РИБОКРАЙ

ГРА СЕРІЇ ІГОР «КРИЛА»

Автори гри: Девід Гордон та Майкл О'Коннелл

Ілюстрації: Ана Марія Мартінез, Каталіна Мартінез
та Меса Шумахер за підтримки Наталії Рояз

Розробниця: Елізабет Харґрейв

1–5 гравців · 45–60 хвилин · Вік: 10+ · Змагальна

Ви — дослідник морських глибин, який прагне знаходити та спостерігати за безліччю водних мешканців у барвистій сонячній зоні, примарній зоні сутінків і темній опівнічній зоні світових морів і океанів.

ОГЛЯД ТА ЦІЛЬ ГРИ

Протягом 4-х тижнів ви пірнатимете все глибше в океан у пошуках різних видів риб, які принесуть низку корисних бонусів. Кожен дайв-сайт* спеціалізується на одному з ключових аспектів для ваших подальших досліджень:

- Збільшуйте свою колекцію риби.
- Знаходьте щойно відкладені ікринки.
- Отримуйте мальків з ікринок і вирощуйте мальків у зграях.

Переможцем стає гравець із найбільшою кількістю балів, здобутих завдяки рибам, ікринкам, малькам, зграям і досягненням.

ЗМІСТ

Підготування 2
Огляд ігроладу.....4
Кінець тижня 8
Кінець гри 8
Важливі примітки.....9
Символи.....10
Океанологія 11

* Дайв-сайт — відоме або популярне місце для занурення з аквалангом, яке приваблює дайверів завдяки своїй природній красі, підводному життю або цікавим об'єктам, таким як рифи чи затонулі кораблі.

КОМПОНЕНТИ:

5 килимків океану



Планшет досягнень



9 тайлів досягнень



125 карт риб



10 карт стартових риб



30 дайверів *(по 6 кожного кольору)*



90 жетонів ікринок / мальків *(двобічні: ікринка з одного боку, мальок з іншого)*



40 жетонів зграй



Маркер першого гравця



5 пам'яток



Планшет підрахунку балів



Жетон відстеження тижня



Компоненти для соло-режиму вказані в книзі правил Навтоми.

ПІДГОТУВАННЯ

ЗАГАЛЬНІ КОМПОНЕНТИ

1. Покладіть усі ікринки / мальків та жетони зграй у межах досяжності всіх гравців, щоб утворити загальний запас.
2. Перетасуйте 10 карт стартових риб та покладіть їх долілиць поруч із загальним запасом. *Ці 10 карт мають темно-сірі кути та відрізняються сорочками від інших карт риб.*
3. Перетасуйте колоду зі 125 карт риб і покладіть її долілиць поруч із картами стартових риб.
4. Покладіть планшет досягнень біля загального запасу.
   - Якщо хтось із гравців грає вперше, використовуйте бік А.
   - В іншому разі можете використовувати будь-який бік. *(Бік Б містить випадкові тайли досягнень, а також гравці, що здобули найбільше балів за виконання досягнення тижня, отримають по 3 додаткові бали.)* Якщо використовуєте бік Б, випадковим чином виберіть тайли 1, 2 та 3 тижня та розмістіть їх у відповідні слоти тижня на планшеті.

ПІДГОТУВАННЯ ГРАВЦЯ

А. Розмістіть килимок океану (ваш «океан») перед собою.

Б. Виберіть колір гравця та візьміть 6 дайверів цього кольору.

В. Розмістіть 1 жетон ікринки в кожен із 2 стартових слотів ікринок (намальовані на кормових рибах) у вашому океані. Кормові риби — це три риби, намальовані на вашому килимку океану.

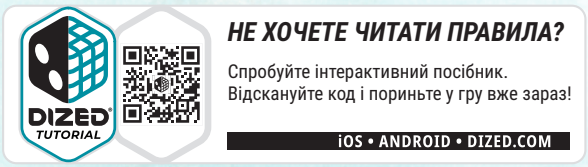
Г. Розмістіть 1 жетон малька в стартовому слоті малька.

