

# AQUA

*Океанське біорізноманіття*

Lord of  
Boards



SIDEKICK  
GAMES



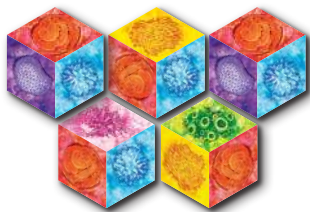
# ВСТУП

У грі «AQUA» ви починаєте з осередку в океані, який поступово обростатиме кораловими рифами. Ці корали формують ареали поширення малих морських тварин. Сприяючи зростанню біорізноманіття, ви зможете створити ідеальні умови навіть для приваблення найбільших морських тварин.

Наприкінці гри переможе той, хто виростить найкращі коралові рифи та привабить найбільше як великих, так і малих морських тварин.



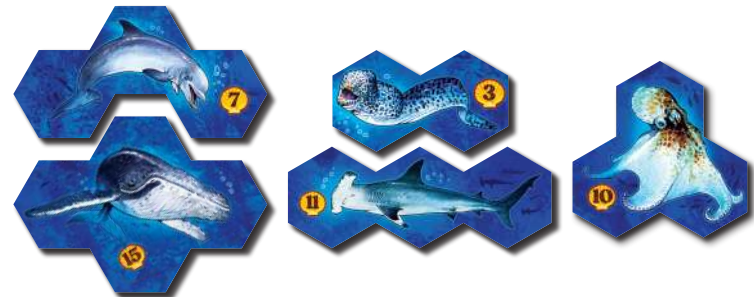
# ВМІСТ ГРИ



70 ПЛИТОК КОРАЛІВ



72 ПЛИТКИ МАЛИХ ТВАРИН



15 ПЛИТОК ВЕЛИКИХ ТВАРИН



24 ЖЕТОНИ ЕКОСИСТЕМ



1 ЖЕТОН  
МОРСЬКОГО РАВЛИКА



4 ПЛИТКИ  
ОСЕРЕДКІВ



1 БЛОКНОТ ДЛЯ  
ПІДРАХУНКУ ОЧОК

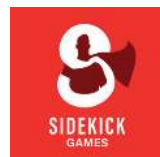
# ТВОРЦІ

**Автори:** Ден Галстад та Трістан Галстад

**Розробка:** Асгер Гардінг Гранеруд  
і Даніель Скельд Педерсен

**Ілюстрації:** Венсан Дютре

**Графічний дизайн:** Ян Муссу та Артур Жак



Усі права застережено.  
© 2024, Sidekick Games K/S  
Prinsesse Charlottes Gade 28, 2  
2200 Copenhagen N, Denmark  
contact@sidekick.games

# УКРАЇНСЬКЕ ВИДАННЯ

**Керівник проєкту:** Роман Козумляк

**Перекладачка:** Анастасія Гуркіна

**Випускова редакторка:** Олена Науменко

**Редактор:** Святослав Михаць

**Коректор:** Анатолій Хлівний

**Верстка:** Артур Патрихалко

**Особлива подяка** Андрієві Журбі

© 2023 Lord of Boards – www.lordofboards.com.ua



# ПРИГОТУВАННЯ

Тут описано кроки приготування до основної гри. Сімейний і складніший варіанти гри наведено на с. 7 цих правил.

1. Кожен гравець навмання бере по 1 плитці осередку та кладе її на стіл перед собою. З цієї плитки кожен гравець починає формувати середовище, яке приваблюватиме морських тварин.
2. Викладіть у ряд 6 жетонів основних екосистем (★ 1-6), як показано на малюнку. Жетони складніших екосистем (7-18) покладіть у коробку. Їх використовують лише у складнішому варіанті гри.
3. Посортуйте плитки малих тварин за видами й покладіть по 1 випадковому стосу навпроти кожного жетона екосистеми. Кожну малу тварину тепер вважають аборигенним видом відповідної екосистеми. Це вплине на підрахунок очок наприкінці гри (див. с. 6). Надалі ми для зручності називатимемо таких малих тварин аборигенами.
4. Посортуйте плитки великих тварин за формою. Утворіть з них відповідні стоси, у кожному з яких плитки лежатимуть у порядку зменшення чисел на них (плитка з найбільшим числом зверху). Покладіть ці стоси поряд зі стосами малих тварин (див. малюнок). У грі вдвох чи втрох вилучіть по 1 плитці великої тварини кожної форми з символом 🐞 і поверніть їх у коробку.
5. Перетасуйте всі плитки коралів і покладіть їх стосами долиць навпроти жетонів екосистем, залишивши між ними трохи місця. Вилучіть певну кількість випадкових плиток коралів залежно від кількості гравців (35 плиток у грі вдвох, 18 – у грі втрох, 1 – у грі вчотирих) і поверніть їх у коробку. Візьміть кількість плиток коралів, що дорівнює кількості гравців + 1 (тобто 4 плитки у грі втрох), і покладіть їх горілиць на центр стола (див. малюнок). Це ваш початковий ринок.
6. Будь-яким способом виберіть гравця, який отримає жетон морського равлика. Тепер ви готові починати гру.

