


НАБІР МІНІДОПОВНЕНЬ
«Блискавичні рефлекси»
ДО ГРИ KERP

МЕДУЗА



Підготування до гри: на початку гри гравець за восьминога вибирає клітинку течії, сусідню до центральної зони, і кладе туди медузу.

- Коли гравець за восьминога **дотягує карти** , він може **перемістити** медузу на будь-яку вільну клітинку течії **навколо центральної зони**.
- Коли гравець за восьминога **мінє місцями** блоки в сусідніх з медузою зонах, він сплачує на **1 менше від вартості розкриття** розіграної карти переміщення.

- Якщо гравець за акулу **розкриває** сусідній до медузи блок, то втрачає **до 4 одиниць накопиченої енергії** , якщо це можливо. Значення на кубіку ніколи не може опуститися нижче 1.
- **Акула** не може зупинити своє переміщення на медузі, але може **використовувати її як течію** з будь-яким значенням (від 1 до 6).



Приклад 

СКЕЛІ

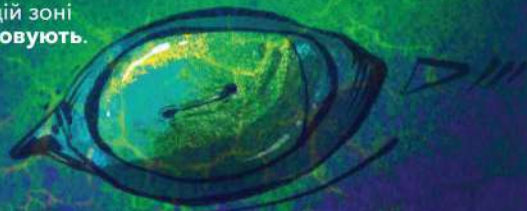
Наприкінці кроку «Шукати / Атакувати» гравець за акулу може покласти зі свого запасу 1 жетон скелі (якщо є) в одну із зон, в яких він **шукав / атакував у цей хід**.

- У кожній зоні може бути лише 1 жетон скелі.
- Жетони скель залишаються на своїх місцях до кінця гри.

Жетони скель змінюють числове значення зони на 5+ і мають постійний ефект:



Пастки в цій зоні не спрацьовують.



Гравець за восьминога повинен **розкрити** 1 додатковий блок, щоб **перетасувати** блок із цієї зони.



Блоки в цій зоні завжди розкриті.

Приклад 

КОКОС

Щоразу, коли ви **перетасовуєте** блоки, можете покласти жетон кокоса на **один із них**. Ви можете взяти цей жетон із запасу, з одного з перетасованих блоків або з будь-якого іншого блока. Також можете прибрати його з ігрового поля в запас.

- Гравець за акулу має використати **6 для пошуку / атаки** блока з кокосом.
- Якщо блок із кокосом **розкрито або поміняно місцями**, прибейте кокос із поля в запас. Ви зможете викласти його знову в один із наступних ходів.



Приклад 

СХОВКИ

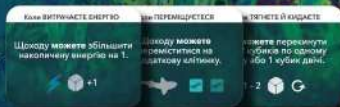


Підготування до гри: коли гравець за восьминого розміщує акул у сховок, перетасуйте 4 альтернативні тайли росту й випадковим чином покладіть по 1 тайлу в кожен сховок. Базові тайли росту поверніть у коробку.

- Ви можете заповнювати тайли в будь-якому порядку, але ви повинні повністю заповнити один тайл перед тим, як класти кубики на інший тайл.
- Щойно тайл заповнено, переверніть його. Навичка на ньому ще не активна. Щоб її активувати, акула повинна перебувати в цьому сховку під час кроку «Зростати». Перемістіть тайл на трек росту. Тепер навичка активна.



На бажання, виможете потягнути 2 додаткові кубики після того, як витягнете 2 за звичайними правилами.



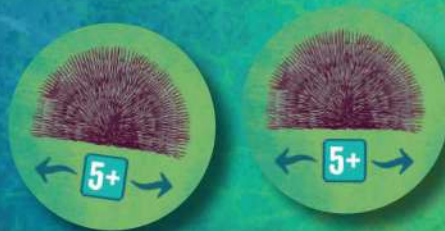
Якщо використано альтернативне ігрове поле, покладіть тайли росту в базові сховки акули по кутах (див. приклад).

Приклад

МОРСЬКІ ЇЖАКИ

Щойно ви **поміняли місцями** 2 блоки, можете розмістити морського їжака в порожню клітинку течії або перемістити його в з'єднану клітинку (теж порожню).

- Морські їжаки не можуть бути розміщені **поруч один з одним**.
- Якщо гравець за акулу хоче переплисти через морського їжака, він має покласти кубик течії зі значенням **5 або 6 на клітинку безпосередньо перед їжаком**, а потім використати цей кубик, щоб переплисти через обидві клітинки. Він може використати додаткові кубики течії, розташовані за морським їжаком, якщо їхні значення менші за попередні. Сам їжак не вважається течією. Після цього приберіть їжака з ігрового поля. Гравець за восьминога зможе викласти його знову в один із наступних ходів.



Приклад 

РЕФЛЕКСИ



Підготування до гри: замініть один із тайлів росту ② на тайл росту «Рефлекси».



Щойно тайл росту «Рефлекси» заповнено, переверніть його й негайно додайте всі 3 кубики рефлексів у свою торбинку.



Синьо-жовтий кубик можна використовувати як кубик течії або пошуку.



Синьо-червоний кубик можна використовувати як кубик течії або атаки.



Жовто-червоний кубик можна використовувати як кубик пошуку або атаки.

- Якщо використовуєте кубик як кубик течії чи пошуку, він потрапляє на трек росту, як зазвичай.
- Якщо використовуєте кубик для атаки, він потрапляє на трек голоду, як зазвичай.
- Ви можете використовувати кубики рефлексів для накопичення енергії.





