

# Аqua Fest

«Аqua Fest» - это фестиваль ракушек, который проходит в подводном царстве среди морских жителей. Каждый из участников стремится показать на этом фестивале самое большое количество красивых и древних ракушек, которые он смог собрать. И чем красивее ракушка, тем больше баллов получит участник в финале!

## Что входит в игровой набор?

Тайлы ракушек и кораллов – 50 шт (1)

Карты морских жителей – 50 шт (2)

Разноцветные фишки морских коньков – 4 шт (3)

Стартовые тайлы – 4 шт (4)

Жетоны дополнительных баллов – 4 шт (5)

Шаблон карты морского дна с разметкой (6)

Правила игры на украинском и русском языках



## Цель игры

Игроки в течение игры собирают на морском дне осколки ракушек и складывают из них целые. Каждая целая ракушка приносит победные баллы своему владельцу. Для победы необходимо набрать больше баллов, чем у остальных игроков.

## Подготовка к игре

Переверните все тайлы морского дна, кроме стартовых, рубашкой вверх и перемешайте. Разложите один ярус тайлов квадратом 5x5 рубашкой вверх. Оставшиеся тайлы разложите поверх выложенного яруса изображением осколков ракушек и кораллов вверх.

Для раскладки рекомендуется использовать шаблон карты морского дна, который есть в коробке и выкладывать тайлы поверх него. Но это не обязательно – можно сформировать игровое поле из тайлов прямо на столе (как показано на рисунке ниже).

Перемешайте карты с изображениями морских жителей и положите колоду рубашкой вверх на столе рядом с полем. Каждый игрок берет на руку по 5 карт из колоды.

Игроки определяются с очерёдностью хода и цветом фишки. Первым будет ходить игрок, который последним был на море. Он выбирает себе цвет фишки морского конька, берет стартовый тайл такого же цвета, а также жетон дополнительных баллов с изображением одной морской звезды. Ход передается следующему игроку по часовой стрелке. Он выбирает себе цвет фишки, берет соответствующий по цвету стартовый тайл и жетон дополнительных баллов с изображением 2-х звезд. Если в игре есть третий и четвертый участники, то они таким же образом берут стартовые наборы с соответствующими дополнительными баллами на жетонах (см. пример раскладки для 3 игроков).



Игроки по очереди размещают свои стартовые тайлы рядом с любым тайлом на ближайшей к ним стороне поля и выставляют на них свои фишки.

***Важно!** На одной стороне поля можно расположить только один стартовый тайл.*

## **Компоненты игры**

Тайлы морского дна бывают двух видов:

**Кораллы** - это препятствия на морском дне, которые мешают игрокам двигать свои фишки и собирать осколки ракушек. Тайлы кораллов остаются на своем месте до конца игры, с ними игроки никаких действий не выполняют и не могут на них останавливаться. Если тайл с кораллом оказался на верхнем ярусе, то тайл, находящийся под ним, останется закрытым до конца игры.

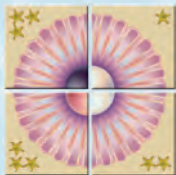
**Осколки ракушек** – по этим тайлам игроки перемещаются и собирают их для набора победных баллов.

## **Ценность ракушек**

Каждый осколок ракушки имеет свою ценность, форму и часть цветной жемчужины. Жемчужины бывают трёх цветов: белая, розовая и чёрная, а ценность осколка ракушки – это количество звёзд, которые изображены в углу тайла с осколком (1, 2 или 3 звезды).

Осколки ракушек сами по себе не приносят победных баллов. Победные баллы игрок получает только за собранные целые ракушки.

Из осколков можно собирать 3 вида ракушек:



**Обычная ракушка** собрана из 4-х верхних осколков, может содержать части жемчужины разного или одинакового цвета. Приносит игроку количество баллов, равное сумме звёзд на всех её осколках. Собрать обычную ракушку только из нижних осколков нельзя.



**Редкая ракушка** собрана из нижних левого и правого осколков, и двух верхних осколков, независимо от цвета частей жемчужины. Приносит игроку количество баллов, равное сумме звёзд на всех её осколках, а также 2 дополнительных балла за редкую форму.



**Уникальная ракушка** собрана по форме так же, как и редкая, но все осколки этой ракушки содержат части жемчужины только одного цвета. Приносит игроку количество баллов, равное сумме звёзд на всех её осколках, 2 дополнительных балла за редкую форму и ещё 3 дополнительных балла за собранную жемчужину одного цвета.

**Сила**

**Вид**

**Способ перемещения**



**Карты морских жителей** различаются по видам и силе (обозначены пиктограммами в левом углу карты). На верхней пиктограмме указана сила морского обитателя, а на нижней – вид, к которому он относится. Внизу карты описаны действия, которые он позволяет совершить во время поиска осколков ракушек.

**Важно!** На некоторых картах указано, что можно переместиться в любую сторону на определенное количество клеток. В этом случае подразумевается движение по горизонтали, вертикали или диагонали на соответствующее количество клеток, указанное на карте.

## Как играть?

Игрок в свой ход может выполнить одно из двух действий:

- Переместиться по морскому дну и, после этого, добрать из колоды 1 карту на руку, а также, по желанию, атаковать

соперника (условия Подводных сражений см. ниже).

- Взять из колоды 2 карты на руку. При этом можно вернуть свою фишку на стартовый тайл.

