

КОРАЛЛОВОЕ МОРЕ

БОЛЬШОЙ БАРЬЕРНЫЙ РИФ



ВЛАД СОМЕТ

АВТОР ИГРЫ
Ч. В. ЁМ

ХУДОЖНИК
София Кан

РАЗРАБОТЧИКИ
ДЖЕУ ПАН
КУНХО КИМ

АРТ-ДИРЕКТОР
ХАНИ ЧАН

РЕДАКТОР
ЛЮСИЯ ЛИ



КАПИТАНЫ: БРЕТТ ТОМАСОН, ГРЕГ ШЕРМАН, Х. С. ХАРРИНГТОН, ЯН АДАМ, ЛОЛА И ШОН О'БРАЙЕНЫ, МЭТТ ХИЛЛМАН И HP GAMING

КОМПОНЕНТЫ



4 планшета океанов



20 фишек раковин



96 фишек рыб
24 фишки каждого цвета



76 тайлов кораллов



88 тайлов
морских обитателей



1 мешочек
для рыб



1 мешочек
для кораллов



1 мешочек
для морских
обитателей



14 карт экосистемы
7 оранжевых
и 7 голубых карт



1 блокнот
для подсчёта очков



1 карта крылатки
для одиночной игры

Каждый морской обитатель представлен набором из 4 одинаковых тайлов. В состав игры входят пластиковые органайзеры, в которых можно удобно хранить эти тайлы.

Стопка из 4 тайлов



УТОЧНЕНИЕ У вас останутся свободные ячейки для тайлов из дополнения.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ



1 Перемешайте все **тайлы кораллов** и сложите их в **мешочек для кораллов**. Поместите его так, чтобы все игроки легко могли до него дотянуться.

2 Следуя указаниям из таблицы ниже, сложите **фишки рыб** согласно числу игроков в **мешочек для рыб** и хорошо их перемешайте. Поместите этот мешочек ниже мешочка с кораллами, а неиспользованные фишки рыб верните в коробку.

Кол-во игроков	Кол-во фишек рыб
1 игрок	9 каждого цвета × 4 цвета (36 всего)
2 игрока	14 каждого цвета × 4 цвета (56 всего)
3 игрока	19 каждого цвета × 4 цвета (76 всего)
4 игрока	24 каждого цвета × 4 цвета (96 всего)

3 Подготовьте **мешочек для морских обитателей** следующим образом:

- Следуя указаниям из раздела «Подготовка морских обитателей» на с. 20, выберите для игры 10 типов **морских обитателей**.

УТОЧНЕНИЕ В первой партии используйте набор тайлов морских обитателей, изображённый ниже.



- Следуя указаниям из таблицы далее, сложите выбранные тайлы согласно количеству игроков в соответствующий мешочек и хорошо их перемешайте.

Кол-во игроков	Кол-во тайлов морских обитателей
1–2 игрока	2 каждого типа × 10 типов (20 всего)
3 игрока	3 каждого типа × 10 типов (30 всего)
4 игрока	4 каждого типа × 10 типов (40 всего)

- Поместите мешочек с морскими обитателями ниже мешочка с рыбами, а неиспользованные тайлы верните в коробку.

4 Подготовьте **общие ряды** следующим образом:

А Ряд кораллов: возьмите 5 тайлов кораллов из соответствующего мешочка и выложите их лицом вверх сбоку от него.

Б Ряд рыб: возьмите 5 фишек рыб из соответствующего мешочка и выложите по 1 фишке под каждым выложенным тайлом коралла.

СОВЕТ Если играете впервые, вместо этого под каждым тайлом коралла выложите фишку рыбы совпадающего с ним цвета.

В Ряд морских обитателей: возьмите 5 тайлов морских обитателей из соответствующего мешочка и выложите их лицом вверх сбоку от него.

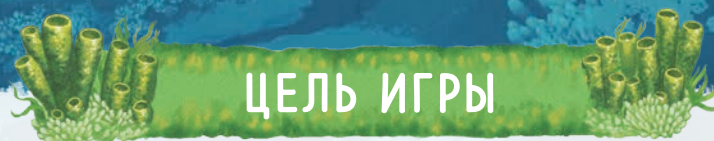
5 Выберите по 1 карте из **оранжевых** и **голубых карт экосистемы** и выложите их лицом вверх сбоку от общих рядов. Верните неиспользованные карты в коробку.

УТОЧНЕНИЕ В первой партии рекомендуем использовать карты «Маскировочная окраска» (оранжевая № 01) и «Пещеры изобилия» (голубая № 02).

6 Каждый игрок помещает перед собой **планшет океана**.

7 Каждый игрок берёт 5 **фишек раковин**. Поместите 2 из них на свой планшет океана, а оставшиеся 3 положите рядом с ним. Верните неиспользованные фишки раковин в коробку.

8 Первым ходит игрок, который последним видел рыбу в океане. Ход передаётся по часовой стрелке. Начиная с последнего игрока, каждый выбирает **тайл морского обитателя** из соответствующего ряда и размещает его лицом вверх в любой свободной ячейке своего планшета океана. После того как каждый взял тайл морского обитателя, пополните их ряд и начинайте игру.



ЦЕЛЬ ИГРЫ

В «Коралловом море» побеждает игрок, набравший больше всех победных очков (ПО). Очки обозначаются символом

ЛЮБОПЫТНЫЙ ФАКТ Большой Барьерный риф, крупнейшая система коралловых рифов на планете, простирается вдоль северо-восточного побережья Австралии. Этот огромный подводный мир, состоящий из почти 3000 отдельных рифов, представляет собой самую большую живую структуру, видимую из космоса. Отправляясь в путешествие по «Коралловому морю», вы познакомитесь с разнообразными представителями морской фауны, которые называют Большой Барьерный риф своим домом. Эти существа тесно связаны между собой и в своём выживании и развитии зависят друг от друга. Погружаясь глубже и заботясь об этих замечательных морских обитателях, вы сможете превратить свой океан в живую, процветающую экосистему.

Внимание! Это не финальная версия правил, в них могут быть внесены изменения!



ХОД ИГРЫ

В каждый свой ход вы должны в указанном порядке выполнить следующие действия:

1. ВЫБЕРИТЕ 1 ТАЙЛ И 1 ФИШКУ ИЗ ОБЩИХ РЯДОВ

2. РАЗМЕСТИТЕ ВЫБРАННЫЕ ТАЙЛ И ФИШКУ НА СВОЁМ ПЛАНШЕТЕ ОКЕАНА

3. ЕСЛИ ВЫ ВЫПОЛНИЛИ УСЛОВИЕ ЛЮБОГО ТАЙЛА, ПЕРЕВЕРНИТЕ ЕГО И ПОЛУЧИТЕ ФИШКУ РАКОВИНЫ

При необходимости в любой момент своего хода вы можете выполнить следующее дополнительное действие:

ПОТРАТЬТЕ 2 СВОИ ФИШКИ РАКОВИН, ЧТОБЫ ПЕРЕМЕСТИТЬ НЕСОБРАННУЮ РЫБУ

В конце своего хода пополните пустующие места в общих рядах новыми компонентами из соответствующих мешочков. Помните, что в каждом ряду должно быть по 5 компонентов.

После пополнения рядов ход передаётся по часовой стрелке следующему игроку.

1. ВЫБЕРИТЕ 1 ТАЙЛ И 1 ФИШКУ ИЗ ОБЩИХ РЯДОВ

В свой ход выберите фишку рыбы из ряда рыб и находящийся в паре с ней тайл коралла или морского обитателя.

УТОЧНЕНИЕ Каждая из 5 фишек в ряду рыб находится в паре с 2 разными тайлами, поэтому в каждый ход у игрока есть выбор из 10 возможных комбинаций.



Перед тем как выбрать тайл и фишку из общих рядов, вы можете обновить ряд кораллов или ряд рыб, если в нём выложено хотя бы 4 компонента одного цвета. Вы можете сделать это несколько раз за ход, если такая ситуация повторится. Пополнив ряд после обновления, можете выбрать пару из тайла и фишки по обычным правилам. Пример: вы можете обновить изображённый ниже ряд кораллов, потому что в нём выложено 4 коралла зелёного цвета.



Цвет коралла, изображённого на лицевой стороне тайла в центре, определяет цвет этого тайла. На обороте всегда изображён коралл такого же цвета.

ОБНОВЛЕНИЕ РЯДА

- 1 Если вы решили обновить ряд, вы должны сбросить все 5 тайлов или фишек в этом ряду.
- 2 Возьмите 5 новых тайлов или фишек из соответствующего мешочка и пополните нужный ряд. Выкладывайте новые компоненты, двигаясь от мешочка.
- 3 Верните сброшенные тайлы или фишки в соответствующий мешочек и хорошо их перемешайте.