Д. Отримайте 2 випадкові карти стартових риб. Розмістіть їх горілиць по вертикалі поруч із вашим килимком океану (як показано) — це ваша рука. Поверніть усі невикористані карти стартових риб у коробку.

Е. Потягніть 3 карти риб із колоди та додайте їх горілиць у свою руку. Усі гравці мають змогу бачити незіграних риб у вашій руці.

Ж. Навмання виберіть першого гравця та дайте йому відповідний маркер.

Ви можете не використовувати книгу правил, а натомість подивитися відео на stonemaiergames.com/games/finspan/media-reviews або використати інтерактивний посібник Dized (матеріали доступні англійською мовою).




1


ДОСЯГНЕННЯ — БІК А
ТИЖДЕНЬ 1
ТИЖДЕНЬ 2
ТИЖДЕНЬ 3
ТИЖДЕНЬ 4
КІНЕЦЬ ТРОХІЯ
ПЕРЕМОЖЦІ БАГІ:
4


2
3


Б
Ж


А
В
Г
В


Д
Е

ОГЛЯД ІГРОЛАДУ

Щоходу ви будете або розігрувати рибу, або пірнати в океан. Протягом 4 тижнів ви виконаєте по 6 ходів (всього 24 ходи на гравця за гру).

На початку гри ви будете розігрувати недорогі карти риб та відкладати ікринки. У середині гри застосовуватимете дорожчі карти риб і отримуватимете мальків з ікринок. А під кінець гри вже зможете розігрувати потужні карти риб із властивістю «При розіграші» й збирати мальків у зграї.

У СВІЙ ХІД

Розмістіть невикористаного дайвера в своєму океані щоб **(А) зіграти карту риби в свій океан** або **(Б) пірнути в дайв-сайт, щоб отримати різноманітні бонуси.**

ЗІГРАТИ КАРТУ РИБИ

Щоб зіграти рибу, потрібно вибрати карту риби зі своєї руки, заплатити її вартість та розмістити її на своєму килимку океану. Тематично це показує, як ви відкриваєте для себе цю рибу в зоні вашого океану.

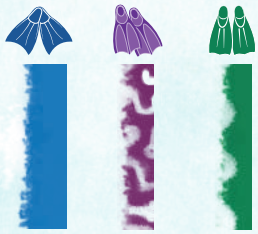
Слідуйте цим крокам, щоб зіграти карту риби:





1. РОЗМІСТІТЬ ДАЙВЕРА. Розмістіть невикористаного дайвера в сіру зону у лівому верхньому куті вашого океану.
2. СПЛАТІТЬ ВАРТІСТЬ. Виберіть рибу з руки та сплатіть її вартість, зазначену у верхньому лівому куті карти.
   - Багато карт потребують скидання 1 або більше додаткових карт ( ) з руки як додаткова оплата. Скинуті так карти кладіть горілиць у своїй колоді скиду.
   - Деякі карти потребують оплати у вигляді ікринок ( ) або мальків ( ) з будь-якої зони вашого океану. (Покладіть використані жетони назад до загального запасу.)
   - Іншою вартістю може бути поїдання риби ( ) у вашому океані. Коли граєте таку рибу, ви маєте накрити коротшу рибу (карту або кормову рибу), що вже є у вашому океані.
3. РОЗМІСТІТЬ РИБУ. Виберіть порожній або зайнятий слот* у вашому океані та розмістіть туди рибу за такими правилами:
   - ЗОНИ: кожна риба має 1 або більше зон, у якій вона може перебувати (сонячна, сутінкова та/або опівнічна), як зазначено у лівій частині карти.
   - ДАЙВ-САЙТИ: риби з синім, фіолетовим або зеленим кольором обрамлення можна розмістити лише у відповідних дайв-сайтах (колонках). Риби без кольорового обрамлення можна розмістити в будь-якому дайв-сайті.
   - НАКРИТО ІКРИНКИ ТА МАЛЬКІВ: якщо карту розіграють поверх ікринок, мальків або жетонів зграї, перемістіть ці компоненти на щойно зіграну карту.







