

Чорне море

вправи

Який чудовий сонячний день! Легкий солоний вітерець жене по небу хмаринки, схожі на солодку вату. Ось кулики полюють за дивними комахами, неподалік краби ховаються під купами каміння, а пінисті морські хвилі розбиваються об берег, виносять на пісок мушлі. Вітаємо вас у світі дикої природи!

Раз за разом тягніть з мішечка жетони й вивчайте піщане узбережжя!

Вміст

- 1 мішечок
- 70 дерев'яних жетонів
- 1 пам'ятка гравця
- 1 правила

Мета гри

Завершити гру з найвищим стосом жетонів.



Приготування до гри

Покладіть усі жетони в мішечок і ретельно перемішайте.



- 4–5 гравців: грайте з усіма жетонами.

- 3 гравці: навмання вилучіть з мішечка 15–20 жетонів.

- 2 гравці: навмання вилучіть з мішечка 30–40 жетонів.

Відкладіть убік вилучені жетони. Їх не використовують у грі.

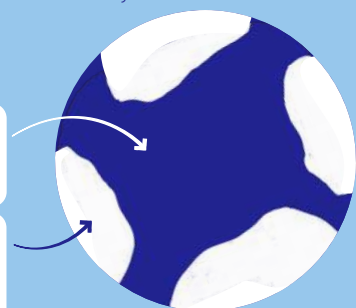
Ігрова зона

Для лішого розуміння правил уявіть ігрову зону, поділену на дві частини: синю та білу.

Ігрова зона поділена на дві частини:

Море (синя)
Центральна частина ігрової зони.

Узбережжя (біла)
Частина ігрової зони перед кожним гравцем.



Перевіг гри

Гравці ходитимуть по черзі за годинниковою стрілкою. Першим починає гравець, який останнім ходив берегом моря босоніж.

- У свій хід витягніть з мішечка жетон, потайки роздивіться його, **виберіть сторону та застосуйте відповідний ефект**. Вибравши сторону, ви не зможете змінити її до кінця гри.
- Після застосування ефекту жетона (див. нижче) ваш хід завершується. Передайте мішечок гравцю ліворуч.

Ефекти жетонів

У грі є два типи жетонів:



Жетони з синьою ділянкою.
Ви кидаєте їх у море.



Жетони з білою ділянкою.
Ви розміщуєте їх на своєму узбережжі.

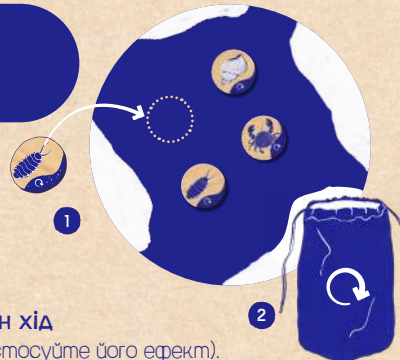
У цих правилах символ **!** підкаже вам, як найліпше розміщувати жетони на своєму узбережжі.

Ізопод, мушля або краб

Пильне око помітить безліч крихітних мешканців морського узбережжя.

Якщо ви вибираєте ізопода (жука), мушлю або краба:

- 1 Покладіть жетон у **море** (центральна частина ігрової зони);
- 2 Потім негайно виконайте ще один хід (візьміть з мішечка ще один жетон і застосуйте його ефект).

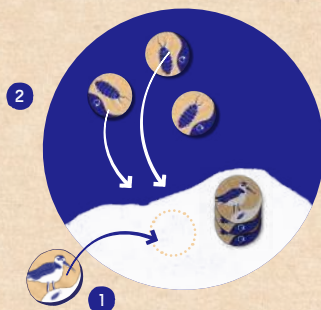


Кулик

Завжди в пошуках чогось смачненького.

Якщо ви вибираєте кулика:

- 1 Розмістіть його на своєму **узбережжі**;
 - 2 Візьміть з моря **скільки завгодно** ізоподів,
- !** Складіть їх усі під жетон кулика. Це стос кулика.
Ви також можете взагалі не брати ізоподів.