УТОЧНЕНИЕ В редких случаях, когда в мешочке с морскими обитателями не остаётся тайлов, следуйте указаниям из раздела «Особые правила пополнения рядов» на с. 17.

Обычно вы выбираете тайл и фишку из доступных комбинаций в общих рядах. Однако **перед тем как сделать выбор**, вы можете **потратить 1 фишку раковины**, чтобы выполнить 1 из 2 дополнительных действий:

- 1) Обновите ряд кораллов, ряд рыб или ряд морских обитателей. Вы можете обновлять ряды сколько угодно раз, пока вам хватает фишек раковин. Пополнив ряд после обновления, выберите пару из тайла и фишки по обычным правилам.
- 2) Выберите любые тайл и фишку, не придерживаясь доступных комбинаций. Вы по-прежнему должны взять ровно 1 тайл и 1 фишку; вы не можете взять 2 тайла или 2 фишки. Пример: в ситуации, изображённой вверху слева, вы можете потратить 1 раковину, чтобы выбрать тайл коралла **a** и фишку рыбы **6**.

УТОЧНЕНИЕ Вы можете использовать только фишки раковин со своего планшета океана. Чтобы использовать фишки, которые лежат рядом с ним, вам нужно их сначала получить. Получив фишку раковины во время игры, поместите её на свой планшет океана: вы можете использовать её сразу или позднее.

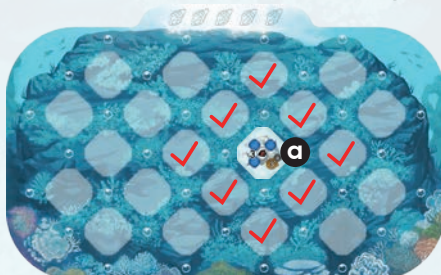
В свой ход вы можете потратить любое количество фишек раковин.

2. РАЗМЕСТИТЕ ВЫБРАННЫЕ ТАЙЛ И ФИШКУ НА СВОЁМ ПЛАНШЕТЕ ОКЕАНА

Разместите выбранные из общих рядов тайл и фишку на своём планшете океана, соблюдая следующие правила размещения:

- 1 Порядок, в котором вы размещаете тайл и фишку, не имеет значения.
- 2 Тайлы всегда размещаются лицевой стороной вверх.
- 3 Тайл должен быть размещён в ячейке, **соседней** хотя бы с 1 уже размещённым на планшете океана тайлом.

ВАЖНО Тайлы или ячейки считаются соседними, если у них смежные стороны или общие углы. Ячейки, отмеченные ✓, считаются соседними с тайлом **а**.

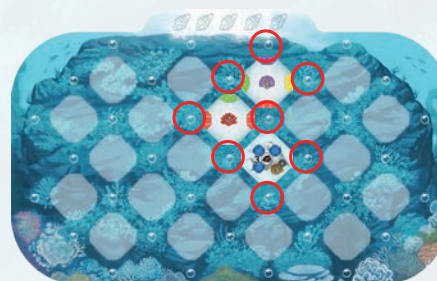


Пример: вы можете разместить новый тайл только в ячейки, отмеченные ✓, поскольку только они считаются соседними с уже выложенным тайлом **а**.

- 4 Перед тем как разместить тайл, его можно развернуть в любом направлении.



- 5 Фишка рыбы должна быть размещена на одном из пузырей, окружающих любые ваши тайлы.



Пример: вы можете разместить новую фишку рыбы только на **о**.

- 6 На одном пузыре можно разместить только 1 фишку рыбы.

3. ЕСЛИ ВЫ ВЫПОЛНИЛИ УСЛОВИЕ ЛЮБОГО ТАЙЛА, ПЕРЕВЕРНИТЕ ЕГО И ПОЛУЧИТЕ ФИШКУ РАКОВИНЫ

Если вы выполнили условие какого-либо тайла, переверните этот тайл лицевой стороной вниз. Каждый раз, когда вы переворачиваете тайл, вы **получаете фишку раковины** и помещаете её на свой планшет океана.

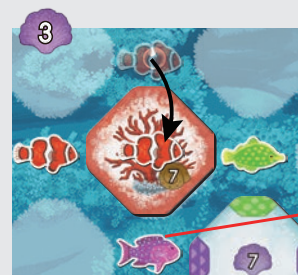
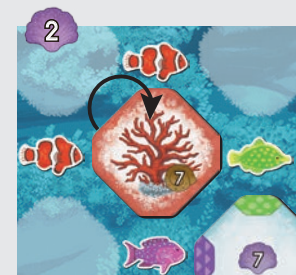
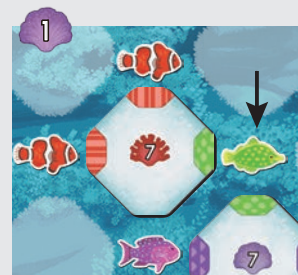
- Если условие тайла выполнено, вы **ОБЯЗАНЫ** перевернуть этот тайл **до завершения своего хода**.
- Вы можете перевернуть несколько тайлов за один ход, если выполнили их условия. Если вы одновременно выполнили условия сразу нескольких тайлов, вы можете переворачивать их в любом порядке.

3.1. ПЕРЕВОРОТ КОРАЛЛОВ

- 1 Выполните условие тайла коралла: оно выполняется, когда рядом с каждым цветным углом тайла будет размещена фишка рыба такого же цвета.
- 2 Переверните тайл коралла лицевой стороной вниз.
- 3 Выберите одну из фишек рыб, использованных для выполнения условия, и разместите её на этом тайле коралла. Вы не можете выбрать фишку, которая не использовалась для выполнения условия.

ЛЮБОПЫТНЫЙ ФАКТ Кораллы — важная среда обитания рыб.

- 4 Получите 1 фишку раковины.



Эта фишка рыбы не использовалась для выполнения условия, поэтому её нельзя разместить на тайле.

ТАЙЛЫ КОРАЛЛОВ

Лицевая сторона



Оборот



- Пока тайл коралла лежит лицевой стороной вверх, он считается **неперевернутым кораллом**. На лицевой стороне указано связанное с рыбами условие, которое необходимо выполнить, чтобы перевернуть тайл.
- Неперевернутые кораллы не приносят ПО.
- После выполнения условия тайла коралла он переворачивается лицевой стороной вниз и считается **перевернутым кораллом**. Перевернутые кораллы бывают 4 цветов: красного, жёлтого, зелёного и фиолетового.
- Перевернутые кораллы приносят 5, 7 или 9 ПО в конце игры. Чем больше фишек рыб требуется для выполнения условия тайла, тем больше ПО он приносит.
- На перевернутом коралле всегда размещается собранная рыба.

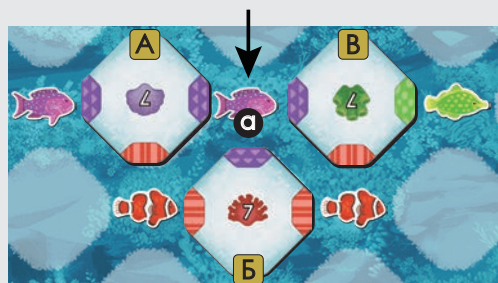


Собранные рыбы: фишки рыб, размещённые на перевернутых кораллах. Их нельзя использовать для выполнения условий других тайлов кораллов.

Несобранные рыбы: фишки рыб, размещённые на пузырях, а не на тайлах кораллов.

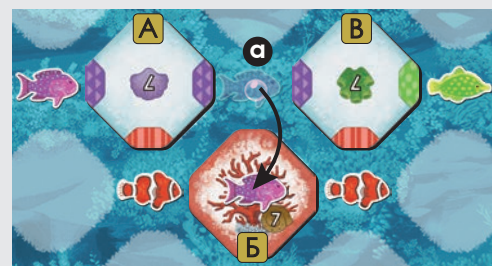
Иногда всего одна новая размещённая фишка рыбы позволяет вам перевернуть сразу несколько тайлов кораллов. В этом случае вы можете сделать это в любом порядке. Однако вы не сможете перевернуть тайл коралла, если перед этим разместите необходимый для выполнения его условия фишку на другом перевернутом тайле.

СОВЕТ От порядка, в котором вы будете переворачивать тайлы и размещать на них фишки, зависит, насколько удачная комбинация у вас получится. Тщательно продумывайте стратегию, чтобы создавать как можно больше комбинаций в своём океане!



Пример: разместив фишку рыбы **а**, вы выполняете условия сразу трёх тайлов кораллов: **А**, **Б** и **В**.