**Слотом є прямокутник розміром із карту на вашому килимку океану (кожен океан має 18 слотів).*

- ПОЇДАННЯ РИБИ: ви можете розмістити рибу поверх коротшої риби (карти або кормової риби), що міститься в океані за своїм бажанням або щоб задовольнити умови вартості .
  - —Зіграна риба має бути довшою (показано внизу ліворуч), ніж та, яку з'їдають.
  - —Будь які жетони (ікринки, мальки, або зграї) на з'їденій рибі переносяться на зіграну рибу. Всі карти риб під з'їденою рибою також залишаються.
  - —З'їдена риба залишається під рибою, що її з'їла, та більше не рахується як риба у вашому океані. Кожна з'їдена риба дає 1 переможний бал наприкінці гри.



З'ЇДЕНА РИБА

4. ОТРИМАЙТЕ БОНУС ВЛАСТИВОСТІ «ПРИ РОЗІГРАШІ». Якщо риба має властивість «При розіграші», ви можете отримати цей бонус. Якщо на карті більше ніж один бонус, можете обрати порядок отримання цих бонусів. Якщо є вказівка «усі гравці», кожен гравець може вибрати, чи отримувати цей бонус. Гравець може отримати як увесь бонус, так і його частину.



На цій властивості вказано: «Зіграйте карту з руки — сплативши її вартість та слідуючи всім правилам розміщення — в глибоководний ряд килимка вашого океану».

СТРУКТУРА КАРТИ РИБИ

Коли зіграна ця риба, ви маєте прибрати 2 мальків із будь-якої зони вашого океану. Також ця риба має з'їдати (накривати) коротшу рибу у вашому океані. На інших картах риб можливі умови, за яких треба прибрати ікринки або зграї з вашого океану та/або скинути карти з вашої руки.

Ця риба є вищим хижаком, оскільки має дві мітки хижака. Вищі хижаки мають властивість, яка активується для всіх гравців під час розіграшу цієї карти.

Отримайте бонуси цієї риби, коли ви її граєте. Деякі властивості риб активуються під час пірнання в дайв-сайтах (коричневі властивості), а інші — наприкінці гри (жовті властивості).

Цю рибу можна зіграти в будь-якій зоні вашого океану: сонячній, сутінковій або опівнічній

Ця риба принесе 10 балів наприкінці гри.



Властивість риби (див. пам'ятку щодо всіх властивостей риб). Кожен гравець, який підпадає під умови активації, самостійно вирішує, чи отримувати бонус властивості.

Це довжина риби.
Велика риба (як ця) має символ хвоста.
Середня риба має символ хвоста.
Дрібна риба має символ хвоста.

Властивість цієї риби активується для всіх гравців.

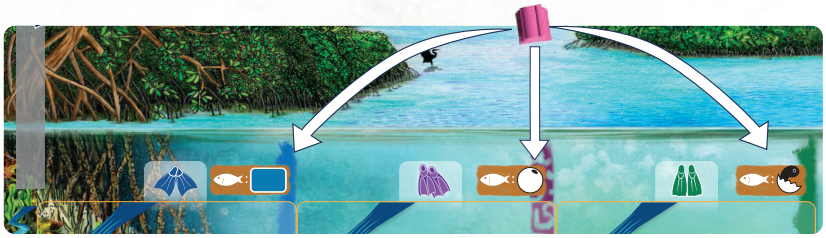
Деякі властивості риб мають символи естуаріїв (верхній ряд,) або глибоководдя (нижній ряд,).

ПІРНАЙТЕ

Щоб пірнути, виберіть дайв-сайт (одну з трьох колонок на килимку вашого океану) та просувайте дайвера зверху вниз, отримуючи бонуси в процесі. Тематично це показує спостереження та вивчення риб у їхньому середовищі існування.