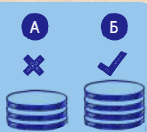


Будьте уважні! Якщо ви утворюєте новий стос кулика, й...

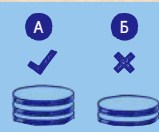
- у ньому стільки жетонів, скільки в тому (тих), що є на вашому узбережжі: → ви можете залишити його на своєму узбережжі.
- у ньому менше жетонів, ніж у тому (тих), що є на вашому узбережжі: → ви повинні негайно скинути його.
- у ньому більше жетонів, ніж у тому (тих), що є на вашому узбережжі: → ви повинні скинути всі менші стоси, а новий, більший, залишити на своєму узбережжі.



Приклад: якщо у вас є стос кулика з трьома жетонами ізоподів **A**, і ви берете стос із чотирма жетонами **B**, то повинні скинути менший стос.



Приклад: якщо у вас є стос кулика з трьома жетонами ізоподів **A** і ви берете стос із двома жетонами **B**, то повинні скинути менший стос.



Пляж

Просівайте пісок у пошуках закопаних скарбів – мушель!

Якщо ви вибираєте пляж:

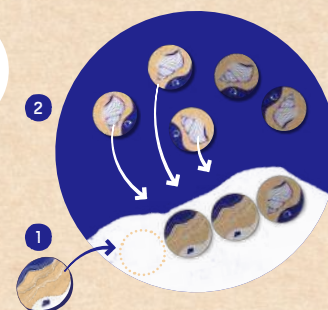
- 1 Розмістіть його на своєму **узбережжі**,
- 2 Візьміть з моря стільки мушель, скільки пляжів на вашому узбережжі, включно зі щойно розміщеним.

Якщо в морі немає мушель, ви все одно можете розмістити на своєму узбережжі пляж... Це стане вам в пригоді в майбутньому!

- !** Розміщуйте пляжі поруч на своєму узбережжі, щоб чітко бачити їх кількість.

Складіть стосом свої мушлі.

Приклад: якщо ви розміщуєте на своєму узбережжі третій пляж, то візьміть з моря до трьох мушель. Якщо у свій наступний хід ви розмістите на своєму узбережжі четвертий пляж, то зможете взяти з моря до чотирьох мушель.



Хвиля

Пінисті хвилі накочують на пляж... Цікаво, що вони винесуть на поверхню?

Якщо ви вибираєте хвилю:

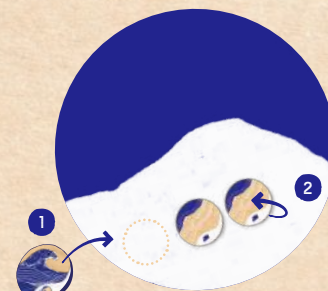
- 1 Розмістіть її на своєму **узбережжі**,
- 2 Ви повинні перевернути **один** зі своїх пляжів, якщо він у вас є.

Ви можете подивитися на звороти своїх пляжів, щоб вибрати, який саме перевернути.

- 3 Негайно застосуйте ефект на звороті жетона пляжу. Розіграйте щойно перевернутий жетон так, ніби взяли його з мішечка.

Приклад: якщо на звороті пляжу мушля, то покладіть цей жетон у море і візьміть ще один з мішечка. Якщо на звороті хвиля, то переверніть ще один пляж.

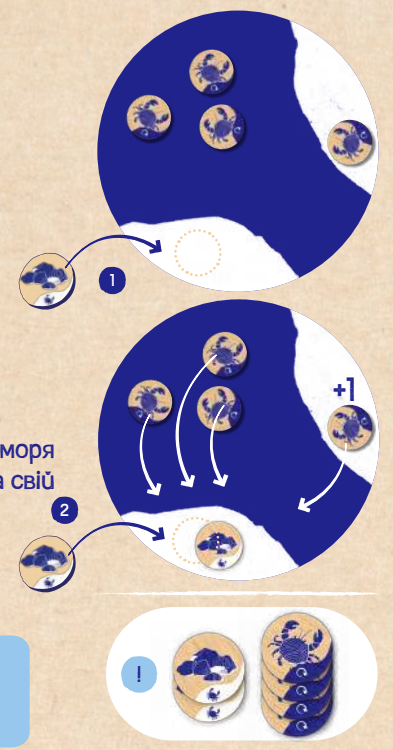
- !** Складайте стосом усі свої хвилі.



