



# АКВА

БИОРАЗНООБРАЗИЕ ОКЕАНА

Правила игры



# ВСТУПЛЕНИЕ

Вы начнёте игру на тёплом участке морского дна, который будут постепенно заполнять разрастающиеся кораллы. Они же, в свою очередь, станут местами обитания маленьких морских животных. Продолжая увеличивать биоразнообразие своей колонии кораллов, вы создадите идеальные условия для появления крупнейших морских обитателей.

В игре победит тот, кто сумеет создать лучшую колонию кораллов и привлечь больше морских животных всех размеров.



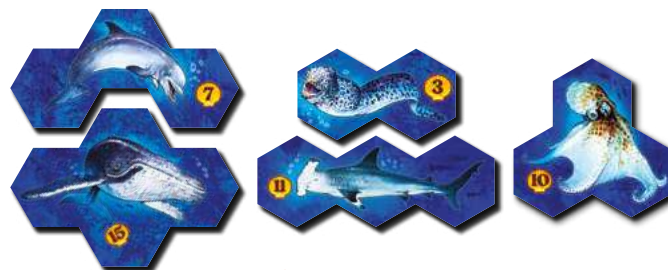
## СОСТАВ ИГРЫ



**70 жетонов кораллов**



**72 маленьких морских животных**



**15 больших морских животных**



**24 жетона экосистем**



**Жетон морской улитки**



**4 жетона тёплых участков**



**Блокнот для подсчёта очков**

## СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

**Авторы:** Дан Хальстад и Тристан Хальстад

**Разработчики:** Асгер Хардинг Гранеруд и Даниэль Шельд Педерсен

**Художник:** Венсан Дютре

**Графический дизайн:** Йан Муссю и Артур Жак

**PTS CREATION**



All rights reserved  
© 2025, Sidekick Games K/S  
Prinsesse Charlottes Gade 28, 2.  
2200 Copenhagen N, Denmark  
contact@sidekick.games

**Русское издание:** ООО «Мир Хобби»

**Общее руководство:** Михаил Акулов

**Руководство производством:** Иван Попов

**Директор издательского департамента:**

Александр Киселев

**Главный редактор:** Валентин Матюша

**Выпускающий редактор:** Юлия Колесникова

**Переводчик:** Александр Петрунин

**Главный дизайнер-верстальщик:** Иван Суховой

**Дизайнер-верстальщик:** Сергей Пузиков

**Корректор:** Ольга Португалова

**Лицензионный менеджер:** Анастасия Старостина

Если вы придумали настольную игру и желаете, чтобы она была издана, пишите на [newgame@hobbyworld.ru](mailto:newgame@hobbyworld.ru)

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.

© 2025 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.  
Версия правил 1.0  
hobbyworld.ru