## ПРИКЛАД ПРИГОТУВАНЬ ДЛЯ ГРИ ВТРОХ





# ПЕРЕБІГ РАУНДУ

Гра триває 17 раундів. На початку кожного раунду гравець із жетоном морського равлика готує ринок і першим виконує свій хід. Потім настає черга гравця ліворуч від нього, і так далі за годинниковою стрілкою. Кожен хід складається з 3 фаз.

- 1. ВИРОЩУВАННЯ КОРАЛІВ.** Візьміть 1 плитку коралів з ринку й розмістіть її у своїй ігровій зоні.
- 2. СТВОРЕННЯ АРЕАЛІВ І РИФІВ.** Якщо ви створюєте ареал, то відразу приваблюєте малу тварину.
- 3. ЗАБЕЗПЕЧЕННЯ БІОРИЗНОМАНІТТЯ.** Якщо ви забезпечили біорізноманіття, то можете привабити велику тварину.

Гра закінчується, коли вичерпуються плитки коралів і ви більше не маєте змоги підготувати ринок.

## ПРИГОТУВАННЯ РИНКУ

(пропустіть цей крок у 1-му раунді)

Перед початком кожного раунду перший гравець готує ринок. Він викладає на центр стола по 1 плитці коралів на гравця. Після цього жетон морського равлика повертають на ринок.



## ФАЗА 1. ВИРОЩУВАННЯ КОРАЛІВ

У свій хід візьміть з ринку 1 плитку коралів і розмістіть її так, щоб вона принаймні однією стороною (коралом) прилягала до корала відповідного кольору. Розміщуючи плитку, зважайте на прилягання сторін плиток, а не кутів.

Якщо жетон морського равлика лежить на ринку, то замість виконувати хід як зазвичай ви можете взяти цей жетон і покласти біля своєї ігрової зони. Хід одразу ж переходить до гравця ліворуч від вас. Ви зможете виконати свій хід після завершення ходів решти гравців.

Якщо жетон морського равлика не взяв жоден гравець, то він автоматично переходить до останнього гравця, який виконував хід.

### ПРИКЛАД 1

У грі втрьох на початку кожного раунду на ринку є 4 плитки коралів і жетон морського равлика. Гравець, який виклав жетон морського равлика на ринок, першим виконує хід.



### ПРИКЛАД 2

Плитку коралів 2А розміщено неправильно, бо жодна з її сторін не прилягає до корала відповідного кольору.

Плитку коралів 2Б розміщено правильно, бо вона принаймні однією стороною прилягає до корала відповідного кольору.

## ОСНОВНІ ПОНЯТТЯ

Для зручності ми виокремили основні поняття. Текст у цьому стовпці полегшить вивчення гри чи допоможе пригадати засади ігроладу під час наступних ігор.

### РИНОК

Наприкінці раунду на ринку залишиться 1 плитка коралів. На початку раунду на ринку завжди буде на 1 плитку коралів більше, ніж гравців.

### КОРАЛ

Плитка коралів складається з трьох окремих коралів.

### ЖЕТОН МОРСЬКОГО РАВЛИКА

Узявши цей жетон, ви виконуватимете хід останнім, а в наступному раунді – першим.



## ФАЗА 2. СТВОРЕННЯ АРЕАЛІВ І РИФІВ

Вирощуючи корали, гравці мають на меті створити ареали чи рифи.

- Ареал – це шестикутник, утворений рівно з 3 коралів одного кольору (3А). Створивши 1 чи більше ареалів, одразу ж розмістіть на ньому малу тварину відповідного кольору.
- Риф – це група з 4 чи більше коралів однакового кольору, що прилягають сторонами (3В).