Камені

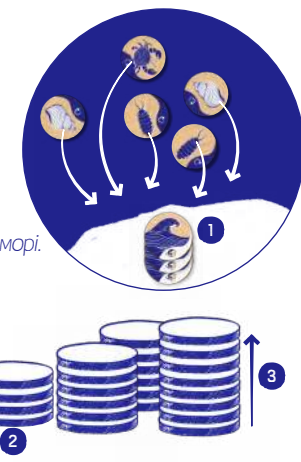
Чи є під ними краби?
На перший погляд, наче немає...

- Якщо ви вибираєте камінь:
- 1 Розмістіть його на своєму узбережжі.
- Камені мають ефект тільки в парі:
- Перший камінь не має негайного ефекту. Ваш хід завершується.
 - Другий камінь утворює ареал крабів.
- 2 Покладіть другий камінь на перший, візьміть з моря всіх крабів, а також одного краба іншого гравця на свій вибір і розмістіть їх на своєму узбережжі.
- Ви завжди можете виконувати цю дію, навіть якщо в інших гравців або в морі немає крабів.*
- ! Складайте стосом усіх своїх крабів.
- Приклад:** якщо впродовж гри ви взяли третій камінь, то він не матиме ефекту. А ось четвертий камінь утворить ареал крабів, що дасть вам змогу взяти крабів удруге.



Кінець гри

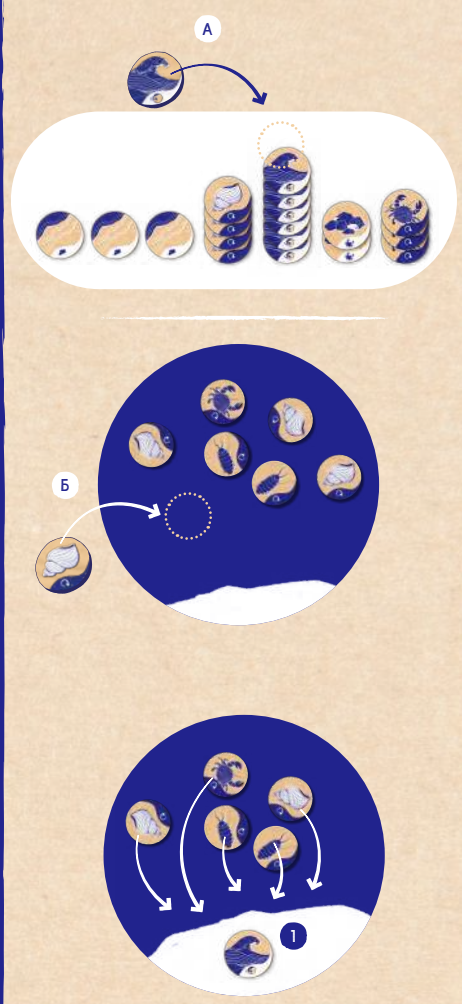
- Щойно мішечок спорожніє, гра завершується.
- 1 Гравець із найбільшою кількістю хвиль забирає з моря всі жетони. У разі нічий розподіліть жетони з моря порівну між усіма гравцями з однаковою кількістю хвиль.
 - Якщо ви не можете розподілити жетони порівну, залиште надлишок в морі.
 - Якщо в жодного гравця на узбережжі немає хвиль, залиште жетони в морі.
 - 2 Складіть стосом усі жетони зі свого узбережжя.
 - 3 Порівняйте його зі стосами інших гравців. Гравець із найвищим стосом жетонів перемагає у грі!
 - У разі нічий всі претенденти ділять перемогу.



