ви хочете зробити ставку на те, що матимете найбільше очок наприкінці раунду, то скажіть **«ОСТАННІЙ ШАНС»**. У такому разі **суперники виконають ще по 1 ходу** (візьмуть карту та зіграють карти). Наприкінці свого останнього ходу кожен гравець відкриває свої карти з руки. Тепер усі його карти захищені від будь-яких ефектів карт суперників. Після цього всі гравці рахують ПО на своїх картах (на руці та у своїх зонах).

► Якщо ви маєте найбільшу кількість ПО (не обов'язково одноосібно, тобто будь-яка кількість суперників може мати стільки ж ПО), то **ваша ставка зіграла!** Ви здобуваєте **ПО за свої карти**, а також **бонус за колір** (по 1 ПО за кожну карту того кольору, якого у вас найбільше) як нагороду за ризик. Усі суперники отримують лише бонус за колір.

► Якщо ви не маєте найбільшої кількості ПО, то **ваша ставка не зіграла!** Ви отримуєте **лише бонус за колір**. Ваші суперники здобувають ПО за свої карти.

Особливий випадок. Якщо наприкінці ходу одного з гравців колода вичерпається, то раунд негайно завершується без підрахунку ПО.

Усі гравці додають ці ПО до всіх ПО, здобутих у попередніх раундах. Якщо в підсумку ніхто не має стільки ж або більше ПО, ніж треба для перемоги, то починається новий раунд. Перетасувавши всі карти, сформуєте нову колоду та два скиди. Першим гравцем у новому раунді стає той, хто сидить ліворуч від гравця, що оголосив про завершення попереднього раунду.

АНДРІЙ має 7 ПО



ОКСАНА має 4 ПО



► Якщо Андрій скаже **«СТОП»**, то обоє гравців підраховують свої ПО.

► Якщо Андрій скаже **«ОСТАННІЙ ШАНС»**, то здобуде ПО за карти + 2 ПО як бонус за колір (жовтий) = 9 ПО. Оксана виконує останній хід й отримує лише бонус за колір (блакитний) = 2 ПО.

КІНЕЦЬ ГРИ

Після того як будь-який гравець зіграє 4 русалок, гра відразу завершується і цей гравець стає переможцем. В іншому разі гра завершується, якщо наприкінці раунду будь-який гравець має кількість ПО, потрібну для перемоги:

- У грі вдвох — 40 або більше
- У грі втрох — 35 або більше
- У грі вчотирьох — 30 або більше

Перемагає гравець, що здобув найбільшу кількість ПО. У разі нічиєї перемагає гравець, який здобув найбільшу кількість ПО в останньому раунді.

ОПИС КАРТ

Важливо! Ви завжди рахуєте ПО і за карти у своїй ігровій зоні, і за карти на руці.

Парні карти

Кожна пара **крабів** дає 1 ПО. **Ефект.** Виберіть будь-який скид і перегляньте карти в ньому, не змінюючи їхнього порядку. Візьміть 1 карту з цього скиду на руку, не показуючи її іншим гравцям.

Кожна пара **човників** дає 1 ПО. **Ефект.** Негайно виконайте ще 1 хід.

Кожна пара **риб** дає 1 ПО. **Ефект.** Візьміть на руку верхню карту з колоди.

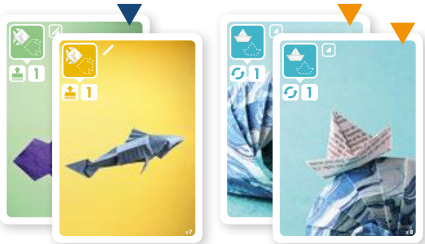
Кожна пара з **плавця та акул** дає 1 ПО. **Ефект.** Візьміть на руку 1 випадкову карту з руки будь-якого суперника.

Примітка. Під час підрахунку ПО ви здобуваєте ПО за парні карти незалежно від того, зіграли їх чи залишили на руці. Однак ефект цих карт можна застосувати, лише зігравши їх.

Карти русалок

Бонус за колір: здобудьте по 1 ПО за кожну карту того кольору, якого у вас найбільше. Якщо ви маєте більше ніж 1 карту **русалки**, то кожна з них дає бонус за окремий колір. Не можна здобути ПО за той самий колір від кількох русалок. **Ефект.** Зігравши 4 карти русалок, ви негайно перемагаєте.

Примітка. Карти русалок вважають картами білого кольору.



Приклад. Ви маєте 2 карти русалок і здобуваєте за них 7 ПО:

- 4 ПО за колір, якого у вас найбільше (блакитний).
- 3 ПО за другий за кількістю колір (світло-зелений).

Якщо у вас однакова кількість карт двох кольорів, то один з них вважають другим за кількістю.

Набори карт

Ви здобуваєте 0, 2, 4, 6, 8, 10 ПО за відповідно 1, 2, 3, 4, 5, 6 своїх карт **мушель**.

Ви здобуваєте 0, 3, 6, 9, 12 ПО за відповідно 1, 2, 3, 4, 5 своїх карт **восьминогів**.

Ви здобуваєте 1, 3, 5 ПО за відповідно 1, 2, 3 свої карти **пінгвінів**.

Ви здобуваєте 0, 5 ПО за відповідно 1, 2 свої карти **моряків**.



Карти-множники ПО

Маяк Дає 1 ПО за кожну карту човника. Цю карту не вважають картою човника.

Косяк риб Дає 1 ПО за кожну карту риби. Цю карту не вважають картою риби.

Колонія пінгвінів Дає 2 ПО за кожну карту пінгвіна. Цю карту не вважають картою пінгвіна.

Капітан Дає 3 ПО за кожну карту моряка. Цю карту не вважають картою моряка.



Примітка. На картах може бути зображена різна кількість певних елементів. Це не впливає на гру.

РОЗРОБНИКИ

Автори гри: Бруно Катала та Тео Рів'єр
Фотограф: П'єр-Ів Гальєр
Створення оригамі: Люсьєн Деренн і П'єр-Ів Гальєр з дозволу Tomoko Fuse на використання моделей «Solid Shell», «Naval Shell» і «Spirals».
ColorADD — це універсальна, інклюзивна й недискримінаційна мова, яка дає змогу людям з колірною сліпотою визначати кольори. За ліцензією Botmbux.

УКРАЇНСЬКЕ ВИДАННЯ: IGAMES

Керівники проекту: Олег Сидоренко та Олександр Невський
Переклад: Денис Нижник
Випускова редакторка: Олена Науменко
Редактор: Святослав Михась
Верстка: Андрій Бордун
Коректор: Анатолій Хлівний
Особлива подяка: Олександр Дедик, Андрій Журба



ПАПЕРОВІ ОКЕАНИ



ШУКАЙТЕ
ДОПОВНЕННЯ!