Ареали дають вам переможні очки (ПО) за малих тварин, розміщених на них. Рифи дають вам ПО за малих тварин, прилеглих до них (див. «Підрахунок ПО» на с. 6).

## ФАЗА 3. ЗАБЕЗПЕЧЕННЯ БІОРІЗНОМАНІТТЯ

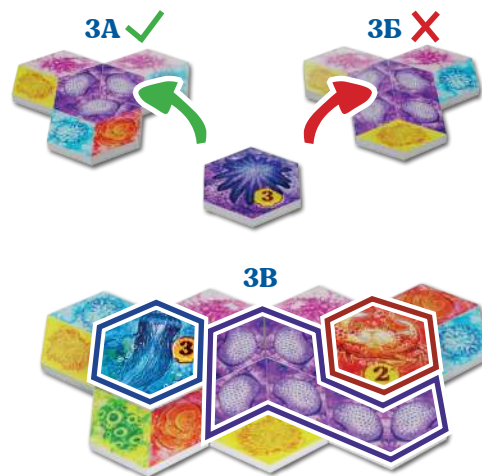
Щоб привабити велику тварину, вам треба виконати три умови:

1. Плитку великої тварини треба розміщувати зверху принаймні 1 малої тварини, яку ви розмістили в цей хід.
2. Плитка великої тварини повинна повністю лежати лише на плитках малих тварин.
3. Щоб підтримувати біорізноманіття, усі малі тварини під великою твариною повинні бути різними.

Ви не зобов'язані приваблювати велику тварину. Якщо ви вирішили це зробити, то візьміть тварину з найбільшим числом зі стосу вибраної вами форми. На протилежних сторонах кожної плитки великої тварини зображено різних тварин – виберіть ту, яка вам подобається.

## КІНЕЦЬ РАУНДУ

Раунд завершується після того, як кожен гравець візьме по 1 плитці коралів і на ринку залишиться 1 плитка коралів.



### ПРИКЛАД 3

Гравець створив ареал (3А) і тепер повинен розмістити на ньому відповідну малу тварину. Групу коралів 3В не вважають ареалом, бо корали не утворюють шестикутника. Риф 3В наприкінці гри дасть ПО за всіх малих тварин, прилеглих до нього.



### ПРИКЛАД 4

Гравець щойно розмістив черепаха (4А) і тепер може привабити одну з зображених великих тварин (4Б). Біорізноманіття означає, що не можна накрити обох черепах. Доступні варіанти розміщення плиток великих тварин виділено червоним і синім кольорами (4В).

## АРЕАЛИ

Ареал – це рівно 3 корали однакового кольору, які утворюють шестикутник. Зверху ареалу завжди повинна розміщуватися 1 мала тварина.

## РИФИ

Риф – це група з 4 чи більше коралів однакового кольору, що прилягають сторонами. Рифи дають ПО за прилеглих малих тварин. Рифи не дають ПО за великих тварин.

## БІОРІЗНОМАНІТТЯ

Великі тварини не можуть накривати 2 чи більше малих тварин одного виду.

## ПО (🟡) ЗА ТВАРИН

Наприкінці гри малі та великі тварини дають зазначену на них кількість ПО (🟡). Малі тварини завжди дають ПО, навіть якщо вони накріті великою твариною. Для підрахунку ПО не має значення, яка саме велика тварина накрила певну малу тварину.



# КІНЕЦЬ ГРИ ТА ПІДРАХУНОК ПО

Після 17 раундів ви більше не зможете оновлювати ринок, і гра закінчується. Скористайтеся блокнотом для підрахунку очок, щоб дізнатися, хто переміг. Перемагає гравець із найбільшою кількістю ПО. У разі нічиєї перемагає той претендент, який виконував хід раніше за суперника.

1.



## ВЕЛИКІ ТВАРИНИ

Додайте всі ПО, зображені на ваших великих тваринах. Потім відкладіть їх за межі своєї ігрової зони.

2.



## МАЛІ ТВАРИНИ

Додайте всі ПО, зображені на ваших малих тваринах.

3.



## РИФИ

Наберіть ПО за свої рифи. Кожен ваш риф дає кількість ПО, яка дорівнює сумі ПО всіх малих тварин, прилеглих до нього (плитки, що прилягають кутами, не рахують). Одна мала тварина може прилягати до кількох рифів, у такому разі ПО за неї рахують кілька разів.