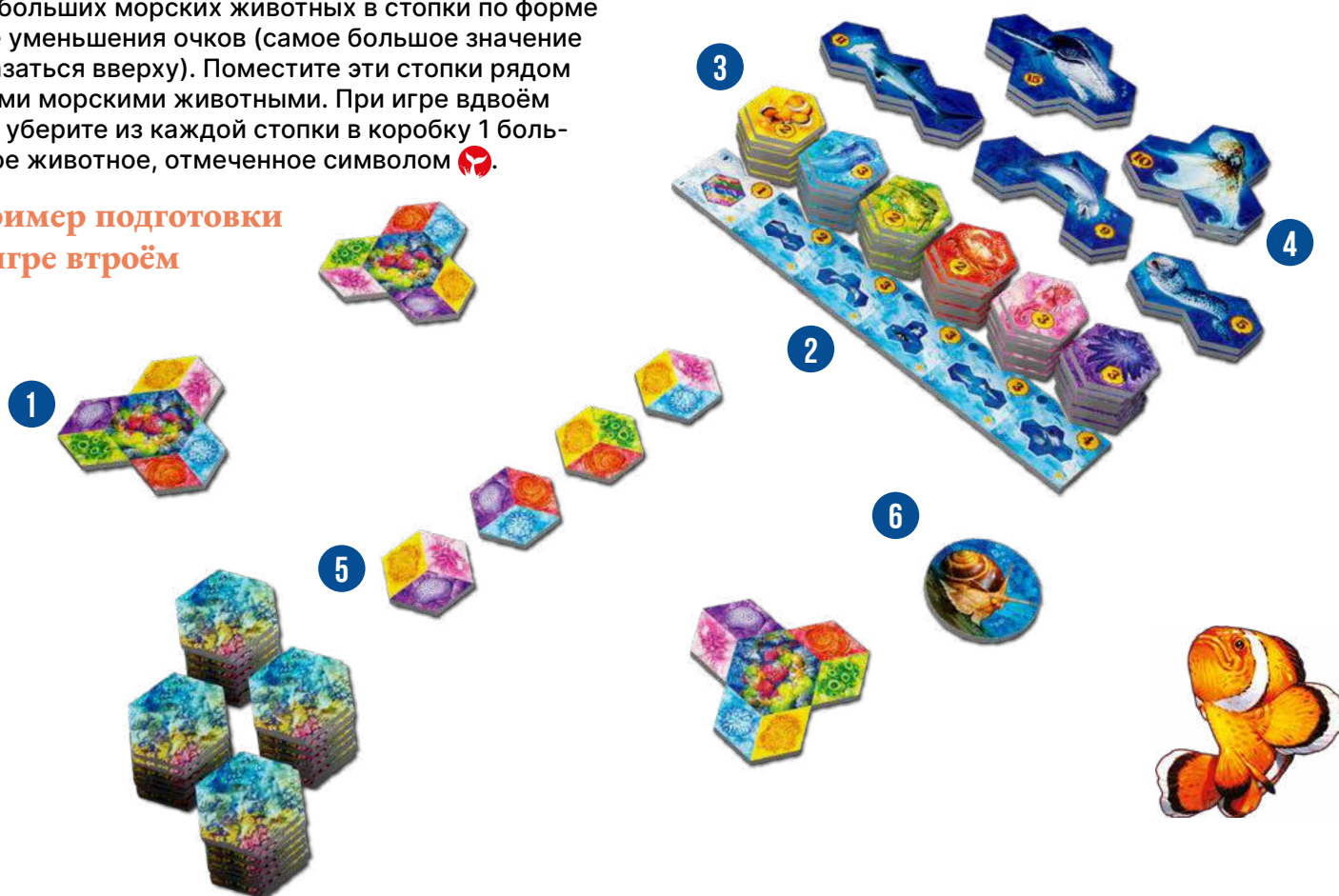
# ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Ниже вы найдёте этапы подготовки к базовой игре.

Для игры по усложнённому или семейному варианту обратитесь к странице 7.

1. Каждый игрок получает случайный жетон тёплого участка и кладёт его перед собой на стол. Это начальные точки игроков.
2. Выложите в ряд 6 жетонов базовых экосистем (с символом ★ и номерами 1—6), как показано на рисунке. Используйте остальные экосистемы (с номерами 7—18) только в игре по усложненному варианту, а пока что уберите их в коробку.
3. Разложите маленьких морских животных в стопки по виду. Случайным образом поместите 1 стопку выше каждой экосистемы. Считается, что эти маленькие морские животные **прижились** в этих экосистемах и тем самым задают определённые условия подсчёта очков в конце игры (см. с. 6).
4. Разложите больших морских животных в стопки по форме и в порядке уменьшения очков (самое большое значение должно оказаться вверху). Поместите эти стопки рядом с маленькими морскими животными. При игре вдвоём или втроём уберите из каждой стопки в коробку 1 большое морское животное, отмеченное символом 🐞.
5. Перемешайте все жетоны кораллов лицевой стороной вниз и сложите их напротив экосистем, оставив немного места между ними. Случайным образом уберите в коробку количество жетонов кораллов, зависящее от числа игроков: жетонов при игре вдвоём, 18 при игре втроём и 1 при игре вчетвером. Выложите посередине стола лицевой стороной вверх количество жетонов кораллов, равное числу игроков плюс 1. Это начальный рынок.
6. Случайным образом определите первого игрока и вручите ему жетон морской улитки.

