«Aqua Fest» - це фестиваль мушель, який проходить в підводному царстві серед морських жителів. Кожен з учасників прагне показати на цьому фестивалі найбільшу кількість гарних і стародавніх мушель, які він зміг зібрати. І чим гарніше мушля, тим більше балів отримає учасник у фіналі!

Що входить в ігровий набір?

Тайли мушель та коралів – 50 шт (1)
Карти морських мешканців – 50 шт (2)
Різнокольорові фішки морських коників – 4 шт (3)
Стартові тайли – 4 шт (4)
Жетони додаткових балів – 4 шт (5)
Шаблон карти морського дна з розміткою (6)
Правила гри українською і російською мовами

Ціль гри

Гравці протягом гри збирають на морському дні уламки мушель і складають з них цілі. Кожна ціла мушля приносить переможні бали своєму власникові. Для перемоги необхідно набрати більше балів, ніж в інших гравців.

Підготовка до гри

Переверніть всі тайли морського дна, крім стартових, сорочкою догори і перемішайте. Розкладіть один ярус тайлів квадратом 5х5 сорочкою догори. Решту тайлів розкладіть поверх викладеного ярусу зображенням уламків мушель і коралів догори.

Для розкладки рекомендується використовувати шаблон карти морського дна, який є в коробці, та викладати тайли поверх нього. Але це не обов'язково - можна сформувати ігрове поле з тайлів прямо на столі (як показано на малюнку нижче).

Перемішайте карти із зображеннями морських мешканців і покладіть на стіл колоду сорочкою догори поруч з полем. Кожен гравець бере на руку по 5 карт з колоди.

Гравці визначаються з черговістю ходу і кольором фішки. Першим буде ходити гравець, який останнім був на морі. Він вибирає собі колір фішки морського коника, бере стартовий тайл такого ж кольору, а також жетон додаткових балів із зображенням однієї морської зірки. Хід передається наступному гравцеві за годинниковою стрілкою. Він вибирає собі колір фішки, бере відповідний за кольором стартовий тайл і жетон додаткових балів із зображенням 2-х зірок. Якщо у грі є третій і четвертий учасники, то вони таким же чином беруть стартові набори з відповідними додатковими балами на жетонах (див. Приклад розкладки для 3-х гравців).

Гравці по черзі розміщують свої стартові тайли поруч з будь-яким тайлом на найближчій до них стороні поля і виставляють на них свої фішки.

Важливо! *На одній стороні поля можна розташувати тільки один стартовий тайл.*

Все готово для гри!

Компоненти гри

Тайли морського дна бувають двох видів:

Корали - це перешкоди на морському дні, які заважають гравцям рухати свої фішки та збирати уламки мушель. Тайли коралів залишаються на своєму місці до кінця гри, з ними гравці ніяких дій не виконують і не можуть на них зупинятися. Якщо тайл з коралом опинився на верхньому ярусі, то тайл, що знаходиться під ним, залишиться закритим до кінця гри.

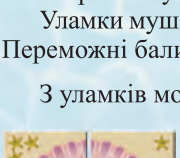
Уламки мушель – по цих тайлах гравці переміщуються і збирають їх для набору переможних балів.

Цінність мушель

Кожний уламок мушлі має свою цінність, форму і містить частину кольорової перлини. Перлини бувають трьох кольорів: біла, рожева і чорна, а цінність уламка мушлі - це кількість зірок, які зображені у кутку тайла з уламком (1, 2 або 3 зірки).

Уламки мушель самі по собі не приносять переможних балів. Переможні бали гравець отримує тільки за зібрані цілі мушлі.

З уламків можна зібрати 3 види мушель:



Звичайна мушля – зібрана з 4-х верхніх уламків, може містити частини перлини різного або однакового кольору. Приносить гравцеві кількість балів, яка дорівнює загальній кількості зірок на всіх її уламках. Зібрати звичайну мушлю тільки з нижніх уламків не можна.

Рідкісна мушля – зібрана з нижніх лівого та правого уламків, і двох верхніх уламків, незалежно від кольору частин перлини. Приносить гравцеві кількість балів, яка дорівнює загальній кількості зірок на всіх її уламках, а також 2 додаткових бали за рідкісну форму.

Унікальна мушля – зібрана за формою так само, як і рідкісна, але всі уламки цієї мушлі містять частини перлини лише одного кольору. Приносить гравцеві кількість балів, яка дорівнює загальній кількості зірок на всіх її уламках, 2 додаткових бали за рідкісну форму і ще 3 додаткових бали за зібрану перлину одного кольору.

Карти морських жителів розрізняються за видами та силою (позначені піктограмами в лівому кутку карти). На верхній піктограмі вказана сила морського мешканця, а на нижній - вид, до якого він належить. Внизу карти описані дії, які він дозволяє здійснити під час пошуку уламків мушель.

Важливо! *На деяких картах зазначено, що можна походити у будь-який бік. Під «будь-яким» розуміємо рух по горизонталі, вертикалі або діагоналі на відповідну кількість клітин, вказаних на карті.*

Як грати?

Кожен гравець в свій хід може виконати одну з двох дій:

- Переміститися по морському дну і, після цього, добрати з колоди 1 карту на руку, а також, за бажанням, атакувати

суперника (умови підводних двобоїв див. нижче)

- Взяти з колоди 2 карти на руку. При цьому можна повернути свою фішку на стартовий тайл.