4.



## ЕКОСИСТЕМИ

Наберіть ПО за кожну з 6 екосистем у грі.

## ЕКОСИСТЕМИ

Під час приготувань ви призначили кожній екосистемі 1 випадкову малу тварину, поклавши її напроти екосистеми. Цю малу тварину вважають аборигеном цієї екосистеми.

Щоб набрати ПО за екосистему, треба виконати умови, зазначені на її жетоні. Для виконання цих умов завжди потрібні аборигени.

## ЛОКАЛЬНІ / ГЛОБАЛЬНІ

Є два типи екосистем: локальні (☉) та глобальні (●). Локальні екосистеми вимагають, щоб їхній абориген прилягав до того, що зображено на жетоні екосистеми. Глобальні екосистеми не вимагають, щоб певні тварини прилягали одна до одної, тому ПО за них можна набирати будь-де.

## ОСНОВНІ ЕКОСИСТЕМИ ГРИ



Кожен ваш абориген дає 1 ПО за кожну прилеглу до нього малу тварину (будь-якого кольору).



Кожна ваша баракуда / мурена дає 2 ПО за кожного вашого аборигена.



Кожна ваша афаліна / дюгонь дає 3 ПО за кожного вашого аборигена.



Кожна ваша манта / рифовий восьминіг дає 3 ПО за кожного вашого аборигена.



Кожна ваша акула-молот / чорнопера рифова акула дає 3 ПО за кожного вашого аборигена.



Кожен ваш горбатий кит / китова акула дає 4 ПО за кожного вашого аборигена.



## ПРИКЛАД ПІДРАХУНКУ ПО



	Ольга
	25
	24
	11
	6
	8
	9
	0
	0
	0
	83

## ВАРІАНТИ

Ви можете вибрати для гри один з трьох варіантів: сімейний, складніший і соло. Правила для соло-гри читайте на с. 8.

### СІМЕЙНА ГРА

Щоб спростити підрахунок ПО, ви не набиратимете ПО за рифи чи екосистеми. Пропустіть крок 2 приготувань до гри й поверніть усі жетони екосистем назад у коробку. Гра будуватиметься навколо великих і малих тварин, ПО за яких легко підраховувати.

### СКЛАДНІША ГРА

Складніший варіант гри пропонує багато можливостей набирати очки завдяки використанню складніших екосистем. Під час кроку 2 приготувань перетасуйте всі 24 жетони екосистем, виберіть навмання 6 і викладіть їх у ряд.



# СОЛО-ГРА

Грайте за звичайними правилами, але з такими змінами:

**Приготування.** Грайте з основними та/або складнішими еко-системами на свій вибір. Не вилучайте великих тварин. Вилучіть жетон морського равлика та 19 будь-яких плиток коралів з гри. Відкрийте 3 плитки коралів, щоб підготувати початковий ринок.

**Перебіг раунду.** Під час приготувань ринку відкрийте 3 плитки коралів. Візьміть і розмістіть 1 плитку коралів у своїй ігровій зоні.

**Кінець раунду.** Коли ви завершуєте свій хід, раунд закінчується. Скиньте 2 плитки коралів, що залишилися на ринку.

**Кінець гри.** Гра закінчується після 17 раундів, коли у вас вичерпуються плитки коралів. Підрахуйте ПО та подивіться таблицю нижче, щоб дізнатися, наскільки добре ви зіграли.

Для захопливішого досвіду соло-гри можете грати з досягненнями (сценарії, випробування та модифікації). Інформацію про досягнення ви знайдете на наступних сторінках.

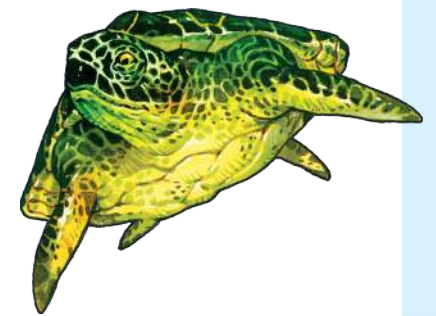
**60+** Чудовий старт!