## Пример подготовки к игре втроём





# ИГРОВОЙ РАУНД

Игра длится 17 раундов. В начале каждого раунда, кроме первого, обладатель жетона морской улитки подготавливает рынок, а затем делает первый ход. Далее право хода передаётся по часовой стрелке. Каждый ход состоит из 3 фаз, описанных ниже.

1. **РОСТ КОРАЛЛОВ.** Возьмите жетон кораллов с рынка и разместите его в игровой зоне.
2. **СОЗДАНИЕ МЕСТ ОБИТАНИЯ И РИФОВ.** Если вы создали место обитания, немедленно привлечите маленькое морское животное.
3. **СОЗДАНИЕ БИОРАЗНООБРАЗИЯ.** Если вы создали биоразнообразие, вы можете привлечь большое морское животное.

Игра завершается, когда у вас закончились жетоны кораллов и вы не можете подготовить новый рынок.

## ПОДГОТОВКА РЫНКА

В начале каждого раунда, кроме первого, игрок с жетоном морской улитки подготавливает рынок.

Выложите лицевой стороной вверх посередине стола столько новых жетонов кораллов, сколько игроков в партии. В первом раунде этого делать не нужно — вы уже подготовили рынок. Затем добавьте жетон морской улитки на рынок и сделайте ход.



## 1. РОСТ КОРАЛЛОВ

Возьмите 1 жетон кораллов с рынка и разместите его так, чтобы хотя бы одна его сторона примыкала к стороне того же цвета уже выложенного жетона кораллов.

Если на рынке доступен жетон морской улитки, то вместо своего хода вы можете забрать этот жетон и положить его перед собой. Право хода тут же передаётся вашему соседу слева, а вы сделаете свой обычный ход после всех остальных.

Если никто из игроков не забрал жетон морской улитки, его автоматически получает тот, кто ходил последним.

### ПРИМЕР 1

В партии на троих в начале каждого раунда на рынке доступны 4 жетона кораллов и жетон морской улитки. Игрок, поместивший жетон морской улитки на рынок, делает первый ход.



### ПРИМЕР 2

Жетон кораллов 2А разместили неправильно, поскольку он не примыкает ни к одной стороне того же цвета. Жетон кораллов 2Б разместили правильно: он примыкает к одной стороне того же цвета.

## Главные принципы

В качестве памяти мы поместили главные принципы игры сбоку страниц. Так вам будет проще изучать игру и сверяться с правилами во время партии.

## Рынок

В конце раунда на рынке остаётся 1 жетон кораллов. В начале раунда на рынке всегда доступно на 1 жетон кораллов больше, чем число игроков.

## Кораллы

Жетон кораллов состоит из 3 отдельных кораллов.

## Жетон морской улитки

Этот жетон позволяет сделать последний ход в том раунде, в котором он был взят, и первый ход в следующем.

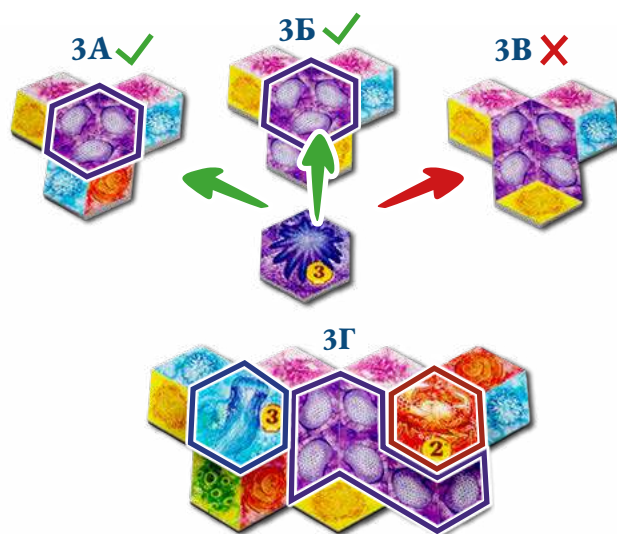


## 2. СОЗДАНИЕ МЕСТ ОБИТАНИЯ И РИФОВ

Наращивая кораллы, игроки преследуют две основные цели — создавать места обитания и рифы.