**Важно!** Количество карт на руке не ограничено.

1. Чтобы переместить свою фишку по морскому дну, игрок разыгрывает с руки карту морского жителя и перемещает фишку по полю так, как написано на этой карте. Тайл с осколком ракушки, на котором игрок завершил свое перемещение по полю, он забирает себе и кладет рубашкой вверх. Игрок может смотреть свои собранные тайлы в любой момент игры, но не обязан показывать их соперникам.

**Важно!** Если игрок забрал себе тайл верхнего яруса, то его фишка остаётся на лежащем рубашкой вверх тайле нижнего яруса. Этот тайл морского дна игрок переворачивает лицом вверх после того, как уйдет с него в следующий ход (кроме случаев, когда карта морского жителя разрешает забрать оба тайла).

После перемещения по морскому дну, игрок может разыграть вторую карту морского жителя, если он принадлежит к тому же виду, что и сыгранная первой карта, переместиться по морскому дну еще раз и забрать новый осколок ракушки. Исключения составляют карты с обозначением , они разыгрываются по 1 карте за ход.

Сыгранные карты отправляются в сброс. Когда колода заканчивается, сброс перемешивают и формируют новую колоду.

2. Если игрок в свой ход добывает 2 карты на руку, то его фишка остаётся на месте, либо игрок может вернуть ее на свой стартовый тайл и передвинуть его к любому из тайлов морского дна вдоль своей стороны поля, выбрав удобную позицию для следующего хода (см. рисунок на следующей странице).



## Подводные сражения

Если на соседней клетке по диагонали, горизонтали или вертикали с фишкой игрока стоит чужая фишка, то в свой ход он может атаковать этого игрока. Это можно сделать в любой момент своего хода, но до того, как игрок начал добирать карты. Игрок, находящийся на стартовом тайле, не может быть атакован. Если позиция игрока позволяет атаковать нескольких соперников, то он выбирает одного из них для атаки.

## Как происходит атака

Оба игрока выкладывают с руки по одной карте рубашкой вверх и одновременно их переворачивают лицом вверх. Тот игрок, у которого карта имеет большее значение силы атаки — победил. Обе участвовавшие в поединке карты уходят в сброс. Вид морского жителя во время атаки значения не имеет. Игрок, который выиграл поединок, забирает себе случайный тайл осколков ракушек у проигравшего игрока, кроме того, фишка проигравшего игрока перемещается на стартовый тайл. Если сила атаки выбранных карт одинакова, то фишки обоих игроков отправляются на стартовые тайлы, а карты уходят в сброс.

После своей атаки, независимо от результата, игрок может продолжить свой ход: переместиться по полю, атаковать другого игрока (если ещё есть карты на руке) или завершить ход и добрать карту из колоды.

## В подводном мире запрещено:

- перемещаться на стартовые тайлы других игроков;

- забирать тайлы осколков, на которых игрок стоит вначале хода. Он забирает только тот тайл с ракушкой, на который переместился после розыгрыша карты;
- останавливаться на тайле с препятствием (коралл либо тайл, который занят фишкой другого игрока) либо перемещаться через него. Исключением является перемещение с использованием карт, которые это разрешают.

**Важно!** Если на каком-то участке поля уже отсутствуют тайлы ракушек, то игроки могут передвигать свои фишки и останавливаться в пустых участках дна по обычным правилам.

### **Конец игры и подсчёт баллов**

Игра заканчивается в момент, когда с морского дна будут собраны все осколки ракушек и на нем останутся только кораллы и те тайлы, которые находятся под ними.

Игроки подсчитывают баллы, набранные за счёт сложенных целых ракушек и прибавляют к получившейся сумме баллы, указанные на жетоне дополнительных баллов, который получили в начале игры (один, два, три или четыре).

### **Как посчитать баллы**

Обычная ракушка приносит игроку количество баллов, равное сумме звёздочек на всех ее осколках.

Редкая ракушка приносит игроку количество баллов, равное сумме звёздочек на всех ее осколках, а также 2 дополнительных балла за редкую форму.

Уникальная ракушка приносит игроку количество баллов, равное сумме звёздочек на всех ее осколках, 2 дополнительных балла за редкую форму, и ещё 3 дополнительных балла за собранную целую жемчужину одного цвета.

**Напомним,** осколки, из которых нельзя собрать ни один вид целой ракушки, победных баллов не приносят.

К сумме всех набранных за ракушки баллов прибавьте баллы (1-4), указанные на жетоне дополнительных баллов.



2

3 + 1 + 3 + 2

3 + 1 + 2 + 3

1 + 3 + 2 + 3

**Итого**

**36**

**+2 (за форму) +2 (за форму)**

**+3 (за жемчуг)**

Побеждает игрок с наибольшим количеством набранных баллов. Если игроки набрали равное количество баллов, то победа достается тому, у кого больше суммарная сила атаки оставшихся карт на руке.

**Присоединяйтесь к нам в соц. сетях – новинки, конкурсы, ответы на вопросы! Расскажите нам, что вам понравилось в игре или, что ещё более важно, если что-то не понравилось!**

**Мы всегда на связи тут:**

**Instagram: @bombatgamecom**

**FB: [www.facebook.com/bombatgames](http://www.facebook.com/bombatgames)**

**Много интересных игр для детей  
и взрослых на нашем сайте:**

**<https://bombatgame.com>**