Соло-режим

Покладіть усі жетони в мішечок і ретельно перемішайте. Грайте за звичайними правилами з такими змінами:

- 1 Якщо ви розмістите на своєму узбережжі сьомий пляж, сьому хвилю, сьомого кулика або сьомий камінь, то гра негайно завершується, без застосування ефекту цього жетона.
 - 2 Якщо ви поклали в море будь-який сьомий жетон (ізопода, мушлі або краба), гра також негайно завершується.
- Наприкінці гри:
- 1 Якщо на вашому узбережжі є щонайменше 1 хвиля, то візьміть з моря всі жетони.
 - 2 Порахуйте жетони перед собою, включно із зіграним сьомим, як в основній грі.



Порівняйте отриманий результат із наведеними нижче, і дізнайтесь, як минула ваша прогулянка узбережжям:

- 0-19: вітер, дощ і холод змусили вас перервати прогулянку.
- 20-29: день був похмурий, але солоне повітря бадьорило.
- 30-39: сильний вітер здійняв величезні хвилі на морі. Було трохи моторошно, але водночас так захоплююче!
- 40-49: дуже приємна прогулянка! Тепер у вас чимало чудових спогадів!
- 50-59: у цей сонячний день природа показала всю свою красу, а море потішило неймовірними хвилями.
- 60+: ви знайшли неповторний та унікальний пляж! Таке трапляється лише раз у житті.

Творці
Автор гри: Браян Бергройн
Керівник студії: Жоель Генсон
Керівниця проєкту: Катрін Перент
Художнє оформлення: Фенні Саллір
Правила та переклад: Метью Левгал

Видавець:
© 2024 · Groupe Randolph Inc
433 rue Chabanel O, suite 1109,
H2N 2J9, Montréal (Qc) Canada
Усі права застережено.

Українське видання
Керівник проєкту: Олександр Ручка
Випускова редакторка: Алла Костовська
Координатор проєкту: Володимир Рубаков
Перекладач: Філіпп Головнін
Редакторка: Аліна Керімова
Аузаїн і верстка: Артур Патрихалко
Українське видання © 2024 Geekach LLC.
www.geekach.com.ua

randolph.games

GEENACH

Пам'ятка гравця

Перегір гри
Візьміть з мішечка жетон, візьміть сторону та застосуйте її ефект.

Ізопода, мушля та краб
Киньте в море.
Візьміть ще один жетон.

Кулик
Візьміть з моря скільки завгодно ізоподів.
Покладіть кулика на верх стосу.
Залиште тільки одяканові стоси куликів.

Пляж
Візьміть з моря по одній мушлі за кожен пляж на своєму узбережжі.

Хвиля
Перевірте жетон пляжу.
Застосуйте відповідний ефект.

Камінь
Наприкінці гри: гравець з найбільшою кількістю хвиль забирає з моря всі жетони.
У разі нічий претенденти ділять порівну жетони з моря.
Перший камінь не має негайного ефекту.
Другий камінь утворює ареал крабів.
Візьміть з моря всіх крабів + 1 краба іншого гравця.

Кінець гри: перемагає гравець із найвищим стосом!
У разі нічий претенденти ділять перемогу.

Віа автора

Останні кілька років я захоплююся круглими ігровими компонентами. В настільних іграх переважають прямокутні форми, натомість круглі справді виділяються. Я пробував різні варіанти оформлення: круглі плиточки або круглі карти, але завжди здавалося, що чогось не вистачає.

Коли я відпочивав на островах Мадлен, прекрасному архіпелазі з пляжами та дюнами у затоці Святого Лаврентія, то в мене виникла ідея. Якось, прогулюючись особливо незвичним пляжем, я подумав, що це могло б стати гарною темою для настільної гри. І було б цікавіше, якби в неї можна було грати сидячи на піску!

Через кілька тижнів після повернення додому все стало на свої місця: потрібні були не карти чи плиточки, а жетони. Вам треба всього лиш вибрати, яку сторону розіграти. Збільшення кількості жетонів та варіантів вибору створюють унікальні, складні ситуації. Виготовлені з дерева жетони стійкі до погодних умов; поклавши в сумку, їх можна взяти з собою куди завгодно, навіть на пляж. Так народилася ця гра.

Браян