- Место обитания — это шестиугольник, состоящий из 3 кораллов одного цвета (3А и 3Б). Если вы создали одно или несколько мест обитания, немедленно поместите поверх них по 1 маленькому животному того же цвета.
- Риф — это группа из 4 и более кораллов одного цвета, продолжающих друг друга и не образующих шестиугольник (3Г).

Места обитания приносят вам очки за размещённых на них маленьких животных. Рифы приносят очки за маленьких животных по соседству с ними (см. раздел «Подсчёт очков» на с. 6).



### ПРИМЕР 3

В 3А и 3Б получилось место обитания, и игрок обязан поместить на него соответствующее маленькое морское животное. В 3В нет места обитания, поскольку жетоны кораллов не образовали идеальный шестиугольник. В конце игры риф в 3Г принесёт очки за всех соседних с ним маленьких морских животных.



### ПРИМЕР 4

Игрок только что разместил зелёную черепаху (4А) и теперь может привлечь одно из изображённых больших морских животных (4Б). По правилу биоразнообразия он не вправе накрыть 2 черепах, и соответствующими цветными контурами на рисунке показаны единственные возможные варианты размещения жетонов (4В).

## Места обитания

Место обитания — это 3 коралла одного цвета, образующие шестиугольник. Вы обязаны разместить маленькое морское животное поверх места обитания.

## Рифы

Риф — это группа из 4 и более кораллов одного цвета, продолжающих друг друга, но не образующих шестиугольник. В конце игры рифы приносят очки за соседних с ними маленьких морских животных. Рифы не приносят очки за больших морских животных.

## Биоразнообразие

Жетоны больших морских животных нельзя размещать поверх 2 и более одинаковых жетонов маленьких морских животных.

## Подсчёт очков за животных

В конце игры все маленькие и большие морские животные приносят указанные на них очки (●). Маленькие морские животные приносят очки, даже если накрыты большими. Для начисления очков не имеет значения, какие именно большие морские животные расположены поверх определённых маленьких.

## 3. СОЗДАНИЕ БИОРАЗНООБРАЗИЯ

Для привлечения большого морского животного вы должны выполнить 3 условия:

1. Большое морское животное размещается поверх хотя бы 1 маленького, которое вы выложили на текущем ходу.
2. Большое морское животное целиком размещается поверх маленьких.
3. Для сохранения биоразнообразия все маленькие морские животные под большим должны быть разными (одинаковые животные не подходят).

Вы не обязаны привлекать большое морское животное. Однако, решив это сделать, возьмите самый ценный жетон из стопки выбранной формы. С обеих сторон каждого жетона изображены разные большие морские животные: выберите то, которое вам нравится больше.



## КОНЕЦ РАУНДА



Раунд завершается, когда каждый игрок забрал жетон кораллов. Единственный невыбранный жетон кораллов остаётся на рынке на следующий раунд.



# КОНЕЦ ИГРЫ И ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

После 17 раундов вы уже не сможете подготовить рынок и игра завершится. Подсчитайте очки каждого игрока при помощи блокнота. Тот, кто набрал больше всего очков, побеждает в игре. В случае ничьей побеждает претендент, который ходил раньше в последнем раунде.

-  **БОЛЬШИЕ МОРСКИЕ ЖИВОТНЫЕ**  
Сложите очки, указанные на всех ваших больших морских животных. Затем уберите их с жетонов и положите рядом с собой.
-  **МАЛЕНЬКИЕ МОРСКИЕ ЖИВОТНЫЕ**  
Сложите очки, указанные на всех ваших маленьких морских животных.

-  **РИФЫ**  
Сложите очки за все ваши рифы. Каждый риф приносит столько очков, сколько указано на соседних с ним маленьких морских животных (соседство углами не считается). Одно маленькое морское животное может принести очки за несколько рифов.
-  **ЭКОСИСТЕМЫ**  
Начислите очки за каждую из 6 экосистем.

## ЭКОСИСТЕМЫ

При подготовке к игре вы случайным образом разместили маленьких морских животных над экосистемами. Считается, что маленькое морское животное каждого вида **прижилось** в той экосистеме, рядом с которой оно размещено.