Сценарий №1



Первым вы решили перевернуть тайл коралла **Б** и разместить на нём фишку рыбы **а**. В награду за это вы получаете 1 раковину.

Теперь условия тайлов кораллов **А** и **В** уже не выполняются, поэтому перевернуть их уже не получится.

Сценарий №2



Первым вы решили перевернуть тайл коралла **А** и разместить на нём фишку рыбы **6**. В награду за это вы получаете 1 раковину.



После этого вы перевернули тайл коралла **В**, разместив на нём фишку рыбы **В**. В награду за это вы получаете ещё 1 раковину.



Последним вы перевернули тайл коралла **Б**, разместив на нём фишку рыбы **а**. В награду за это вы получаете ещё 1 раковину.

В отличие от сценария №1, вы смогли перевернуть все 3 тайла кораллов, выбрав другой порядок переворотов.



3.2. ПЕРЕВОРОТ МОРСКИХ ОБИТАТЕЛЕЙ

- 1 Выполните условие тайла морского обитателя: оно выполняется, когда на вашем планшете океана будут размещены необходимые тайлы кораллов и фишки рыб.
- 2 Переверните тайл морского обитателя лицевой стороной вниз.
- 3 Получите 1 фишку раковины.



УСЛОВИЯ ПЕРЕВОРОТА МОРСКИХ ОБИТАТЕЛЕЙ

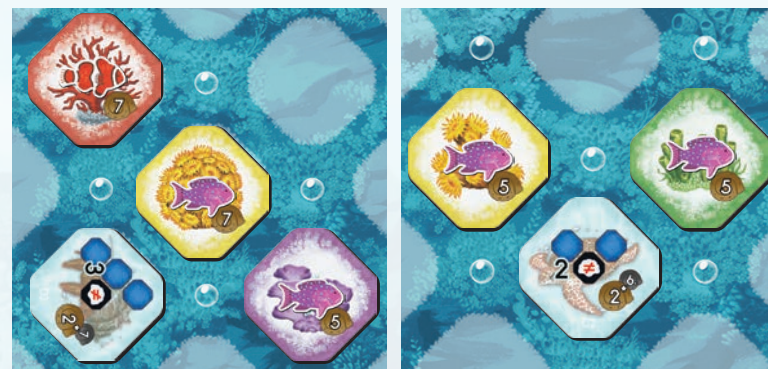
- Переворачиваются, если в каждой из указанных ячеек перевернуты кораллы **ОДНОГО ЦВЕТА**.



Неперевернутые кораллы для выполнения условий не учитываются.



- Переворачиваются, если в каждой из указанных ячеек перевернуты кораллы **РАЗНЫХ ЦВЕТОВ**.



- Переворачиваются, если в каждой из указанных ячеек собраны рыбы **ОДНОГО ЦВЕТА**. Цвет тайлов кораллов, на которых собраны рыбы, при этом не имеет значения.



Несобранные рыбы для выполнения условий не учитываются.



- Переворачиваются, если в каждой из указанных ячеек собраны рыбы **РАЗНЫХ ЦВЕТОВ**. Цвет тайлов кораллов, на которых собраны рыбы, при этом не имеет значения.



- Переворачиваются, если в указанном(ых) направлении(ях) размещены подходящие для условия перевёрнутые кораллы или собранные рыбы. Для выполнения условия не имеет значения, если между нужными компонентами будут размещены другие.

УТОЧНЕНИЕ Если на тайле указаны два направления, можно выполнить его условие, учитывая тайлы и фишки как только в одном направлении, так и сразу в двух, складывая их число.



B1

Переворачивается, если в двух или в одном из указанных направлений перевёрнуты хотя бы 4 коралла одного цвета.



B3

Переворачивается, если в двух или в одном из указанных направлений перевёрнуты хотя бы 2 коралла одного цвета.



D1

Переворачивается, если в указанном направлении перевёрнуты хотя бы 3 коралла одного цвета.



B2

Переворачивается, если в двух или в одном из указанных направлений собраны хотя бы 4 рыбы одного цвета.



B4

Переворачивается, если в двух или в одном из указанных направлений собраны хотя бы 2 рыбы одного цвета.



D3

Переворачивается, если в указанном направлении собраны хотя бы 3 рыбы одного цвета.



B3

Переворачивается, если в двух или в одном из указанных направлений перевёрнуты хотя бы 4 коралла разных цветов.



D2

Переворачивается, если в указанном направлении перевёрнуты хотя бы 3 коралла разных цветов.



B4

Переворачивается, если в двух или в одном из указанных направлений собраны хотя бы 4 рыбы разных цветов.



D4

Переворачивается, если в указанном направлении собраны хотя бы 3 рыбы разных цветов.



Пример: поскольку в указанном на тайле **A** направлении перевёрнуты 3 коралла одного цвета, условие тайла **A** выполняется. В указанном направлении также размещён коралл другого цвета — зелёный **a**, но он никак не влияет на выполнение этого условия.

Условие тайла **B** тоже выполняется, поскольку в указанных на нём направлениях перевёрнуты 2 коралла одного цвета.

- Переворачиваются, если в **любых ячейках на вашем планшете океана** размещены подходящие для условия перевёрнутые кораллы. Где именно они располагаются, при этом не имеет значения.



E1

Переворачивается, если в любых ячейках на вашем планшете океана перевёрнуты хотя бы 4 коралла одного цвета.



E2

Переворачивается, если в любых ячейках на вашем планшете океана перевёрнуто хотя бы по 1 кораллу каждого цвета: красного, жёлтого, зелёного и фиолетового.

ОПИСАНИЕ СИМВОЛОВ



Перевёрнутые кораллы одного цвета.



Перевёрнутые кораллы разных цветов.



Собранные рыбы одного цвета.



Собранные рыбы разных цветов.

ПРАВИЛА ПЕРЕВОРОТА МОРСКИХ ОБИТАТЕЛЕЙ

- 1** Для выполнения условий тайлов морских обитателей учитываются только **перевернутые кораллы** и **собранные рыбы**.



Пример: условие тайла морского обитателя **Б** ещё не выполнено, поскольку коралл **А** ещё не перевернут.

- 2** Один тайл коралла или одну фишку рыбы можно учитывать для выполнения условий сразу нескольких тайлов морских обитателей.



Пример: вы перевернули коралл **А**. Благодаря нему выполняются условия сразу 3 тайлов морских обитателей: **В**, **Г** и **Д**. Теперь вы должны перевернуть все 3 тайла и получить за каждый из них фишку раковины.

УТОЧНЕНИЕ Если вы одновременно выполнили условия сразу нескольких тайлов морских обитателей, вы можете переворачивать их в любом порядке.

ЧАСТИЧНЫЕ ПОБЕДНЫЕ ОЧКИ ЗА НЕПЕРЕВЁРНУТЫХ МОРСКИХ ОБИТАТЕЛЕЙ

Лицевая сторона
(неперевернутый тайл)

Оборот
(перевернутый тайл)



Частичные ПО

ПО, получаемые за перевернутый тайл

ПО, получаемые в конце игры

- Перевернутые морские обитатели приносят ПО в конце игры.
- В отличие от кораллов, неперевернутые морские обитатели приносят частичные ПО в зависимости от выполненных условий.



Пример: для тайла морского обитателя **Е** в указанных ячейках должны быть собраны 3 рыбы одного цвета. Однако там лишь 2 фишки одного цвета (жёлтого), поэтому в конце игры тайл **Е** принесёт вам 2 фишки $\times 3$ ПО = 6 ПО.

Для тайла морского обитателя **Ж** в указанных ячейках должны быть 2 тайла кораллов одного цвета. Однако там лишь 1 перевернутый коралл, поэтому в конце игры тайл **Ж** принесёт вам 1 тайл $\times 2$ ПО = 2 ПО.

УТОЧНЕНИЕ Если для частичного выполнения условия тайла морского обитателя подходят кораллы и рыбы разных цветов, то учитываются те, что лучше всего соответствуют условию.

ПОТРАТЬТЕ 2 СВОИ ФИШКИ РАКОВИН, ЧТОБЫ ПЕРЕМЕСТИТЬ НЕСОБРАННУЮ РЫБУ

В свой ход при желании вы можете потратить 2 свои фишки раковин, чтобы переместить несобранную рыбу на другой пузырь. Это действие считается дополнительным, и его можно выполнить в любой момент вашего хода сколько угодно раз.

- Перемещая фишку рыбы, вы должны придерживаться правил размещения (см. с. 5): фишку можно переместить только на один из пузырей, окружающих любые ваши тайлы, при этом на пузыре не должно быть другой фишки.
- Собранных рыб нельзя перемещать ни при каких условиях.
- Если с помощью перемещения несобранной рыбы вы выполнили условие тайла коралла или морского обитателя, до конца своего хода вы должны перевернуть этот тайл.
- Вы можете перемещать фишки рыб в любой момент своего хода, если можете заплатить за это фишками раковин.