Пірнайте в такому порядку:

1. **Виберіть дайв-сайт.** Розмістіть невикористаного дайвера зверху колонки.



2. **Перевірте верхній бонус дайв-сайту.** Ви можете отримати бонус, зазначений зверху колонки, якщо у вас є щонайменше 1 риба (карта або кормова риба) в цій колонці в сонячній зоні.
   а. : потягніть карту риби з колоди. У вас може бути скільки завгодно карт у руці.
   б. : розмістіть ікринку на рибу (у вашому океані), на якій її ще немає. **Кожна риба може тримати лише 1 ікринку!**
   в. : отримайте малька з однієї з ваших ікринок (переверніть жетон ікринки зображенням малька догори).*

3. **Просувайтесь униз дайв-сайтом.** Просуваючись дайвером униз — по одному слоту за раз — ви можете отримувати бонуси властивості «При активації» на карті риби разом з іншими бонусами дайв-сайту. Ви завжди просуваєте дайвера через усі 3 зони до дна океану, навіть якщо не маєте риб в одній чи більше зонах у дайв-сайті.



   а. БОНУС ВЛАСТИВОСТІ «ПРИ АКТИВАЦІЇ»: якщо риба має властивість «При активації», ви можете отримати бонус. Якщо є вказівка «усі гравці», цей бонус доступний для всіх гравців — кожен вибирає, чи отримати його. Гравець може отримати як увесь бонус, так і його частину.



   б. БОНУС ДАЙВ-САЙТУ: так само як і бонус верхньої частини дайв-сайту, ви можете отримати бонус дайв-сайту над сутінковою (якщо у вас є риба в цій колонці) та опівнічною зонами (якщо у вас є риба в цій колонці).

4. **Отримайте бонус дна океану.** Коли дайвер опиняється на дні океану, відбувається одне з двох:



   а. Якщо дайвер опиняється на дні цього дайв-сайту вперше цього тижня, розмістіть його в та можете отримати бонус дна океану.
   б. Якщо дайвер вже не вперше досягає дна цього дайв-сайту цього тижня, розмістіть дайвера у сірій зоні поруч із дайв-сайтом. Ви не отримуєте бонус дна океану.

**Якщо отримання малька з ікринки приводить до того, що 3 або більше мальків займають один слот в океані, сформуйте зграю (за умови, що у цьому слоті ще немає іншої зграї). Детальніше про зграї на с. 9.*

Тлумачення різних ефектів описані на с. 12 та в пам’ятці.

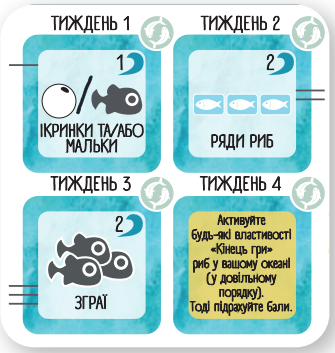
ПРИКЛАД ПІРНАННЯ

Ви ставите дайвера зверху центрального дайв-сайту, де ви плануєте пірнати. Починаючи зверху і рухаючись колонкою униз, ви рахуєте бонус кожної зони та активуєте риб у відповідній колонці.



1. Отримайте верхній бонус дайв-сайту, оскільки ви вже маєте щонайменше 1 рибу в сонячній зоні (розмістіть 1 ікринку на рибі без ікринки).
2. Отримайте бонус від «Риби-свині» (1 ікринка).
3. Отримайте бонус від «Тунця смугастого» (отримайте малька з 1 ікринки).
   Оскільки ця властивість активується для всіх гравців, кожен гравець може її застосувати (навіть якщо ви обрали її не застосовувати).
4. «Катран Міцукурі» не має коричневої властивості «При активації», тому ви не отримуєте жодного бонуса.
5. Отримайте одну ікринку з бонуса сутінкової зони дайв-сайту, оскільки у вас є риба в цій зоні.
6. «Щетинорот видний» не має коричневої властивості «При активації», тому ви не отримуєте жодного бонуса.
7. Ігноруйте бонус опівнічної зони дайв-сайту, оскільки у вас немає риби в цій зоні.
8. Розмістіть дайвера в порожній слот внизу дайв-сайту (колонки) та отримайте бонус дна океану (1 ікринка). (Якщо ви пірнете у цьому дайв-сайті ще раз цього тижня, ви проігноруєте бонус дна океану та натомість поставите дайвера в нижній сірий слот.)