Чтобы получить очки за экосистему ваши прижившиеся в ней маленькие морские животные должны выполнить определённое условие. Оно указано на жетоне экосистемы.

## МЕСТНАЯ И ГЛОБАЛЬНАЯ ЭКОСИСТЕМЫ

В игре есть 2 типа экосистем: местная (☺) и глобальная (●). Местная экосистема требует, чтобы прижившееся в ней маленькое морское животное соседствовало с тем, что изображено на жетоне экосистемы. Для выполнения требования глобальной экосистемы прижившимся в ней маленьким морским животным не нужно соседствовать с чем-то определённым, они могут находиться где угодно.

## ЭКОСИСТЕМЫ БАЗОВОЙ ИГРЫ



Каждое ваше прижившееся в этой экосистеме маленькое морское животное приносит 1 очко за каждое соседнее с ним маленькое морское животное (любого цвета, включая свой).



Каждая ваша барракуда/мурена приносит 2 очка за каждое прижившееся в этой экосистеме маленькое морское животное.



Каждый ваш афалин/дюгонь приносит 3 очка за каждое прижившееся в этой экосистеме маленькое морское животное.



Каждый(-ая) ваш(а) рифовый осьминог/манта приносит 3 очка за каждое прижившееся в этой экосистеме маленькое морское животное.

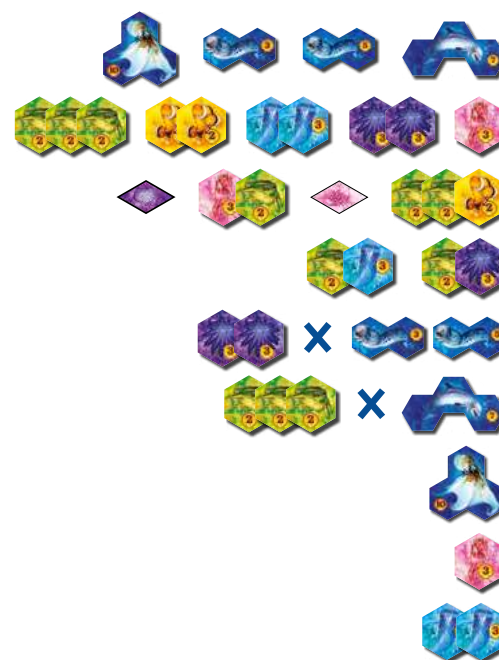


Каждая ваша молотоголовая акула/чернопёрая рифовая акула приносит 3 очка за каждое прижившееся в этой экосистеме маленькое морское животное.



Каждый(-ая) ваш(а) горбатый кит/китовая акула приносит 4 очка за каждое прижившееся в этой экосистеме маленькое морское животное.

## ПРИМЕР ПОДСЧЁТА ОЧКОВ



	ЛЕНА
	25
	25
	11
	4
	8
	9
	0
	0
	0
	82

## ВАРИАНТЫ ИГРЫ

В этой игре есть несколько вариантов: семейный, усложнённый и одиночный. Правила одиночной игры описаны на странице 8.

### СЕМЕЙНЫЙ ВАРИАНТ

Для упрощения подсчётов не начисляйте очки за рифы и экосистемы. Пропустите этап 2 подготовки к игре и уберите все экосистемы в коробку. Этот вариант сфокусирован на одних лишь маленьких и больших морских животных. На каждом животном указано, сколько очков оно приносит, и их легко подсчитать.

### УСЛОЖНЁННЫЙ ВАРИАНТ

В усложнённом варианте появляются новые экосистемы, а вместе с ними и альтернативные способы получения очков. На этапе 2 подготовки к игре перемешайте лицевой стороной вниз все 24 жетона экосистем, случайным образом выберите 6 из них и выложите их в один ряд.



# ПРАВИЛА ОДИНОЧНОЙ ИГРЫ

Используйте обычные правила с описанными ниже изменениями.

**Подготовка к игре.** Используйте базовые и/или усложнённые экосистемы по своему усмотрению. Не убирайте никаких больших морских животных. Уберите из игры жетон морской улитки и 19 случайных жетонов кораллов. Для подготовки начального рынка откройте 3 жетона кораллов.