**80+** Неймовірно!

**100+** Це просто ідеально!

**70+** Прекрасна робота!

**90+** Ви експерт!



## ДОСЯГНЕННЯ

### СЦЕНАРІЇ, ВИПРОБУВАННЯ ТА МОДИФІКАЦІЇ

Щоб вам було цікавіше грати, можете змагатися за те, хто першим здобуде 50 досягнень, передбачених сценаріями (с. 9), а також проходити випробування (с. 10) і використовувати модифікації правил (с. 10). Ви можете грати з досягненнями незалежно від кількості гравців, і не обов'язково, щоб усі гравці брали участь у змаганні (крім гри з модифікаціями). Трек прогресу, зображений нижче, призначений для 1-4 гравців.

Впишіть своє ім'я на початку певного ряду коралів на треку прогресу, а після завершення сценарію, випробування або модифікації позначте один з коралів і на треку прогресу, і на досягненні. Те саме досягнення можуть одночасно здобути кілька гравців.





# СЦЕНАРІЇ

Сценарії – це заздалегідь визначені умови гри, що передбачають виконання додаткових завдань. Ви можете грати їх у довільному порядку та з будь-якою кількістю гравців.

**Приготування.** Викладіть жетони екосистем у зазначеному порядку. Щоб завершити сценарій, вам треба набрати мінімально потрібну кількість ПО та виконати завдання (якщо воно є). Якщо вам це вдається, позначте своє досягнення цій сторінці та на своєму треку прогресу (с. 8).



#	ЕКОСИСТЕМИ						МІН. ПО	ЗАВДАННЯ	ВИКОНАНО
А	1	2	3	4	5	6	60		
Б	7	8	9	10	11	12	60		
В	16	16	3	5	15	15	65		
Г	3	4	5	6	17	17	65	Набрати щонайменше 20 ПО за малих тварин	
Д	13	13	18	18	4	6	70	Набрати щонайменше 20 ПО за великих тварин	
Е	1	2	3	10	11	12	70	Набрати щонайменше 20 ПО за рифи	
Ж	7	14	8	14	9	16	75	Привабити щонайменше 1 малу тварину кожного виду	
И	2	6	17	17	18	18	75	Набрати щонайбільше 20 ПО за малих тварин	
К	15	15	8	11	13	13	80	Набрати ПО за щонайменше 4 екосистеми	
Л	7	8	11	4	5	6	80	Накрити всіх малих тварин великими тваринами	
М	10	13	14	14	13	9	85	Набрати щонайбільше 20 ПО за великих тварин	
Н	17	17	13	13	2	3	85	Набрати щонайбільше 20 ПО за рифи	
П	16	14	16	15	14	15	90	Набрати щонайменше 25 ПО за малих тварин	
Р	18	12	10	9	7	17	95	Привабити щонайбільше 2 малих тварин кожного виду	
С	12	13	14	15	16	18	100	Набрати ПО за щонайменше 5 екосистеми	



# ВИПРОБУВАННЯ

На відміну від сценаріїв і модифікацій, ви не вибираєте випробування перед початком партії. Натомість після завершення гри ви перевіряєте, чи пройшли якість із випробувань. Якщо протягом гри ви пройшли кілька випробувань, виберіть лише одне. Позначте це досягнення на цій сторінці та на своєму треку прогресу (с. 8). Випробування можна поєднувати зі сценаріями та модифікаціями незалежно від кількості гравців.



1. Набрати 70+ ПО.



2. Набрати 80+ ПО.



3. Набрати 90+ ПО.



4. Набрати 100+ ПО.



5. Набрати ПО за всі 6 екосистем.



6. Набрати 30+ ПО за великих тварин.



7. Набрати 35+ ПО за великих тварин.



8. Набрати 25+ ПО за малих тварин.



9. Набрати 30+ ПО за малих тварин.



10. Набрати 25+ ПО за рифи.



11. Набрати 30+ ПО за рифи.



12. Перемогти суперників з різницею 10+ ПО (не соло-гра).



13. Перемогти суперників з різницею 20+ ПО (не соло-гра).



14. Привабити 4+ великі тварини.



15. Привабити 2+ горбаті кити / китові акули.



16. Перемогти без великих тварин (не соло-гра).



17. Привабити 3+ великі тварини, які не прилягатимуть одна до одної.



18. Привабити 4+ малі тварини одного виду.



19. Привабити по 2+ малі тварини кожного виду.



20. Перемогти з найменшою кількістю малих тварин (не соло-гра).