Пример: вы потратили 2 раковины, чтобы переместить несобранную рыбу **а**. Благодаря этому вы выполнили условие коралла **б**. Переверните тайл **б** лицевой стороной вниз и разместите на нём одну из фишек рыб, использованных для выполнения условия. В награду за это вы получаете 1 фишку раковины.

ФИШКИ РАКОВИН

- Каждый раз, когда вы переворачиваете коралл или морского обитателя, вы получаете 1 фишку раковины.
- Одновременно у вас может быть не более 5 фишек раковин. Если у вас уже есть 5 раковин, вы не сможете получить ещё одну, даже если будете переворачивать новые тайлы.



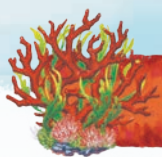
СОВЕТ Если у вас уже есть 5 фишек раковин и вы должны перевернуть тайл (и получить ещё одну), вы можете сперва потратить 2 раковины, чтобы переместить фишку рыбы, а уже затем перевернуть тайл. Однако если из-за этого перестанет выполняться условие тайла, вы не сможете его перевернуть.

- В свой ход вы можете тратить сколько угодно доступных вам фишек раковин.
- Тратя фишки раковин, убирайте их со своего планшета океана и кладите рядом. Получая фишки раковин, помещайте их на свой планшет океана.
- Вы можете потратить фишки раковин, чтобы выполнить одно из следующих дополнительных действий:
 - 1) Перед выбором тайла и фишки из общих рядов потратить 1 фишку раковины, чтобы обновить 1 из 3 рядов (см. с. 4).
 - 2) Перед выбором тайла и фишки из общих рядов потратить 1 фишку раковины, чтобы взять 1 любой тайл и 1 любую фишку, не придерживаясь доступных комбинаций (см. с. 4).
 - 3) В любой момент своего хода потратить 2 фишки раковин, чтобы переместить несобранную рыбу (см. выше).



КОНЕЦ ИГРЫ

Игра завершается, как только на планшетах океанов всех игроков остаётся **по 4 пустые ячейки**. Это позволяет всем игрокам сделать равное количество ходов — 17. В конце игры посчитайте ПО каждого игрока, воспользовавшись блокнотом. Игрок, набравший больше всех ПО, побеждает. В случае ничьей побеждает тот, у кого осталось больше фишек раковин. Если по-прежнему сохраняется ничья, отпразднуйте совместную победу: вам удалось создать прекрасную морскую экосистему!



ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

В «Коралловом море» у игроков есть несколько способов получить ПО. Они начисляются не только за перевёрнутые тайлы, но и за выполнение условий карт экосистемы, за разнообразие морских обитателей, а также за несобранных рыб. Посчитайте ПО в следующем порядке:

1 Карты экосистемы: посчитайте ПО за выполнение условий, указанных на картах экосистемы.

2 Тайлы: начиная с верхнего ряда и двигаясь вниз, посчитайте ПО за все перевёрнутые тайлы, а также за неперевернутые тайлы морских обитателей.

УТОЧНЕНИЕ Неперевернутые кораллы не приносят ПО.

3 Разные типы перевёрнутых морских обитателей: получите по 2 ПО за 1 перевёрнутого морского обитателя каждого УНИКАЛЬНОГО типа.

ЛЮБОПЫТНЫЙ ФАКТ Эта часть игры олицетворяет яркое разнообразие жизни в океане, воплощая её богатство и необъятное множество морских организмов, обитающих в водных глубинах.

4 Несобранные рыбы: каждая такая рыба приносит по 1 ПО за каждый перевёрнутый коралл рядом.

УТОЧНЕНИЕ Каждый перевёрнутый коралл при подсчёте ПО может учитываться несколько раз: за каждую несобранную рыбу рядом с ним.

Предположим, что ниже — ваш планшет океана в конце игры.

- Оранжевая карта экосистемы: получите по 2 ПО за каждый перевёрнутый коралл на вашем планшете океана, на котором собрана рыба того же цвета. Вы получите 7 тайлов $\times$ 2 ПО = 14 ПО.
- Голубая карта экосистемы: получите по 3 ПО за каждого перевёрнутого морского обитателя, размещённого в одной из 10 внутренних ячеек вашего планшета океана. Вы получите 3 тайла $\times$ 3 ПО = 9 ПО.

- 1-й ряд: $9 + 6 + 7 = 22$ ПО.
- 2-й ряд: $5 + 7 + 7 + 7 = 26$ ПО.
- 3-й ряд: $2 + 10 + 7 + 7 = 26$ ПО.
- 4-й ряд: $7 + 5 + 7 + 9 = 28$ ПО.
- 5-й ряд: $7 + 5 = 12$ ПО.

***УТОЧНЕНИЕ** Для морского обитателя **А** нужны 2 коралла разных цветов, а у вас 2 коралла одного цвета. Вы получите 1 тайл $\times$ 2 ПО = 2 ПО.

- Разные типы перевёрнутых морских обитателей: у вас на планшете встречаются морские обитатели 5 уникальных типов, поэтому вы получите 5 тайлов $\times$ 2 ПО = 10 ПО.
- Несобранные рыбы: вы получите **а** 2 + **б** 2 + **в** 2 + **г** 3 + **А** 1 + **е** 2 + **ж** 1 = 13 ПО.

CRYPTIC COLORATION
2 VP's per Completed Coral that has a Completed Fish of the SAME color.

BOUNTIFUL CAVES
3 VP's per Completed Seafloor located within the 10 inner spaces of your Ocean.

1	14
2	9
3	22
4	26
5	26
6	28
7	12
8	10
9	13
10	160

Внимание! Это не финальная версия правил, в них могут быть внесены изменения!



ОДИНОЧНАЯ ИГРА

Испытайте себя в одиночном режиме или бросьте вызов своим друзьям, чтобы посмотреть, кто наберёт больше очков! Рекомендуем также попробовать режим «Игра с достижениями» — это особые условия, которые внесут разнообразие в ваши одиночные игры (см. с. 14)!

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Подготовьтесь к игре по обычным правилам (см. с. 3). Затем поместите карту крылатки сбоку от вашего планшета океана.

ИЗМЕНЕНИЯ В ПРАВИЛАХ

Каждый раз, когда вам нужно потратить фишку раковины, вместо этого вы можете выложить на карту крылатки случайную фишку рыбы из мешочка.

- Вы можете делать это в любой момент игры и сколько угодно раз.
- Первых 2 рыб вы должны выложить в пустые ячейки в верхней части карты крылатки **а**. Все остальные фишки рыб выкладываете в секцию **б**.

Пример: обычно, чтобы переместить фишку рыбы, вы должны потратить 2 фишки раковин. Но в одиночной игре вы можете: (1) потратить 2 фишки раковин, (2) потратить 1 фишку раковины и выложить на карту крылатки 1 случайную рыбу из мешочка или (3) выложить на карту крылатки 2 случайных рыб из мешочка.

КОНЕЦ ИГРЫ

Как и по обычным правилам, игра заканчивается, когда на вашем планшете океана остаются 4 пустые ячейки.

УТОЧНЕНИЕ В редких случаях, когда в мешочке для рыб не остаётся фишек рыб, игра тут же заканчивается.

Карта крылатки



ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

В конце игры вы теряете ПО в зависимости от количества фишек рыб на карте крылатки. Первые 2 фишки рыб на ней не влияют на ваши ПО, но за каждую фишку, начиная с 3-й, вы теряете по 2 ПО.

Пример: на карте крылатки к концу игры выложены 6 фишек рыб. Первые 2 фишки не учитываются, поэтому вы теряете 4 фишки $\times$ 2 ПО = 8 ПО. Вычитите их из вашего общего счёта.

ЛЮБОПЫТНЫЙ ФАКТ Крылатки — искусные хищники, живущие на коралловых рифах. Используя свой превосходный камуфляж и скрытность, они незаметно подкрадываются к своей ничего не подозревающей добыче.

РЕЗУЛЬТАТЫ

130+ ПО	Пловец
145+ ПО	Дайвер
160+ ПО	Мореход
170+ ПО	Русалка
180+ ПО	Нимфа
190+ ПО	Посейдон



СЕМЕЙНЫЙ РЕЖИМ

Семейный режим — это упрощённая версия игры. В нём используются только лёгкие правила, поэтому вас ждёт более непринуждённая игра.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Подготовьтесь к игре по обычным правилам (см. с. 3), но НЕ ИСПОЛЬЗУЙТЕ карты экосистемы.