**Игровой раунд.** Подготовьте рынок, выложив 3 жетона кораллов. Сделайте ход по обычным правилам, взяв и разместив 1 жетон кораллов.

**Конец раунда.** Сделав ход, вы заканчиваете раунд. Сбросьте 2 оставшихся жетона кораллов с рынка.

**Конец игры.** Игра завершается после 17 раундов, когда у вас закончатся жетоны кораллов. Подсчитайте очки по обычным правилам и сравните результат с таблицей ниже, чтобы узнать, насколько хорошо вы справились.

Для полноты игрового процесса вы можете использовать достижения (сценарии, испытания и модификации). Их правила описаны на следующих страницах.

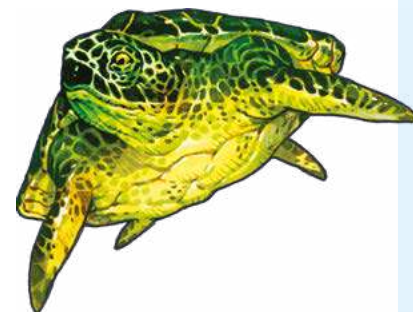
60+ Неплохое начало!

80+ Это было здорово!

100+ Выше всяких похвал!

70+ Хорошая работа!

90+ Да вы эксперт!



## ДОСТИЖЕНИЯ

### СЦЕНАРИИ, ИСПЫТАНИЯ И МОДИФИКАЦИИ

Вы можете сделать игру ещё интереснее, пытаясь получить 50 достижений, состоящих из сценариев (с. 9), испытаний (с. 10) и модификаций (с. 10). Добавить достижения можно при любом числе игроков. На изображённых внизу шкалах могут отмечать свой прогресс 4 игрока.

Впишите своё имя слева от одной из шкал прогресса (коралловый ряд ниже). Выполнив условие сценария, испытания или модификации, зачеркните 2 квадратика: 1 на вашей шкале прогресса и 1 рядом с соответствующим достижением. Несколько игроков одновременно могут получить одно и то же достижение.

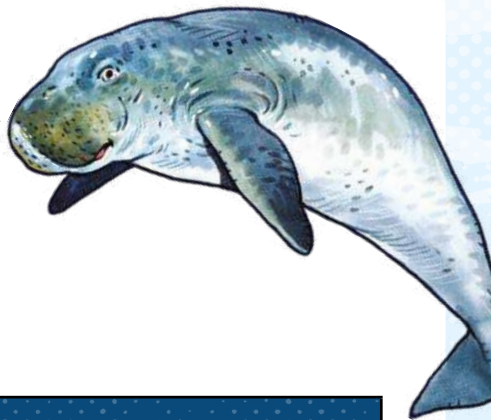
































































# СЦЕНАРИИ

Сценарии — это заранее определённые способы подсчёта очков с дополнительными целями. Вы можете проходить сценарии в любом порядке и при любом числе игроков.

Для прохождения сценария вы должны набрать определённое минимальное количество очков и выполнить условие дополнительной цели. Сделав это, отметьте своё достижение — на этой странице и на шкале прогресса на странице 8.



**Подготовка к игре.** Выложите перечисленные экосистемы в указанном порядке.

#	ЭКОСИСТЕМЫ						МИНИМУМ ОЧКОВ	ЦЕЛЬ	ВЫПОЛНЕНО
A	1	2	3	4	5	6	60		   
B	7	8	9	10	11	12	60		   
C	16	16	3	5	15	15	65		   
D	3	4	5	6	17	17	65	Минимум 20 очков за маленьких морских животных	   
E	13	13	18	18	4	6	70	Минимум 20 очков за больших морских животных	   
F	1	2	3	10	11	12	70	Минимум 20 очков за рифы	   
G	7	14	8	14	9	16	75	Минимум 1 маленькое морское животное каждого вида	   
H	2	6	17	17	18	18	75	Максимум 20 очков за маленьких морских животных	   
I	15	15	8	11	13	13	80	Получите очки хотя бы за 4 экосистемы	   
J	7	8	11	4	5	6	80	Накройте всех маленьких морских животных большими	   
K	10	13	14	14	13	9	85	Максимум 20 очков за больших морских животных	   
L	17	17	13	13	2	3	85	Максимум 20 очков за рифы	   
M	16	14	16	15	14	15	90	Минимум 25 очков за маленьких морских животных	   
N	18	12	10	9	7	17	95	Максимум 2 маленьких морских животных каждого вида	   
O	12	13	14	15	16	18	100	Получите очки хотя бы за 5 экосистем	   