КІНЕЦЬ ТИЖНЯ



Тиждень закінчується, коли кожен гравець виконав по 6 ходів (використав усіх своїх дайверів). Наприкінці першого, другого та третього тижнів гравці одночасно виконують ці кроки в такому порядку:

1. Здобудьте бали за виконане досягнення цього тижня (бали нараховують почергово), занотувавши їх на планшеті підрахунку балів.

   ПРИКЛАД: *наприкінці першого тижня, якщо у вашому океані є 5 ікринок і 2 мальки, здобудьте 7 балів. Наприкінці другого тижня, якщо у вас є 3 ряди, заповнені рибою (картами або кормовими рибами), здобудьте 6 балів. Наприкінці третього тижня, якщо у вас є 4 зграї, здобудьте 8 балів.*

2. Якщо ви використовуєте бік Б планшета досягнень, гравець / гравці з найбільшою кількістю здобутих балів за досягнення цього тижня здобувають по +3 бали.
3. Поверніть усіх дайверів зі свого океану.
4. Якщо у вас був маркер першого гравця, передайте його наступному за годинниковою стрілкою гравцеві.

Жетон відстеження тижня показує поточний тиждень. Наприкінці четвертого тижня одразу перейдіть до фази кінця гри. В іншому разі гравець із маркером першого гравця, починає наступний тиждень.

КІНЕЦЬ ГРИ



Гра завершується одразу після закінчення четвертого тижня. Після довільної активації гравцями властивостей риб «Кінець гри», які не дають балів наприкінці гри (включно з рибами, яких розіграли в цій фазі), гравці одночасно покроково виконують ці дії:

1. НАПРИКІНЦІ ГРИ (ЖОВТА ВЛАСТИВІСТЬ): здобудьте бали «Кінець гри» за риб у вашому океані (у будь-якому порядку). *Не здобувайте бали «Кінець гри» зі з'їдених риб.*
2. РИБИ: здобудьте вказані бали з риб, яких видно у вашому океані. *Не отримуйте бали зі з'їдених риб.*
3. З'ЇДЕНІ РИБИ: здобудьте 1 бал за кожну з'їдену рибу (карту та кормову рибу) у вашому океані.
4. ІКРИНКИ ТА МАЛЬКИ: здобудьте 1 бал за кожну ікринку та 1 бал за кожного малька у вашому океані.
5. ЗГРАЇ: здобудьте 6 балів за кожну зграю у вашому океані.

Додайте ці бали до тих, що вже вказані на планшеті підрахунку балів (досягнення перших трьох тижнів). Перемагає гравець із найбільшою кількістю балів. У разі нічиєї перемагає гравець із найбільшою кількістю карт риб у руці. Якщо й тут нічия, гравці розділяють перемогу.

ПРИКЛАД: *спочатку активуйте будь-яку рибу з властивістю «Кінець гри», яка не приносить балів (у цьому океані їх немає). Потім здобудьте бали за кожну категорію:*

1. Здобудьте 3 бали за жовту властивість «Вудильника глибоководного».
2. Здобудьте вказані 46 балів за всіх видимих риб.
3. Здобудьте 4 бали за всю з'їдену рибу (3 кормові риби та 1 карта риби під «Зубаткою смугастою»).
4. Здобудьте 7 балів за всі ікринки та мальків.
5. Здобудьте 18 балів за всі зграї.

Додайте ці бали до раніше здобутих за виконані досягнення та порахуйте ваш остаточний результат.