Кожен кубик рефлексів унікальний, і його кольори можуть змішатися в зелений, фіолетовий та помаранчевий.

Приклад







БЛИСКАВИЧНІ РЕФЛЕКСИ

У доповненні «Блискавичні рефлексии» ви знайдете 6 різноманітних мінідоповнень до гри «Kelp». Комбінуйте їх на власний розсуд.

Три з цих доповнень здебільшого використовують акула  і три - восьминіг .

Деякі з них дають переваги обом гравцям, інші - лише комусь одному. Їх можна використовувати, щоб спростити гру для новачків, або щоб кинути собі виклик і ввести в гру нові стратегії.

Пробуйте різні комбінації. Для кількох перших ігор ми рекомендуємо такі пари:

 Кокос	+	 Сховки
 Морські їжаки	+	 Рефлексии
 Медуза	+	 Скелі

Переверніть ігрове поле. Покатайтеся на медузі. Отримуйте задоволення.

Забороняється будь-яке використання правил або їхніх частин із метою комерційної реалізації без згоди власника авторських прав.
© ТОВ «Ігромаг», 2024. Усі права застережено. www.igromag.ua
Версія правил 1.0
© 2024 Wonderbow, Усі права застережено.



ІГРОМАГ

wonderbow



@WONDERBOWGAMES

Українська локалізація: ТОВ «Ігромаг»
Керівниця проєкту: Аліса Соляніченко
Перекладач з англійської: Тарас Ярош
Редакторка: Марійка Сівченко
Головна редакторка: Оксана Квасняк
Апробація перекладу: А. Зощенко,
В. Марченко, М. Кучеров, Cloudy_Avalon

Автор гри: Carl Robinson
Ілюстрації: Weberson Santiago
Редактура: Laia Gonzalez, Sönke Schmidt
Розробка гри: Carl Robinson, Sönke Schmidt
Графічний дизайн: Sönke Schmidt
Вичитка: William Niebling

ПРИКЛАД – МЕДУЗА

Приклад 1



Гравець за восьминога **дотягує карти і переміщує** медузу на порожню клітинку течії навколо центральної зони.

Приклад 2



Гравець за акулу **розкриває** сусідній до медузи блок. Він **втрачає 4 одиниці** накопиченої енергії.

Приклад 3



Гравець за акулу використовує медузу **як течію** зі значенням 5, таким чином перепливаючи медузу та течію зі значенням 4. Кубик відправляється на трек росту.

ПРИКЛАД - СКЕЛІ

Приклад 1



Після **пошуку**  гравець за акулу кладе 1 жетон скелі в зону, яку щойно обшукав.

Приклад 2



Гравець за восьминого розіграє «Прокрадання», щоб перетасувати 2 блоки, але **повинен розкрити 3 блоки замість 2**, тому що в зоні з вибраним блоком розміщено жетон скелі.

Приклад 3



Гравець за восьминого **мінє місцями 2 блоки**. Він повинен розкрити блок, який потрапляє в зону з жетоном скелі. Цей блок не можна приховати, поки він перебуває в цій зоні.

ПРИКЛАД – КОКОС

Приклад 1



Після **перетасування** гравець за восьминого кладе кокос на один зі щойно перетасованих блоків. Тепер Акулі потрібна **6**, щоб виконати пошук або атаку в центральній зоні.

Приклад 2



Гравець за восьминого **перетасовує** 2 приховані блоки і кладе **кокос на один із них**, взявши його з іншого блоку.

Приклад 3



Гравець за восьминого **мінє місцями** 2 блоки. На одному з них був кокос, який тепер потрібно **прибрати** з ігрового поля в запас.

ПРИКЛАД – СХОВКИ

Підготування до гри



Покладіть нові тайли росту випадковим чином поруч зі сховками акули у кутах.

Приклад 1



Перепливши течію і виконавши пошук, гравець за акулу кладе обидва використані кубики на тайл росту. Там вже є 1 кубик, тож гравець перевертає цей тайл. Кубики він кладе до торбинки.

Приклад 2



Акула переміщується до сховку з перевернутим тайлом росту. Гравець за акулу кладе його на перше вільне місце на треку росту. Тепер навичка на цьому тайлі стає активною.

ПРИКЛАД – МОРСЬКІ ЇЖАКИ

Розміщення



Морських їжаків **не можна розміщувати або переміщувати на сусідні до інших їжаків клітинки.**

Приклад 1



Гравець за восьминого **мінє місцями 2 блоки і переміщує морського їжака** на з'єднану клітинку течії.

Приклад 2



Гравець за акулу використовує кубик зі значенням 5 і морського їжака, щоб переміститися на 3 клітинки. Після цього він прибирає їжака з ігрового поля. Як зазвичай, кубик течії потрібно покласти на трек росту.

ПРИКЛАД – РЕФЛЕКСИ

Приклад 1



Заповнивши тайл росту 2, гравець за акулу перевертає його і додає 3 кубики рефлексів у свою торбинку. Як зазвичай, покладіть у торбинку кубики з тайла росту.



Приклад 2



Гравець за акулу використовує синьо-жовтий кубик як кубик пошуку. Опісля кладе його на трек росту як зазвичай.



Приклад 3



Гравець за акулу використовує синьо-червоний кубик для накопичення енергії. Після купівлі карт він може повернути кубик у торбинку, якщо покладе інший кубик на трек голоду.