21. Набрати ПО за 5+ рифів.



22. Привабити малу тварину, яка прилягає до 4+ рифів.



23. Привабити 6+ малих тварин, які прилягають до 1 рифу.



24. Привабити лише таких малих тварин, які прилягають до рифу.



25. Привабити 3+ великі тварини, що прилягають до рифу.



# МОДИФІКАЦІЇ

Модифікації змінюють деякі основні правила гри для всіх гравців. Перед початком партії виберіть 1 модифікацію. Усі гравці позначають цю модифікацію тут і на треку прогресу (с. 8). Модифікації можна поєднувати зі сценаріями та випробуваннями незалежно від кількості гравців.

1. Щораунду викладайте на ринок на 1 плитку коралів менше (під час приготувань вилучіть на 1 плитку більше, у соло-грі – на 17).



2. Щораунду викладайте на ринок на 1 плитку коралів більше (під час приготувань вилучіть на 1 плитку менше, у соло-грі – на 17).



3. Рифи повинні складатися з 5+ коралів, в іншому разі вони не дають ПО.



4. Рифи дають по 2 ПО за кожен корал, з яких вони складаються, а не за прилеглих до них малих тварин.



5. Рифи дають ПО за прилеглих до них великих, а не малих тварин.



6. Кінець гри: кожен гравець вибирає лише 1 колір рифу, за який набирає ПО.



7. Приготування: вилучіть 10/8/6/4 плитки малих тварин для 1/2/3/4 гравців.



8. Ви можете створювати ареали за допомогою лише 4 кольорів.



9. Великі тварини повинні накривати 2+ малі тварини одного виду (замість біорізноманіття).



10. Ви можете привабити лише 1 велику тварину кожної форми.



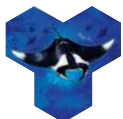


# ТВАРИНИ В АQUA



## ГОРБАТИЙ КИТ

Чудове створіння, відоме своїми акробатичними здібностями – зокрема стрибками на поверхню води та ударами хвостом. Звук його «пісні» здатен долати великі відстані під водою і, на думку дослідників, є унікальним для кожної особини. Тож горбатий кит є одним з найбільш голосистих морських ссавців.



## МАНТА

Манти – граціозні та величні створіння, які ширяють океаном на своїх велетенських «крилах», розмах яких може сягати до 7 метрів. Вони харчуються планктоном, відфільтровуючи його за допомогою зяберних пластинок.



## ДЮГОНЬ

Дюгоні, яких часто називають морськими коровами, є ссавцями, родичами ламантинів. Вони трав'юїдні та проводять час переважно на морських пасовищах.



## ЧОРНОПЕРА РИФОВА АКУЛА

Чорнопера рифова акула – поширений вид акул, що мешкає на тропічному мілководді, особливо біля коралових рифів. Ці створіння відомі своєю елегантною манерою рухатися та впізнаваними чорними кінчиками на спинному та хвостовому плавцях.



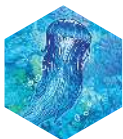
## БАРАКУДА

Баракуди – хижі риби, відомі своїм лискучим тілом і гострими зубами. Вони неймовірно швидкі, здатні розвивати швидкість до 43 кілометрів на годину.



## ДОВГОРИЛИЙ МОРСЬКИЙ КОНИК

Довгорилий морський коник – унікальна істота, відома своєю здатністю змінювати забарвлення і характерною вертикальною поставою. Ці коники вирізняються незвичайним способом розмноження: самець носить і висиджує яйця в сумці, аж поки з них не вилупиться малечка.



## КУБОМЕДУЗА

Кубомедузи – морські безхребетні, відомі своїми кубоподібними тілами та довгими щупальцями. Це одні з найотруйніших істот в океані, їхні укуси можуть бути надзвичайно болючими, а в деяких випадках і смертельними.



## РИБА-КЛОУН

Риби-клоуни – це маленькі яскраво забарвлені рибки, які живуть у морських анемонах. Анемони захищають риб-клоунів своїми жалами, а риби натомість забезпечують їх їжею та позбавляють від паразитів.



## КИТОВА АКУЛА

Китова акула – найбільша риба в океані, її довжина сягає 12 метрів і більше. Незважаючи на свої величезні розміри, це лагідний велетень, що харчується переважно планктоном і дрібною рибою.



