

# ПРАВИЛА ИГРЫ



**Giochi** **Uniti**



# АКВА ЛАНЧ



3-7



8+



20-30

Авторы игры: Лука Беллини, Лука Борса  
Иллюстратор: Мауро Пелоси

*Акулы плавники всё ближе, моржи скалят бивни,  
зловещие косатки сужают кольцо вокруг морской медузги,  
сбившейся в робкую стайку. Все голодны и хотят  
отведать свежатинки: самое время для Акваланча!*

*Насколько пыльным будет этот банкет, зависит только от вас.  
Но берегитесь медуз — от них одно несварение!*



## Компоненты игры

109 карт, из них:

55 карт хищников 5 видов

Взрослые  
косатки



Детёныши  
косатки



Осьминоги



Моржи



Акулы



49 карт еды (по 7 каждого цвета)

медуза, рыбий скелет, рак, краб, рыба-клоун, рыба-фугу, окунь



1 карта ланча



4 аквакарты



Правила игры



## Цель игры

Собирайте лучшие комбинации хищников и скармливайте им самые выгодные карты еды, чтобы набрать больше всех очков за 6 раундов.

## Подготовка к игре

Каждый игрок берёт 7 карт еды одного цвета. Перемешайте аквакарты и положите их в виде стопки рубашкой вверх в центре стола. Рядом положите карту ланча.

Перемешайте карты хищников и сформируйте колоду хищников.

## Ход игры

Каждый раунд состоит из 3 фаз, которые разыгрываются в следующем порядке:

**1 — Комбинируем хищников**

**2 — Скармливаем карту еды**

**3 — Разбираем добычу**

### Фаза 1 — Комбинируем хищников

Раздайте всем игрокам по 3 карты из колоды хищников: две карты в открытую и одну закрытую. Карты должны быть хорошо видны всем игрокам. Затем игроки забирают их в руку (и уже никому их не показывают).

В этой фазе ваша задача — собрать наиболее выгодную комбинацию хищников.

В верхней части карты хищника указана его сила, а также факторы, которые могут на неё повлиять в зависимости от других карт хищников в руке.



В игре есть 5 видов хищников, которые по-разному между собой взаимодействуют и меняют силу комбинации.

- Сила **взрослых косаток** не меняется и всегда равна указанному значению. Но взрослые косатки не любят акул: если у вас в руке есть взрослая косатка, то сила вашей акулы будет равна нулю!
- Сила **детёныша косатки** равна 2. Но если у вас в руке есть взрослая косатка, то детёныш копирует её силу. Если в руке помимо детёныша есть 2 взрослые косатки, то он копирует меньшее значение.

- Сила **акул** варьируется в зависимости от их количества в руке. Сила одной акулы указана слева. Если в руке две акулы, то сила каждой из них указана посередине. А если три, то каждая получит силу, указанную справа.

- Сила **моржей** тоже варьируется в зависимости от их количества в руке: сила одного моржа равна 2. Если у вас в руке два моржа, то сила каждого из них равна 4, а если три — то 6.

- У осьминогов такая же сила, как и у карты с наименьшей силой в вашей руке. **Важно:** осьминог никогда не копирует силу акулы (если у вас в руке только осьминоги и акулы, то сила осьминога равна 0).

### Примеры комбинаций хищников и их сила:



= морж + акула (7, 1, 7) + осьминог = 2 (один морж) + 7 (одна акула) + 2 (осьминог копирует наименьшую силу — в данном случае, силу моржа) = **11**.



= взрослая косатка (5) + морж + морж = 5 (взрослая косатка) + 4 + 4 (сила каждого моржа равна 4) = **13**.



= акула (7, 1, 7) + акула (5, 3, 5) + осьминог = 1 (у первой акулы сила 1, потому что в руке есть ещё одна акула) + 3 (у второй акулы сила 3, потому что в руке есть ещё одна акула) + 0 (осьминог не копирует силу акулы) = **4**.



= взрослая косатка (5) + взрослая косатка (8) + детёныш косатки = 5 + 8 + 5 (сила детёныша косатки равна наименьшей силе взрослой косатки в руке) = **18**.



= взрослая косатка (8) + акула (7, 1, 7) + морж = 8 + 0 (сила акулы равна 0, когда в руке есть взрослая косатка) + 2 (один морж) = **10**.



= детёныш косатки + акула (7, 1, 7) + осьминог  
= 2 + 7 (детёныш косатки не влияет на силу  
акулы) + 2 (осьминог копирует силу детёныша  
косатки) = **11**.



= акула (7, 1, 7) + акула (7, 1, 7) + акула (5, 3, 5)  
= 7 + 7 + 5 (в руке три акулы, используем  
значение справа) = **19**.



= осьминог + осьминог + акула (5, 3, 5) = 0 + 0  
(осьминоги не копируют силу акулы) + 5 (одна  
акула, используем значение слева) = **5**.