ВАЖЛИВІ ПРИМІТКИ

ЖЕТОН ЗГРАЇ



Зграя утворюється щоразу, коли 3 або більше мальків містяться в одному слоті у вашому океані.
Коли таке відбувається, негайно поверніть 3 мальків із цього слоту в запас та замініть їх одним жетоном зграї (позначеним цим символом у грі:).

- У вас не може бути більше ніж 1 зграя в одному слоті. Якщо ви маєте 3 або більше мальків у слоті зі зграєю, нічого не відбувається.
- Якщо у вас є 3 або більше мальків у слоті зі зграєю, а потім ви переміщуєте зграю в інший слот, 3 із цих мальків негайно сформують нову зграю, там де вони перебувають.
- Якщо ви спробуєте перемістити малька через слот, де вже є 2 мальки (та нема зграї), сформується нова зграя (та це завершить рух).
- Зграя не може переміщатись у та через слоти, де вже є зграя.

Наприкінці гри кожна зграя приносить 6 балів (на відміну від мальків, які дають лише по 1 балу). Щойно зграя була сформована, її більше не можна розформувати.

ВЛАСНИЙ СКИД

Щоразу, коли ви сплачуєте вартість риби картами риб, кладіть ці карти горілиць у власний скид (у грі нема загального скиду).

- Основна функція вашого скиду — це використання бонуса, який дає змогу дістати карту зі скиду в руку.
- Розверніть ваш скид на бік (як показано) та розмістіть його з протилежного боку килимка вашого океану, щоб випадково не переплутати його з вашою відкритою рукою карт.
- Будь-який гравець може переглядати ваш скид.



РУКА



СКИД

- Порядок у скиді не важливий; ви можете змінювати його будь-якої миті.
- ПОРОЖНЯ КОЛОДА КАРТ РИБ: у малоймовірному випадку, коли загальна колода риб стане порожньою, перетасуйте усі скиди гравців разом та сформуйте з них нову колоду. *Стандартний варіант: кожен гравець може залишити 1 карту у своєму скиді замість того, щоб віддавати всі карти зі свого скиду.*

ВЛАСТИВОСТІ РИБ

Вертикальна зона праворуч на карті риби показує властивості риби. Бонуси від властивостей риби не обов'язкові до отримання. Гравець може отримати як увесь бонус, так і його частину.

«ПРИ РОЗІГРАШІ»: отримайте бонус, коли ви розіграли цю рибу (після усіх інших кроків «Зіграти карту»).

«ПРИ АКТИВАЦІЇ»: отримайте цей бонус під час пірнання, коли ваш дайвер переміщується на цю карту.

«КІНЕЦЬ ГРИ»: отримайте цей бонус наприкінці гри.



«УСІ ГРАВЦІ»: кожен гравець обирає чи отримати цей бонус (інші можуть отримати цей бонус незалежно від того, чи отримали ви).

КОРМОВА РИБА

Риба, надрукована на килимку океану, є кормовою. Вона рахується як риба ( ) для бонуса дайв-сайту та виконання досягнень, та її можуть з'їсти інші риби (за бажанням або як покриття вартості). З'їдена кормова риба рахується як з'їдена риба під час здобуття балів за досягнення та підрахунку кінцевих балів.



СИМВОЛИ

Більшість риб поруч із їхньою загальною назвою мають один чи кілька символів, що показують особливості цієї риби. Деякі досягнення дають додаткові бали за визначені символи на рибах у вашому океані.



БІОЛЮМІНЕСЦЕНЦІЯ : ці риби випромінюють світло зі свого тіла. Біолюмінесценція поширена в морських глибинах, де мало сонячного світла.

МАСКУВАННЯ : ці риби відпрацювали засоби сховку або злиття з об'єктами в їхньому оточенні, щоб захистити себе та/або як засіб підстерегти свою жертву.