УТОЧНЕНИЕ В первой партии используйте набор тайлов морских обитателей, изображённый ниже.



ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

Считайте ПО только за тайлы. Очки за следующее не подсчитываются:

- ✗ карты экосистемы;
- ✗ разные типы морских обитателей;
- ✗ несобранные рыбы.





ИГРА С ДОСТИЖЕНИЯМИ

В «Коралловом море» вы можете побороться за достижения как в обычной игре, так и в одиночной. Используя приведённую ниже шкалу статистики достижений, вы можете отслеживать результаты не более чем 4 игроков. Заработайте все достижения, чтобы стать легендарным мореходом и войти в историю! Чтобы сыграть в этом режиме, выполните следующие шаги:

- 1 Запишите своё имя в отдельную ячейку на шкале статистики достижений.
- 2 Перед началом каждой игры выберите один из 3 вариантов игры с достижениями:

СЦЕНАРИИ

..... страница 14

ОБЫЧНЫЕ ПРАВИЛА ИГРЫ

..... страница 15

ИЗМЕНЁННЫЕ ПРАВИЛА ИГРЫ

..... страница 15

- 3 Заработав достижение, отметьте соответствующий коралл на странице выбранного варианта игры. Затем вернитесь на эту страницу и отметьте следующую пустую ячейку на шкале статистики достижений ниже.

УТОЧНЕНИЕ Если вы играете с достижениями в компании, достижения зарабатываются индивидуально вне зависимости от того, кто победил.

ШКАЛА СТАТИСТИКИ ДОСТИЖЕНИЙ

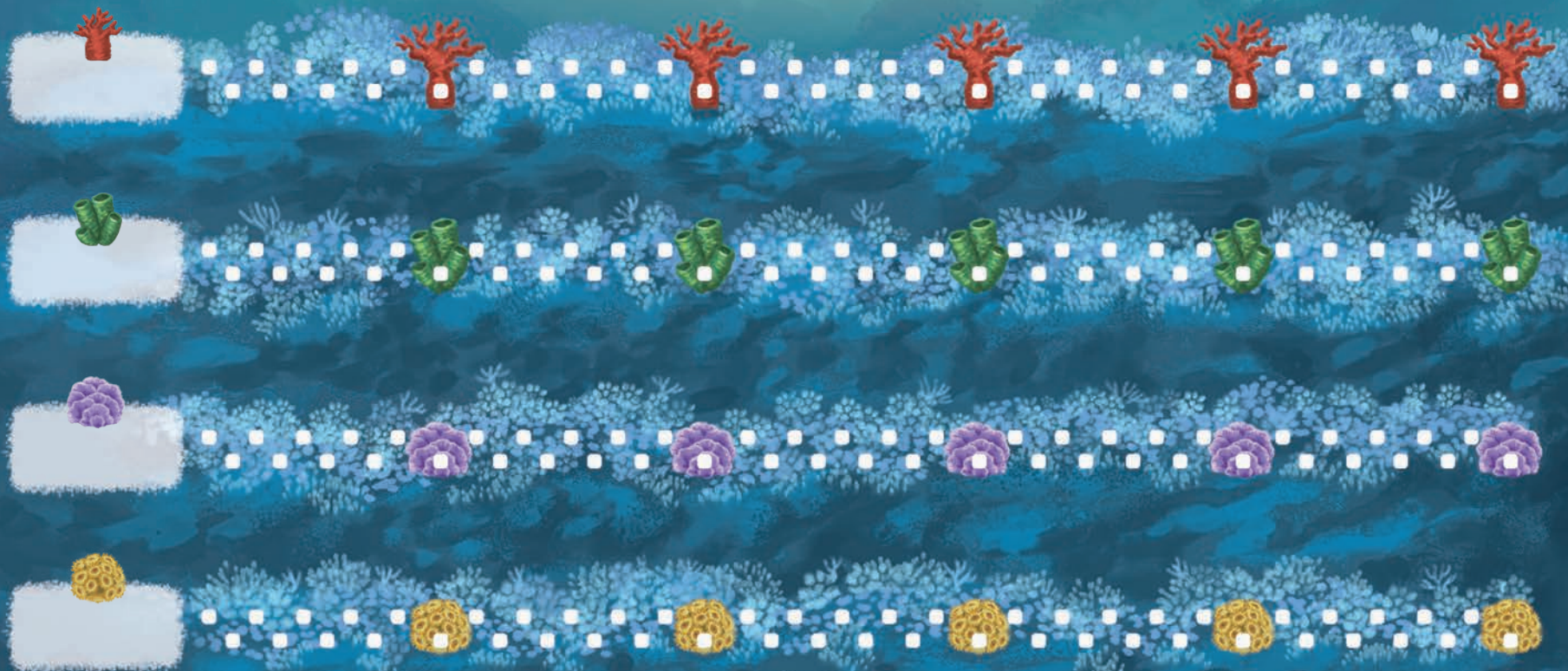
ИССЛЕДОВАТЕЛЬ
МОРЕЙ

РИФОВЫЙ
АВАНТЮРИСТ

ПОКОРИТЕЛЬ
ОКЕАНОВ

МАСТЕР
ПОГРУЖЕНИЙ

ЛЕГЕНДАРНЫЙ
МОРЕХОД



Внимание! Это не финальная версия правил, в них могут быть внесены изменения!

ИГРА С ДОСТИЖЕНИЯМИ — СЦЕНАРИИ

Каждый сценарий предлагает игрокам уникальную миссию и цель на игру. Для успешного завершения сценария вам нужно набрать минимальное количество ПО, а также выполнить особые цели. Если у вас не получится выполнить одно из этого, сценарий считается проваленным. Вы можете разыгрывать сценарии в любом порядке, но мы рекомендуем делать это последовательно, начав со сценария № 1, поскольку каждый следующий сценарий сложнее предыдущего.

№	СЛОЖНОСТЬ	ТАЙЛЫ МОРСКИХ ОБИТАТЕЛЕЙ	ОРАНЖЕВЫЕ КАРТЫ ЭКОСИСТЕМЫ	ГОЛУБЫЕ КАРТЫ ЭКОСИСТЕМЫ	ЦЕЛИ	МИН. ОЧКИ	ЗАВЕРШЕНО
1	Легко	A1, A3, B1, B3, B4, Г1, Г3, Д1, Д3, Е1	01 Маскировочная окраска	02 Пещеры изобилия	Нет.	140	
2	Легко	A1, A4, B1, B3, B4, Г1, Г4, Д1, Д4, Е1	04 Игра контрастов	03 Подводное сообщество	Нет.	145	
3	Легко	A2, A4, B3, B1, B2, Г2, Г4, Д2, Д4, Е2	02 Дуэт кораллов	04 В центре внимания	Нет.	150	
4	Легко	A2, A3, B2, B2, B4, Г2, Г3, Д2, Д3, Е2	07 Триады	05 Морской дуэт	Переверните хотя бы по 2 коралла каждого из 4 цветов.	155	
5	Легко	A1, A3, B4, B3, B4, Г1, Г4, Д2, Д4, Е1	06 Колоссальный риф	06 Озарённые пещеры	Переверните хотя бы 5 кораллов одного цвета.	160	
6	Нормально	B3, B4, B3, B4, Г1, Г2, Г3, Г4, Д1, Д3	02 Дуэт кораллов	07 Границы многообразия	Переверните морских обитателей хотя бы 4 разных типов в 12 внешних ячейках вашего планшета океана.	165	
7	Нормально	A1, A2, B1, B3, B1, B3, Г1, Г2, Д1, Д2	03 Симфония плавников	01 Богатые глубины	В конце игры выберите 1 цвет. У вас должна быть только 1 собранная рыба этого цвета.	170	
8	Нормально	A3, A4, B3, B4, B3, B4, Г3, Г4, Д3, Д4	04 Игра контрастов	04 В центре внимания	Переверните морских обитателей хотя бы 4 разных типов.	170	
9	Нормально	A1, A3, B2, B1, B2, B3, B4, Д1, Д3, Е1	02 Дуэт кораллов	07 Границы многообразия	В конце игры выберите 1 цвет. У вас должно быть от 1 до 5 собранных рыб этого цвета.	175	
10	Нормально	A2, A3, A4, B2, B2, Г3, Г4, Д3, Д4, Е2	06 Колоссальный риф	06 Озарённые пещеры	Переверните морских обитателей хотя бы 5 разных типов.	175	
11	Трудно	A2, A4, Г2, Г3, Г4, Д1, Д2, Д3, Д4, Е2	04 Игра контрастов	02 Пещеры изобилия	Переверните морских обитателей хотя бы 6 разных типов.	180	
12	Трудно	A3, A4, B1, B2, B3, B4, B1, B2, B3, B4	01 Маскировочная окраска	04 В центре внимания	Заработайте хотя бы 30 ПО с помощью карт экосистемы.	180	
13	Трудно	A1, A4, B1, B2, B4, Г1, Г3, Д2, Д4, Е2	05 Глубинные собраты	01 Богатые глубины	Закончите игру хотя бы с 2 фишками раковин.	185	
14	Трудно	A1, A2, B4, B3, B4, Г1, Г2, Д3, Д4, Е1	07 Триады	05 Морской дуэт	Оранжевая карта экосистемы (07 Триады) приносит в 2 раза больше ПО. Соберите хотя бы 5 рыб одного цвета.	185	
15	Трудно	A2, A4, B2, B2, B4, Г2, Г4, Д2, Д4, Е2	03 Симфония плавников	04 В центре внимания	В конце игры выберите 1 цвет. Перевернутые кораллы этого цвета не приносят ПО.	190	

ИГРА С ДОСТИЖЕНИЯМИ — СТАНДАРТНЫЕ ПРАВИЛА ИГРЫ

Играйте по обычным правилам. За одну игру можно заработать несколько достижений!