## РИФОВИЙ ВОСЬМИНІГ

Рифовий восьминіг – дуже розумна істота, що мешкає серед коралових рифів. Ці восьминоги мають здатність змінювати колір і використовують її для спілкування, маскування та полювання.



## АФАЛІНА

Афаліни – надзвичайно розумні та соціальні тварини, відомі своєю грайливою вдачею та акробатичною поведінкою, наприклад стрибками та катанням на хвилях. Вони мають складну систему комунікації, яка включає свист, клацання та рухи тілом.



## АКУЛА-МОЛОТ

Акули-молоти мають голову особливої форми, що, як вважають, покращує їхні сенсорні здібності. Така унікальна форма голови забезпечує покращений 360-градусний зір та електрорецепцію, що дає змогу ефективніше виявляти здобич.



## МУРЕНА

Мурени – чарівні істоти з видовженим тілом і потужними щелепами. Вони ведуть переважно нічний спосіб життя: вдень ховаються в ущелинах, а вночі виходять на полювання.



## КРАБ-ТРАПЕЦІЯ

Краб-трапеція – це невеликий, яскраво забарвлений вид крабів, який живе в симбіозі з певними видами коралів. Вони мають взаємовигідні відносини: краби захищають корали від морських зірок в обмін на їжу та притулок.



## ЗЕЛЕНА ЧЕРЕПАХА

Зелена черепаха – велика морська рептилія, відома своїм характерним зеленуватим панциром і важливістю для морських екосистем. Зелені черепахи трав'юїдні, харчуються переважно морською травою і водоростями.



## ТЕРНОВИЙ ВІНЕЦЬ

Терновий вінець – велика колюча морська зірка, здатна негативно впливати на коралові рифи. Ці тварини харчуються кораловими поліпами й можуть завдавати значної шкоди колоніям коралів.



# ЕКОСИСТЕМИ

## ОСНОВНІ



Кожен ваш абориген дає по 1 ПО за прилеглу до нього малу тварину (будь-якого кольору).



Кожна ваша баракуда / мурена дає по 2 ПО за кожного вашого аборигена.



Кожна ваша афаліна / дюгонь дає 3 ПО за кожного вашого аборигена.

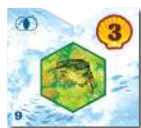
## СКЛАДНІШІ



Кожен ваш краб-трапеція дає 3 ПО за кожного прилегло до нього аборигена.



Кожна ваша риба-клоун дає 3 ПО за кожного прилегло до неї аборигена.



Кожна ваша зелена черепаха дає 3 ПО за кожного прилегло до неї аборигена.

x2



Кожен ваш риф дає 3 ПО за кожного прилегло до нього аборигена.

x2



Кожен абориген дає 2 ПО за кожного прилегло до нього аборигена з екосистем праворуч і ліворуч від екосистем цього аборигена.

x2



Якщо ви маєте 3 або більше аборигенів, наберіть 7 ПО.



Кожна ваша манта / рифовий восьминіг дає 3 ПО за кожного вашого аборигена.



Кожна ваша акула-молот / чорнопера рифова акула дає 3 ПО за кожного вашого аборигена.



Кожен ваш горбатий кит / китова акула дає 4 ПО за кожного вашого аборигена.



Кожна ваша кубомедуза дає 3 ПО за кожного прилегло до неї аборигена.



Кожен ваш терновий вінець дає 3 ПО за кожного прилегло до нього аборигена.



Кожен ваш довгорилий морський коник дає 3 ПО за кожного прилегло до нього аборигена.

x2



Гравець (їх може бути кілька) з найбільшою кількістю аборигенів набирає 7 ПО. Другий за кількістю гравець набирає 3 ПО (щоб набрати ПО, ви повинні мати щонайменше 1 таку тварину). У разі нічиєї ПО набирають усі претенденти.

Соло-гра: наберіть 7/3 очки, якщо ця мала тварина є першою / другою за кількістю серед ваших малих тварин.

x2



Кожен ваш абориген дає 4 ПО. Важливо! Не можна розміщувати великих тварин на аборигенах.

x2



Кожен ваш абориген дає 1 ПО. Важливо! Великих тварин можна розміщувати на аборигенах (ігноруючи біорізноманіття).

## ВІДПОВІДНІСТЬ КОРАЛІВ І МАЛИХ ТВАРИН