Важливо! *Кількість карт на руці не обмежена.*

1. Щоб перемістити свою фішку по морському дну, гравець розігрує з руки карту морського жителя і переміщує фішку по полю так, як написано на цій карті. Тайл з уламком мушлі, на якому гравець завершив своє переміщення по полю, він забирає собі і кладе сорочкою догори. Гравець може дивитися свої зібрані тайли в будь-який момент гри, але не зобов'язаний показувати їх суперникам.

Важливо! *Якщо гравець забрав собі тайл верхнього ярусу, то його фішка залишається на тайлі нижнього ярусу, який лежить сорочкою догори. Цей тайл морського дна гравець перевертає лицем догори після того, як піде з нього в наступний хід (крім випадків, коли карта морського жителя дозволяє забрати обидва тайла).*

Після переміщення по морському дну, гравець може розіграти другу карту морського жителя, якщо він належить до того ж виду, що й зіграна першою карта, переміститися по морському дну ще раз і забрати новий уламок мушлі. Виняток становлять карти з позначенням , вони розігруються по 1 карті за хід.

Зіграні карти відправляються у скид. Коли колода закінчується, скид перемішують і формують нову колоду для добору карт.

2. Якщо гравець в свій хід добирає 2 карти на руку, то його фішка залишається на місці, або гравець може повернути її на свій стартовий тайл і пересунути його до будь-якого з тайлів морського дна вздовж свого боку поля, вибравши зручну позицію для наступного ходу (див. малюнок на наступній сторінці).

Підводні двобої

Якщо на сусідньому з фішкою гравця тайлі по діагоналі, горизонталі або вертикалі стоїть чужа фішка, то в свій хід він може атакувати цього гравця. Це можна зробити в будь-який момент свого ходу, але до того, як гравець почав добирати карти. Гравець, що знаходиться на стартовому тайлі, не може бути атакований. Якщо позиція гравця дозволяє атакувати кількох суперників, то він вибирає одного з них для атаки.

Як відбувається атака

Обидва гравці викладають з руки по одній карті сорочкою догори та одночасно їх перевертають лицем догори. Той гравець, у якого карта має більше значення сили атаки - переміг. Обидві карти, що брали участь у двобої, йдуть в скид. Вид морського жителя під час атаки значення не має. Гравець, який виграв двобій, забирає собі випадковий тайл уламку мушлі у гравця, що програв. Крім того, фішка, гравця, який програв, переміщується на стартовий тайл. Якщо сила атаки обраних карт однакова, то фішки обох гравців відправляються на стартові тайли, а карти йдуть у скид.

Після своєї атаки, незалежно від результату, гравець може продовжити свій хід: переміститися по полю, атакувати іншого гравця (якщо ще є карти на руці) або завершити хід і добрати карту з колоди.

У підводному світі заборонено:

- забирати тайли уламків, на яких гравець стоїть на по-

чатку ходу. Він забирає тільки той тайл з уламком, на який перемістився після розіграшу карти морського жителя;

- переміщатися на стартові тайли інших гравців;
- зупинятися на тайлі з перешкодою (корал або тайл, який зайнятий фішкою іншого гравця) або переміщатися через нього. Винятком є переміщення з використанням карт, які це дозволяють.

Важливо! *Якщо на якійсь ділянці поля вже відсутні тайли мушель, то гравці можуть пересувати свої фішки і зупинятися в порожніх ділянках дна за звичайними правилами..*

Кінець гри та підрахунок балів

Гра закінчується в момент, коли з морського дна будуть зібрані всі уламки мушель і на ньому залишаться тільки корали та ті тайли, які знаходяться під ними.

Гравці підраховують бали, набрані шляхом складання цілих мушель і додають до отриманої суми бали, вказані на жетоні додаткових балів, який отримали на початку гри (один, два, три або чотири).

Як порахувати бали

Звичайна мушля приносить гравцеві кількість балів, яка дорівнює загальній кількості зірок на всіх її уламках.

Рідкісна мушля приносить гравцеві кількість балів, яка дорівнює загальній кількості зірок на всіх її уламках, а також 2 додаткових бали за рідкісну форму.

Унікальна мушля приносить гравцеві кількість балів, яка дорівнює загальній кількості зірок на всіх її уламках, 2 додаткових бали за рідкісну форму, і ще 3 додаткових бали за зібрану цілу перлину одного кольору.

Нагадаємо*, уламки, з яких не можна зібрати жоден вид цілої мушлі, переможних балів не приносять.*

До суми всіх набраних за мушлі балів додайте бали (1-4), що вказані на жетоні додаткових балів.

2

3 + 1 + 3 + 2

3 + 1 + 2 + 3
+2 (за форму)

1 + 3 + 2 + 3
+2 (за форму)
+3 (за перлину)

Разом
36

Перемагає гравець з найбільшою кількістю набраних балів. Якщо гравці набрали рівну кількість балів, то перемога дістається тому, у кого більше сумарна сила атаки карт, які залишилися на руці.

Приєднуйтесь до нас в соц. мережах – новинки, конкурси, відповіді на питання! Розкажіть нам, що вам сподобалося у грі або, що ще більш важливо, якщо щось не сподобалося!

Ми завжди на зв'язку тут:
Instagram: @bombatgamecom
FB: www.facebook.com/bombatgames

Багато цікавих ігор для дітей та дорослих на нашому сайті:
https://bombatgame.com