№	ЦЕЛЬ	ЗАВЕРШЕНО
1	Заработайте хотя бы 130 ПО.	
2	Заработайте хотя бы 145 ПО.	
3	Заработайте хотя бы 160 ПО.	
4	Заработайте хотя бы 170 ПО.	
5	Заработайте хотя бы 180 ПО.	
6	Заработайте хотя бы 190 ПО.	
7	Переверните все кораллы на вашем планшете океана.	
8	Переверните всех морских обитателей на вашем планшете океана.	
9	Переверните все тайлы на вашем планшете океана.	
10	Закончите игру с 5 фишками раковин.	
11	Заработайте хотя бы 20 ПО за несобранных рыб.	
12	Переверните морских обитателей хотя бы 6 разных типов.	
13	Переверните хотя бы 8 морских обитателей.	
14	Перевернутые морские обитатели на вашем планшете должны быть разных типов.	
15	Заработайте хотя бы 20 ПО с помощью оранжевой карты экосистемы.	
16	Заработайте хотя бы 15 ПО с помощью голубой карты экосистемы.	
17	Заработайте одинаковое количество ПО с помощью обеих карт экосистемы.	
18	Перевернутые кораллы на вашем планшете должны быть не более чем 3 разных цветов.	
19	Собранные рыбы на вашем планшете должны быть не более чем 3 разных цветов.	
20	Собранные рыбы на вашем планшете должны быть не более чем 2 разных цветов.	
21	Перевернутые кораллы и собранные рыбы на вашем планшете должны быть не более чем 3 разных цветов.	
22	В конце игры пустые ячейки на вашем планшете не должны быть соседними.	
23	В каждой внешней ячейке вашего планшета должен быть перевернутый тайл (см. «Внешние ячейки» на с. 17).	
24	Переверните коралл каждого из 4 цветов, приносящий 9 ПО.	
25	Переверните по 3 коралла каждого из 4 цветов.	

ИГРА С ДОСТИЖЕНИЯМИ — ИЗМЕНЁННЫЕ ПРАВИЛА ИГРЫ

Соблюдайте изменённые правила игры. Если вы нарушите их во время игры, вы не сможете заработать достижение.

№	ИЗМЕНЁННЫЕ ПРАВИЛА	ЗАВЕРШЕНО
1	Каждый тайл коралла (кроме самого первого) нужно размещать так, чтобы он был соседним хотя бы с 1 тайлом коралла.	
2	Уменьшите количество компонентов в общих рядах с 5 до 3.	
3	Вы не можете перемещать фишки рыб, тратя фишки раковин. Вместо этого вы можете потратить 2 фишки раковин, чтобы переместить или повернуть неперевернутый коралл.	
4	Все дополнительные действия (обновление ряда, игнорирование комбинации и перемещение рыбы) стоят на 1 фишку раковины дороже.	
5	Вместо того чтобы использовать мешочек с рыбами, соберите их вместе — это будет ваш общий запас. Выбрав 1 тайл, берите любую фишку из этого запаса.	
6	Вы не можете обновлять общие ряды ни при каких обстоятельствах.	
7	Используйте 2 оранжевые и 2 голубые карты экосистемы. В конце игры выберите из каждой пары по 1 карте, за которую вы получите ПО.	
8	Играйте без общих рядов. Каждый раз, когда вам нужно взять тайл или фишку, доставайте случайные из мешочков. Можете игнорировать обычные правила: размещайте тайлы в любых ячейках на планшете, а рыб — на любых пузырях.	
9	В конце игры каждая несобранная рыба приносит по 1 дополнительному ПО за каждый перевернутый коралл рядом одного с ней цвета.	
10	Перевернутые морские обитатели не могут быть смежными. УТОЧНЕНИЕ У перевернутых морских обитателей не должно быть смежных сторон, но могут быть общие углы. 	

ПРИЛОЖЕНИЕ

ОРАНЖЕВЫЕ КАРТЫ ЭКОСИСТЕМЫ

№ 01. Маскировочная окраска: получите по 2 ПО за каждый перевёрнутый коралл, на котором собрана рыба того же цвета.



№ 02. Дуэт кораллов: получите по 3 ПО за каждую пару перевёрнутых кораллов одного цвета. Расположение этих тайлов не имеет значения.

Пример: если у вас есть 2 красных, 5 жёлтых, 1 зелёный и 2 фиолетовых перевёрнутых коралла, вы собрали 1 пару красных тайлов, 2 пары жёлтых и 1 пару фиолетовых. Вы получите 4 пары $\times$ 3 ПО = 12 ПО.

СОВЕТ Считайте, что выгодно иметь чётное количество перевёрнутых кораллов каждого цвета.

№ 03. Симфония плавников: получите по 3 ПО за каждую собранную рыбу самого распространённого среди них цвета на вашем планшете океана (до 18 ПО). Если несколько цветов встречаются одинаково часто, учитывайте только один из них.

Пример: если у вас собраны 4 жёлтые, 2 фиолетовые, 1 зелёная и 2 красные рыбы, вы получите 4 фишки (жёлтые) $\times$ 3 ПО = 12 ПО.

№ 04. Игра контрастов: получите по 2 ПО за каждый перевёрнутый коралл, на котором собрана рыба другого цвета.



№ 05. Глубинные собраты: получите по 4 ПО за каждый горизонтальный ряд на вашем планшете океана хотя бы с 2 перевёрнутыми кораллами одного цвета.

Пример: на изображённом ниже планшете океана в 3 горизонтальных рядах есть хотя бы 2 перевёрнутых коралла одного цвета. Следовательно, вы получите 3 горизонтальных ряда $\times$ 4 ПО = 12 ПО.



№ 06. Колоссальный риф: получите по 2 ПО за каждый тайл в составе самой большой группы смежных перевёрнутых кораллов.

Пример: на изображённом ниже планшете океана группа **а** — это самая большая группа смежных перевёрнутых кораллов. Она состоит из 7 тайлов. За неё вы получите 7 тайлов $\times$ 2 ПО = 14 ПО. Тайл **А** не является частью группы **а**, поскольку у них нет смежных сторон. Тайл **Б** не считается частью группы, поскольку не перевёрнут.

УТОЧНЕНИЕ

○ : смежный с тайлом **6**
✓ : соседний с тайлом **6**



№ 07. Триады: получите по 4 ПО за каждый цвет, который встречается хотя бы у 3 собранных рыб на вашем планшете океана.

Пример: если у вас собраны 2 красные, 9 жёлтых, 3 зелёные и 3 фиолетовые рыбы, вы получите ПО за 3 цвета (жёлтый, зелёный и фиолетовый). Вы получите 3 цвета $\times$ 4 ПО = 12 ПО.

ГОЛУБЫЕ КАРТЫ ЭКОСИСТЕМЫ

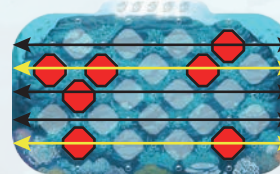
УТОЧНЕНИЕ Для наглядности перевёрнутые морские обитатели будут изображаться как

№ 01. Богатые глубины: получите по 4 ПО за каждый горизонтальный ряд на вашем планшете океана хотя бы с 2 перевёрнутыми морскими обитателями.

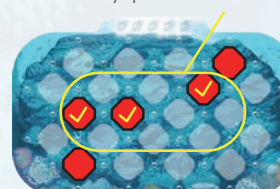
Пример: в 2 из 5 рядов есть хотя бы по 2 перевёрнутых морских обитателя. Вы получите 2 ряда $\times$ 4 ПО = 8 ПО.