= морж + морж + морж = 6 + 6 + 6 (сила каждого  
моржа с двумя другими моржами в руке  
равна 6) = **18**.

В течение первой фазы игроки обмениваются картами хищников по кругу: каждый игрок выбирает одну карту из своей руки и кладет её рубашкой вверх перед игроком слева. Когда все игроки передали карту, они берут карту, доставшуюся от соседа справа, в руку и подсчитывают силу новой комбинации.

Если ни один игрок не хочет переходить ко второй фазе, игроки снова передают друг другу карты. Так продолжается до тех пор, пока хотя бы один из них не скажет «Ланч!».

Если игрок решил, что собрал достаточно сильную комбинацию, он должен сказать «Ланч!» и коснуться карты ланча. Если несколько игроков одновременно сказали «Ланч!», то заканчивает фазу тот, кто первым дотронулся до карты ланча.

После того, как игрок сказал «Ланч!», остальные игроки, начиная с игрока слева от него, могут согласиться с остановкой фазы или продолжить раунд, сказав «Аква!». Для этого нужно взять верхнюю аква-карту из стопки и положить её перед собой рубашкой вверх (предварительно посмотрев на неё). Эта карта повлияет на силу комбинации игрока во время третьей фазы.



После этого игроки передают друг другу карты до тех пор, пока кто-то из игроков снова не скажет «Ланч!» (в том числе, игрок, который говорил «Ланч!» ранее).

Первая фаза заканчивается в двух случаях:

- никто из игроков не сказал «Аква!»;
- в центре стола не осталось доступных аквакарт, когда кто-то из игроков сказал «Ланч!».

**Важно:** не показывайте свои карты противникам до третьей фазы!

## Фаза 2 — Скармливаем карту еды

Все игроки **одновременно** выбирают одну карту еды и выкладывают её на стол рубашкой вверх — это добыча, которая будет съедена в этом раунде.

### Советы по выбору карты

*Выбирайте карту еды, основываясь на том, насколько сильную комбинацию хищников вы собрали.*

*Победные очки*



*Например, если вы сыграете медузу со слабой комбинацией, скорее всего, она достанется вам, потому что игроки с сильными комбинациями разберут более вкусную добычу.*

*Если же у вас сильная комбинация, то стоит сыграть более дорогую карту еды и надеяться на то, что она достанется вам. Или, наоборот, сыграйте карту медузы, чтобы насолить другому игроку.*

## Фаза 3 — Разбираем добычу

Когда все игроки выложили карты еды, они переворачивают их, вскрывают карты хищников и аквакарты и вместе подсчитывают силу комбинации каждого игрока.



*У Андрея 3 хищника: морж, акула и детёныш косатки. Сила его комбинации равна  $9 (2 + 5 + 2)$ . Но в течение раунда он дважды говорил «Аква!» и вытащил карты со значением  $-2$  и  $0$ , поэтому сила его комбинации равна  $7 (9 - 2 - 0)$ .*

Игрок с сильнейшей комбинацией забирает самую дорогую карту еды и кладёт её перед собой лицевой стороной вверх. Если есть несколько карт с одинаковым значением, возьмите любую на свой выбор.

Затем игрок со следующей по силе комбинацией берёт самую дорогую из оставшихся карт, и так до тех пор, пока игроки не разберут все карты еды.

Если у двух и более игроков получилась одинаковая сила комбинации, то первым добычу берёт игрок, который положил самую дорогую карту еды. Если они положили одинаковые карты, то первым забирает добычу тот из них, кто сидит ближе всех к тому, кто сказал «Ланч!» (по часовой стрелке).

После того как игроки разобрали карты еды, они кладут свои карты хищников в сброс, перемешивают аквакарты и кладут их в виде стопки для следующего раунда.

Храните выигранные карты еды лицом вверх: они больше не используются в ходе игры и понадобятся вам только для подсчёта очков. Ни в коем случае не смешивайте их с картами еды вашего цвета, которые лежат взакрытую.

Новый раунд начинается с первой фазы. Если закончились карты в колоде хищников, перемешайте карты сброса и сформируйте новую колоду.

## Конец игры

Игра заканчивается, когда игроки сыграли 6 раундов. В конце игры у каждого игрока остаётся одна неиспользованная карта еды — её нужно сбросить.

Игрок, набравший больше всех победных очков на 6 собранных картах еды, объявляется победителем. В случае ничьей побеждает игрок, собравший наибольшее количество карт своего цвета. Если по-прежнему ничья, то они оба становятся победителями.

**Giochi Uniti**

© 2017. Лицензировано с разрешения Giochi Uniti S.r.l., Италия.



Если вам понравилась эта игра, загляните на сайт компании «Стиль Жизни» [www.LifeStyleLtd.ru](http://www.LifeStyleLtd.ru) — там вы найдёте множество других интересных настольных игр для взрослых и детей!