АКТИВНА ЕЛЕКТРОЛОКАЦІЯ : багато видів риб мають пасивну електролокацію, але саме ці риби активно використовують електролокацію, генеруючи слабкі електричні поля для пошуку їжі, навігації та, можливо, навіть спілкування.

ЕЛЕКТРИЧНИЙ РОЗРЯД : ці риби можуть створювати сильний електричний розряд, який приголомшує здобич або відлякує хижаків. Багато хто також володіє активною електролокацією. Риб із цим символом враховують для всіх електролокаційних досягнень та властивостей.

ХИЖАК : майже всі риби певною мірою є хижими, але ці риби є більш хижими за своєю природою, ніж решта.

ВИЩИЙ ХИЖАК : ці хижаки настільки страхітливі та/або такі великі, що майже не стикаються з конкуренцією у своєму середовищі існування. Таких риб рахують в усі досягнення та властивості хижаків.

ОТРУЙНА : ці риби виробляють природні токсини як засіб захисту.

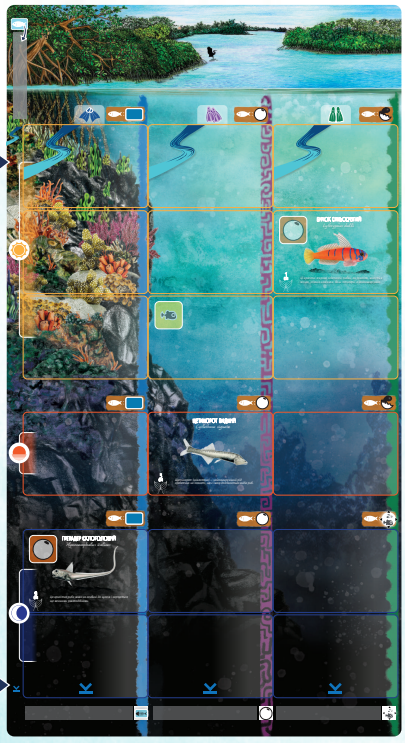
Деякі тайли досягнень (бік Б планшета досягнень) дають змогу здобути бали за певні типи символів. Для таких тайлів **рахуйте кожен відповідний символ на видимій рибі у вашому океані** (наприклад, якщо є два символи на одній або різних рибах, ви зараховуєте обидва символи для цього досягнення).

ІНШІ СИМВОЛИ

ЕСТУАРІЇ : верхніми слотами на килимку вашого океану є естуарії. Вони представляють припливне гирло великої річки, де солоне море чи океан зустрічаються з прісною водою. Це створює солонувату воду, солонішу за прісну, але не таку солону, як морська. Деякі морські мешканці можуть чудово себе почувати в солонуватій або навіть прісній воді. Певні карти з майбутніх доповнень можна буде зіграти **лише** в естуаріях, але ви також можете розмістити тут будь-яку рибу сонячної зони.

ГЛИБОКОВОДДЯ : деякі риби можуть жити на великих глибинах. Цей символ позначає найнижчі слоти на килимку вашого океану. Деяких риб можна зіграти **лише** у глибоководді, але ви також можете розмістити тут будь-яку рибу опівнічної зони.





ОКЕАНОЛОГІЯ

Під час розробки цієї гри ми докладали всіх зусиль, щоб відповідати науковим дослідженням морської біології. Ми ретельно відібрали рибу, щоб представити широке розмаїття, яке існує в океанах, а також консультувалися з морськими біологами. Однак у деяких аспектах ми проявили певну творчу свободу заради ігрового процесу.

Ось кілька нюансів і пояснень щодо деяких із цих аспектів:

ЗОНИ: позначення сонячної (від 0 до 200 м), сутінкової (від 200 до 1000 м) і опівнічної (понад 1000 м) зон є фактичними класифікаціями, але зони проживання багатьох риб часто не до кінця відомі.