№ 02. Пещеры изобилия: получите по 3 ПО за каждого перевёрнутого морского обитателя, размещённого в 10 внутренних ячейках вашего планшета океана.

Пример: если во внутренних ячейках вашего планшета океана размещены 3 перевёрнутых морских обитателя, вы получите 3 тайла $\times$ 3 ПО = 9 ПО.



Внутренние ячейки



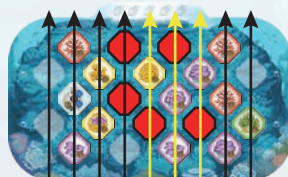
№ 03. Подводное сообщество: получите по 2 ПО за каждого перевернутого морского обитателя в ячейках, соседних хотя бы с 1 перевернутым морским обитателем.

Пример: на вашем планшете океана размещены 5 морских обитателей, в соседних ячейках с которыми есть хотя бы 1 тайл морского обитателя. Вы получите $5 \text{ тайлов} \times 2 \text{ ПО} = 10 \text{ ПО}$.

УТОЧНЕНИЕ Тайлы считаются соседними, если у них смежные стороны или общие углы.



№ 04. В центре внимания: получите по 2 ПО за каждый столбец на вашем планшете океана ровно с 1 перевернутым морским обитателем. Не перевернутые морские обитатели не учитываются. Поэтому даже если в столбце с 1 перевернутым морским обитателем будет любой коралл и/или не перевернутый морской обитатель, вы всё равно получите 2 ПО.



Пример: в 3 из 9 столбцов есть ровно по 1 перевернутому морскому обитателю. Следовательно, вы получите $3 \text{ столбца} \times 2 \text{ ПО} = 6 \text{ ПО}$.

№ 05. Морской дуэт: получите по 4 ПО за каждую пару смежных перевернутых морских обитателей. Каждый тайл морского обитателя учитывается только в 1 паре.

Пример: у вас есть 2 пары перевернутых морских обитателей, поэтому вы получите $2 \text{ пары} \times 4 \text{ ПО} = 8 \text{ ПО}$. У тайла **б** смежные стороны как с тайлом **а**, так и с тайлом **в**, но его можно учесть только в 1 из этих пар. Тайлы **г** и **д** не смежные, поэтому не образуют пару.



№ 06. Озарённые пещеры: получите по 2 ПО за 1 перевернутый тайл каждого уникального типа, размещённый в 10 внутренних ячейках вашего планшета океана. Уникальными считаются разные цвета кораллов и разные типы морских обитателей.

Пример: во внутренних ячейках вашего планшета океана перевернуты 3 разных коралла (жёлтый, фиолетовый и красный) и 3 разных морских обитателя. Вы получите $6 \text{ уникальных типов} \times 2 \text{ ПО} = 12 \text{ ПО}$.



№ 07. Границы многообразия: получите по 2 ПО за 1 перевернутый тайл каждого уникального типа, размещённый в 12 внешних ячейках вашего планшета океана. Уникальными считаются разные цвета кораллов и разные типы морских обитателей.

Пример: во внешних ячейках вашего планшета океана перевернуты 4 разных коралла (красный, жёлтый, зелёный и фиолетовый) и 3 разных морских обитателя. Вы получите $7 \text{ уникальных типов} \times 2 \text{ ПО} = 14 \text{ ПО}$.



ОСОБЫЕ ПРАВИЛА ПОПОЛНЕНИЯ РЯДОВ

Если при пополнении ряда морских обитателей в мешочке с ними не остаётся тайлов, возьмите тайл коралла из мешочка с кораллами и выложите его на пустое место в ряд морских обитателей.



После того как в ряд морских обитателей был выложен тайл коралла, этот ряд больше нельзя обновлять.

УТОЧНЕНИЕ Если в ряду кораллов выложено хотя бы 4 тайла кораллов одного цвета, вы по-прежнему можете его обновить (см. с. 4). Однако тайлы кораллов в ряду морских обитателей не учитываются для этого условия.

УТОЧНЕНИЕ При обновлении ряда кораллов обновляются только 5 тайлов в этом ряду: тайлы кораллов в ряду морских обитателей не обновляются.



ПЕСТРЯК-ЛИС

Пестряк-лис при угрозе может менять свою привычную ярко-жёлтую окраску на тёмно-коричневую. В длину он может достигать 25 см, но обычно вырастает лишь до 20 см. Этот вид популярен благодаря своей красивой расцветке и питается преимущественно водорослями и зоопланктоном.



ОКСИМОНАКАНТ ДЛИННОРЫЛЫЙ

Из-за характерного узора — оранжевых пятен — этих рыб прозвали «арлекинами». Они отличаются крайне избирательным рационом и питаются исключительно полипами коралла-акропоры. Максимальная длина их тела составляет 12 см. В природе рыб этого вида часто наблюдают парами.



ВАРИОЛА БЕЛОКАЁМЧАТАЯ

Вариолы белокаёмчатые рождаются самками, но по мере взросления естественным образом меняют пол в соответствии с социальной иерархией. В длину эти крупные рыбы могут достигать более чем 60 см. Их мясо ценится за свой вкус, но из-за низкой популяции эти рыбы не являются основным объектом рыболовного промысла.



РЫБА-КЛОУН

Рыбы-клоуны состоят в тесном симбиозе с актиниями. Актинии в этой паре отвечают за защиту от хищников, а рыбы-клоуны — за пропитание и защиту от паразитов. Рыбы-клоуны живут в сообществах со строгой иерархией, в которой доминирующая самка занимает лидирующую роль.



МОНТИПОРА ЛИСТОВАЯ ЧАШЕВИДНАЯ

Разрастаясь, эти кораллы образуют характерные плоские пластинчатые или листовидные структуры, которые позволяют им эффективно поглощать солнечный свет. Палитра цветов у этих притягательных кораллов очень богата: они бывают фиолетовыми, зелёными, розовыми и красными.



ТУБАСТРЕЯ

Тубастрея, которую также называют «солнечным кораллом» из-за её сходства с солнечными лучами, уникальна тем, что не использует фотосинтез. Вместо этого она ведёт ночной образ жизни, вытягивая свои щупальца по ночам для ловли планктона. Так она отлично адаптировалась для жизни в темноте глубоких вод.



КОЛОНИАЛЬНАЯ ТРУБЧАТАЯ ГУБКА

Колониальные трубчатые губки, обитающие преимущественно в атлантике, на самом деле не являются кораллами. В отличие от кораллов, у них нет щупалец, нервной системы или мышц, поэтому их относят к примитивным многоклеточным. Они были добавлены в игру для визуального баланса.



МОНТИПОРА ПАЛЬЧИКОВАЯ

Эти кораллы отличаются древовидно-ветвящимся характером роста. Они получают энергию в основном за счёт фотосинтеза, с которым им помогают симбиотические динофлагеллаты, но в их рацион также входит и планктон. Их ветвистая структура служит укрытием для мелких рыб и других морских обитателей.



КИТОВАЯ АКУЛА

Китовые акулы, самые крупные рыбы в мире, могут достигать в длину от 10 до 18 м. У них высокая продолжительность жизни: они живут от 70 до 130 лет, а половозрелыми становятся в 30. Несмотря на свои огромные размеры, китовые акулы удивительно миролюбивы и известны своим игривым поведением с дайверами.

A1



БОЛЬШАЯ БЕЛАЯ АКУЛА

Большие белые акулы — вершина пищевой цепи океана. Эти грозные хищники, достигающие 4–5 м в длину, заслужили дурную славу своими нападениями на людей. В пасти у них 300 острых как бритва и постоянно регенерирующих зубов, никогда не теряющих свою смертоносность.

A2



ЭПОЛЕТНАЯ АКУЛА

Эполетная акула примечательна уникальной способностью «ходить» на плавниках. Она умеет и плавать, но чаще перемещается по песчаному дну или коралловым рифам, опираясь на плавники. При длине тела всего в 70–90 см эта небольшая акула привлекает внимание своим очаровательным внешним видом.

A3



АКУЛА-МОЛОТ

Акула-молот прозвана так за характерную форму головы, напоминающую молоток. Глаза, расположенные по краям «молота», обеспечивают ей отличный обзор. Она охотится на разнообразную морскую живность: рыб, кальмаров, осьминогов и ракообразных.

A4



ДЮГОНЬ

Дюгоны — морские млекопитающие, способные нырять на глубину до 39 метров и задерживать дыхание на 6 минут. В день они съедают по 40–50 кг морской травы, за что получили прозвище «морская королева». У дюгоной хорошо развит материнский инстинкт, и они тщательно заботятся о своём потомстве.

