

# Чорне море

Гравці

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.

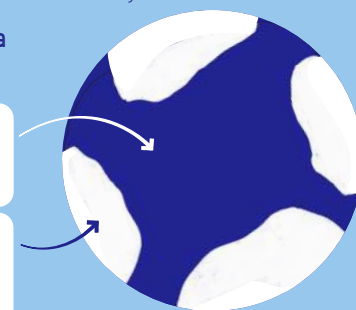
## Ігрова зона

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.

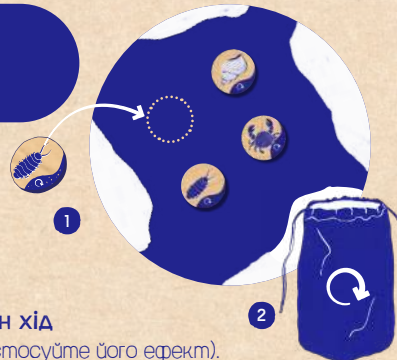
У цих правилах символ **!** підкаже вам, як найліпше розміщувати жетони на своєму узбережжі.

### 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).

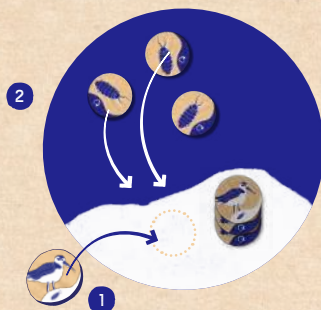


### Кулик

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.

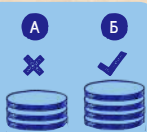


**Будьте уважні!** Якщо ви утворюєте новий стос кулика, й...

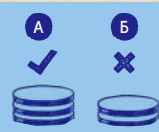
- у ньому стільки жетонів, скільки в тому (тих), що є на вашому узбережжі: → ви можете залишити його на своєму узбережжі;
- у ньому менше жетонів, ніж у тому (тих), що є на вашому узбережжі: → ви повинні негайно скинути його;
- у ньому більше жетонів, ніж у тому (тих), що є на вашому узбережжі: → ви 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:

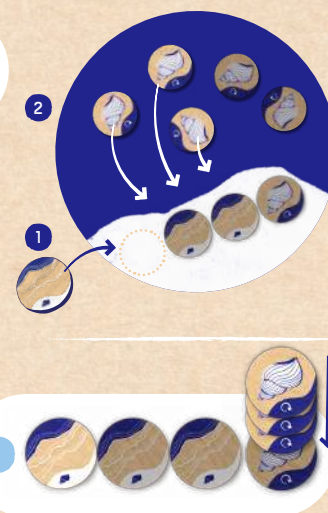
- 1 Розмістіть його на своєму **узбережжі**,
- 2 Візьміть з моря стільки мушель, скільки пляжів на вашому узбережжі, включно зі щойно розміщеним.

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.

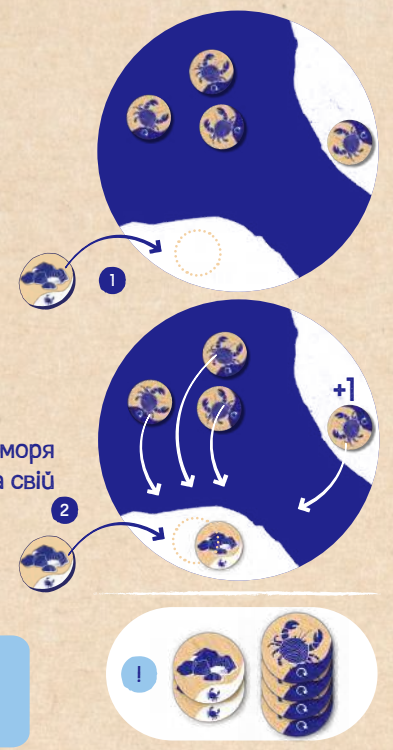




# Камені

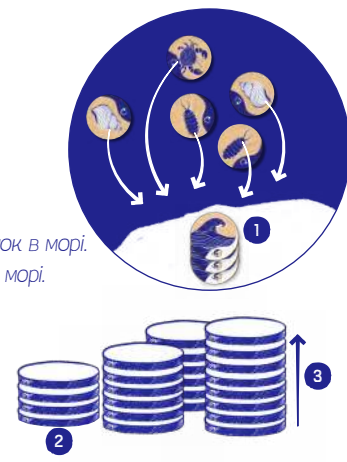
Чи є під ними краби?  
На перший погляд, наче немає...

- Якщо ви вибираєте камінь:
- 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.
- 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.
- 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.
  - Складіть стосом усі жетони зі свого узбережжя.
  - 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:

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

**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  
Адаптація і верстка: Артур Патрихалко  
Українське видання © 2024 Geekach LLC.  
www.geekach.com.ua

**Randolph**  
**GEENACH**

randolph.games

## 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**  
Переверніть 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. Яюсь, 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**