ПОЇДАННЯ ІНШИХ РИБ: хоча розмір є важливим фактором, він не є єдиним у вирішенні, яка риба може з'їсти іншу. Деякі риби навіть полюють на тих, які у багато разів перевищують їх самих за розміром (а деякі взагалі не їдять іншу рибу). Для полегшення ігроладу ми просто використали довжину, щоб визначити розмір риби, хоча багато риб більші за тих, які за них довші.

ІКРИНКИ: багато риб народжують живих мальків або відкладають ікру в спеціальні «контейнери» для ікринок (у просторіччі їх називають «русалчиним гаманцем»). Ми використали ікринки, щоб відобразити всі ці процеси.

ЗГРАЇ: багато видів риб, особливо глибоководних, ведуть більш поодинокий спосіб життя й не утворюють зграї. Мальки у грі не обов'язково є нащадками тієї карти риби, на якій вони розміщені.

Дякуємо чудовим і проникливим морським експертам, які перевіряли кожну рибу на наукову точність, зокрема особлива подяка Алексу Марксу та Брінн Девайн! Ми також вдячні RM за створення початкового списку риб та основних концепцій гри.

Фотографи:

Dr Adelma Hills
Todd Aki
John Turnbull
Solvin Zankl
Sylvi
Benoit Lallement
OCEANA / Carlos Minguell © LIFE BaHAR for N2K.
Arjan Haverkamp
Barry Fackler
François Libert



СИМВОЛОГРАФІЯ ВЛАСТИВОСТЕЙ



Зіграйте рибу зі своєї руки в порожній або зайнятий слот вашого килимка океану після оплати її вартості.



Вартість: скиньте карту риби з руки.

Бонус: потягніть карту риби з колоди.



Вартість: скиньте ікринку з риби.

Бонус: розмістіть ікринку на рибу (у вашому океані), яка ще не має ікринки.



Отримайте малька з однієї з ваших ікринок (переверніть жетон ікринки зображенням малька догори).



Вартість: скиньте малька з вашого океану.

Бонус: розмістіть малька на будь-яку рибу або в порожній слот у вашому океані.



Зграї формуються внаслідок перебування 3 мальків в одному слоті (замініть мальків на жетон зграї).

Вартість: скиньте зграю з вашого океану.



Вартість: карта має бути розташована поверх коротшої риби (карти або кормової риби).

Бонус: ця риба з'їдає меншу рибу з вашої руки (покладіть її під цю карту).



Заберіть будь-яку карту з вашого скиду у свою руку. Якщо такої немає, натомість потягніть верхню карту колоди.



Розмістіть ікринки на кожну з ваших риб у вказаних локаціях або зі вказаними характеристиками (хоча б один символ), що ще не мають ікринок.



Просуньте 1 малька або 1 зграю на будь-яку кількість слотів по прямій лінії у вашому океані. Зграї не можуть зупинятися в слотах з іншими зграями чи проходити повз такі.



Кожен гравець може отримати вказаний бонус (навіть якщо активний гравець обрав його не отримувати).



Ви можете зіграти цю рибу лише під дайв-сайтами, що відповідають кольору обрамлення її властивості (синя, фіолетова або зелена).

Наукове редагування українських назв риб та їхнього опису здійснено к.б.н. **Юлією Куцоконь**, Інститут зоології ім. І.І. Шмальгаузена НАН України.
Команда Ігромагу висловлює подяку за допомогу та професійний підхід.

STONEMAIER GAMES

Українська локалізація: ТОВ «Ігромаг»
Керівниця проєкту: Аліса Солянніченко
Перекладач з англійської: Святослав Свечніков
Редакторка: Валентина Ліченко
Апробація перекладу: А. Наконечний, В. Е. Король, В. С. Король, О. Дубовий, Cloudy_Avalon

ІГРОМАГ

Забороняється будь-яке використання правил або їхніх частин із метою комерційної реалізації без згоди власника авторських прав.
© ТОВ «Ігромаг», 2025. Усі права застережено. www.igromag.ua. Версія правил 1.0

© 2025 Stonemaier LLC. Finspan є торговою маркою Stonemaier LLC. Усі права застережено.