B1



БУТЫЛКОНОСЫЙ ДЕЛЬФИН

Эти дельфины с высокоразвитым интеллектом общаются звуками: для идентификации сородичей они используют уникальные свисты — своеобразные имена. Они обладают самосознанием и могут выполнять сложные когнитивные задачи. Их мозг по размеру крупнее человеческого.

B2



ГОРБАТЫЙ КИТ

В брачный период самцы горбатых китов исполняют протяжные сложные песни. Вокальные композиции могут длиться от 4 до 33 минут и распространяться на расстояние свыше 10 км. Взрослые особи вырастают в длину до 14–17 м. У китов, достигших таких размеров, нет естественных врагов.

B3



МИГАЛУ

Мигалу — это единственный полностью белый горбатый кит, впервые замеченный в 1991 году. Учёные предполагают, что его белая окраска вызвана альбинизмом. Имя «мигалу» происходит из языка аборигенов австралийского штата Квинсленд и означает «белый парень».

B4



РИФОВАЯ МАНТА

Рифовые манти — это гигантские скаты. Обычно они вырастают до 3–3,5 м в ширину, но встречаются особи шириной в 5 м. У них самое высокое среди рыб соотношение массы мозга к телу, они очень умны и вступают в сложные социальные взаимодействия. Они отличаются долголетием и обычно живут не менее 50 лет.



БИССА

Уникальный клювообразный рот позволяет биссам добывать пищу из расщелин, недоступных другим морским обитателям. Черепахи этого вида, как и многие другие морские черепахи, преимущественно живут в одиночестве и встречаются с сородичами только в брачный период.



ЖЕЛТОГУБЫЙ ПЛОСКОХВОСТ

Эти морские змеи большую часть времени охотятся в воде, но выбирают на сушу, чтобы переварить пищу и отдохнуть. Они ядовиты и опасны, но у них мирный нрав: они избегают контактов с человеком, если их не провоцировать. Самки этого вида крупнее самцов.



КОЛЮЧИЙ МОРСКОЙ КОНЁК

Колючие морские коньки — небольшие, но уникальные животные: у них вынашивают и выращивают потомство самцы. Самка откладывает яйца в выводковую сумку самца, который их защищает. Морские коньки умеют менять окраску, маскируясь под окружающую среду.



КРАБ-БОКСЁР

Крабы-боксёры любят держать в клешнях актинии, за что и получили своё прозвище. При угрозе они размахивают этими кораллами, полагаясь на их отпугивающие хищников стрекательные клетки. Взамен актинии получают мобильность, поэтому это симбиотические отношения.



РАК-ОТШЕЛЬНИК

Раки-отшельники защищаются, используя брошенные раковины моллюсков в качестве убежища. По мере роста им приходится менять свою раковину на более крупную, из-за чего особи этого вида конкурируют и нередко сражаются друг с другом. Рак-отшельник, не нашедший подходящую раковину, растёт медленно и становится уязвимым для хищников.



РИФОВЫЙ ОМАР

Рифовые омары знамениты своей яркой окраской: их панцири, часто украшенные полосами или пятнами, бывают красными, оранжевыми, фиолетовыми или белыми. Эти красивые омары популярны у владельцев аквариумов. Они значительно меньше большинства своих сородичей: вырастают лишь до 10–13 см.



РАК-БОГОМОЛ

Раки-богомолы прославились своим мощным ударом, способным разбить стекло или разрушить жёсткие кораллы. У этих раков весьма скромные размеры (около 10 см), но их удар развивает скорость до 23 м/с и создаёт ударную волну, которая может оглушить или убить мелкую добычу.

B1



БОЛЬШОЙ СИНЕКОЛЬЧАТЫЙ ОСЬМИНОГ

Большие синекольчатые осьминоги, достигающие всего 10 см в длину, являются одними из самых ядовитых морских существ в мире. При охоте они кусают жертву и впрыскивают ей свой яд. Обычно они маскируются и прячутся, а при угрозе демонстрируют свои яркие синие кольца, стараясь отпугнуть хищника.

A1

B2



КАРАКАТИЦА

Каракатицы, также известные как «морские хамелеоны», умеют по желанию менять окраску своего тела, причём сделать они это могут всего за секунду. Меняя цвет, они маскируются, общаются с сородичами и отпугивают хищников. Каракатицы обладают не только высоким интеллектом, но и прекрасной памятью.

A2

B3



ХРОМОДОРИС АННЫ

Эти морские брюхоногие моллюски вырастают в длину до 5 см. Их яркая, пёстрая окраска нужна им не только для красоты: она сигнализирует хищникам о ядовитости. Специфические химические вещества, накапливающиеся в телах этих моллюсков, могут вызвать у хищников неприятные последствия.

A3

B4



КУБОМЕДУЗА

В щупальцах некоторых видов кубомедуз таится сильнодействующий яд, опасный для человека. Эти медузы могут развивать скорость до 1,5–2 м/с и резко менять направление в воде, что делает их прирождёнными хищниками. Охотятся они на мелкую рыбу.

A4

G1

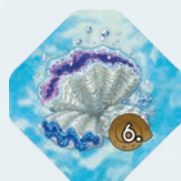


НАУТИЛУС

Наутилусов ещё называют «живыми ископаемыми», поскольку за сотни миллионов лет их вид практически не изменился. Несмотря на внешнее сходство с раковинами, наутилусы относятся к головоногим моллюскам и приходятся родственниками кальмарам и осьминогам. В зависимости от вида и пола, у наутилусов может быть 50–90 щупалец.

E1

G2



ГИГАНТСКИЙ МОЛЛЮСК

Гигантские моллюски могут вырастать до 1,2 м и весить более 200 кг. Особи этого вида — невероятные долгожители, некоторые из которых в дикой природе живут более 100 лет. Гигантских моллюсков обычно можно найти на плоских коралловых песках или среди обломков кораллов. Из-за быстрого сокращения популяции, их вид находится под угрозой исчезновения.

E2



ХАРОНИЯ

Харонии являются хищниками и охотятся на терновых венцов — морских звёзд, которые питаются коралловыми рифами и тем самым вредят им. Так, харонии помогают поддерживать хрупкий баланс рифовой экосистемы. В дикой природе они могут прожить более 20 лет.



КРЫЛАТКА

Крылатки питаются мелкой рифовой рыбой и беспозвоночными. Они такие прожорливые, что могут нарушить хрупкий баланс экосистемы. Из-за них сокращаются популяции рыб (например, питающихся водорослями), которые играют важную роль в жизни рифов.

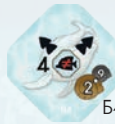
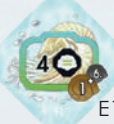
КАРТА ДЛЯ ОДИНОЧНОЙ ИГРЫ

ПОДГОТОВКА МОРСКИХ ОБИТАТЕЛЕЙ

В базовую версию игры входит 22 типа морских обитателей, из которых для каждой партии нужно выбрать 10. Вы можете использовать любые комбинации морских обитателей, но для более сбалансированной игры мы рекомендуем следовать указаниям из таблицы ниже. Попробуйте создать свою собственную уникальную головоломку!

1 Выбирайте тайлы, учитывая рекомендованное для каждой группы количество. Всегда используйте 1 из тайлов группы Е.

2 Чтобы собрать сбалансированный набор морских обитателей, выбирайте как тех, для которых нужны тайлы кораллов, так и тех, для которых нужны фишки рыб.

ГРУППА	ТАЙЛЫ МОРСКИХ ОБИТАТЕЛЕЙ	МИН.	МАКС.
А	 A1  A2  A3  A4	-	2 типа
Б	 B1  B2  B3  B4	-	2 типа
В	 B1  B2  B3  B4	-	3 типа
Г	 Г1  Г2  Г3  Г4	-	2 типа
Д	 Д1  Д2  Д3  Д4	-	3 типа
Е	 E1  E2	1 тип	1 тип

УТОЧНЕНИЕ Эта таблица носит рекомендательный характер: вы не обязаны строго ей следовать.



Перепечатка и публикация правил, компонентов, иллюстраций без разрешения правообладателя запрещены.
© ООО «ГаГа Трейд», 2025 — правообладатель русскоязычной версии игры. Все права защищены.

Русскоязычное издание подготовлено GaGa Games

Переводчик: Дмитрий Баранчиков

Редактор: Иван Ионов

Дизайнер-верстальщик: Наталья Логинова

Выпускающий редактор: Даниил Молошников

Руководитель проекта: Наталья Рыжикова

Руководитель редакции: Валерия Горбачёва

Общее руководство: Антон Сковородин