# ИСПЫТАНИЯ

В отличие от сценариев и модификаций, вы не выбираете испытание в начале игры. Вместо этого после её окончания проверяйте, прошли ли вы какие-либо испытания. Если вы выполнили условия сразу нескольких испытаний, выберите какое-то одно из них. Отметьте своё достижение — на этой странице и на шкале прогресса (с. 8). Испытания можно совмещать со сценариями и модификациями. Можете использовать их при любом числе игроков.

Вы набрали хотя бы:	ВЫПОЛНЕНО	Вы разместили хотя бы:	ВЫПОЛНЕНО
1 70 очков.		15 4 больших морских животных разной формы.	
2 80 очков.		16 2 горбатых китов/китовых акул.	
3 90 очков.		17 3 больших морских животных не по соседству друг с другом.	
4 100 очков.		18 4 маленьких морских животных одного вида.	
5 30 очков за больших морских животных.		19 2 маленьких морских животных каждого вида.	
6 35 очков за больших морских животных.		20 6 маленьких морских животных по соседству с одним и тем же рифом.	
7 25 очков за маленьких морских животных.		21 3 больших морских животных по соседству с рифами.	
8 30 очков за маленьких морских животных.		22 1 маленькое морское животное по соседству хотя бы с 4 рифами.	
9 25 очков за рифы.			
10 30 очков за рифы.			
11 Получите очки за все 6 экосистем.		23 Разместите всех маленьких морских животных по соседству с рифами.	
12 Получите очки хотя бы за 5 рифов.		24 Вы выиграли, не разместив ни одного большого морского животного *.	
13 Вы выиграли с разрывом хотя бы в 10 очков *.		25 Вы выиграли, разместив меньше всех маленьких морских животных *.	
14 Вы выиграли с разрывом хотя бы в 20 очков *.			

\* Не в одиночной игре.

# МОДИФИКАЦИИ

Модификации меняют некоторые базовые правила для всех игроков. Выберите одну из модификаций перед началом игры. Каждый игрок отмечает своё достижение — на этой странице и на шкале прогресса (с. 8). Модификации можно совмещать со сценариями и испытаниями при любом числе игроков.

1	В каждом раунде выкладывайте на рынок на 1 жетон кораллов меньше (уберите на 1 больше при подготовке к партии или на 17 больше, если играете в одиночку).	
2	В каждом раунде выкладывайте на рынок на 1 жетон кораллов больше (уберите на 1 меньше при подготовке к партии или на 17 больше, если играете в одиночку).	
3	Рифы размером менее 5 кораллов не приносят очки.	
4	Рифы не приносят очки за соседних маленьких животных. Вместо этого каждый коралл, из которого состоит риф, приносит 2 очка.	
5	Рифы приносят очки за соседних больших морских животных вместо маленьких.	
6	Конец игры: каждый выбирает только 1 цвет рифов, который принесёт ему очки.	
7	Подготовка к партии: уберите 10, 8, 6 или 4 маленьких морских животных каждого вида при игре в одиночку, вдвоём, троём или четвером соответственно.	
8	Вы можете создавать места обитания только 4 цветов.	
9	Большие морские животные должны покрывать хотя бы 2 маленьких морских животных одного вида (эта модификация заменяет правило биоразнообразия).	
10	Вы можете привлечь только 1 большое морское животное каждой формы.	



# МОРСКИЕ ЖИВОТНЫЕ В ИГРЕ



## ГОРБАТЫЙ КИТ

Величественные существа, каждое появление которых впечатляет: они любят выпрыгивать из толщи воды и бить по ней хвостом. Горбатые киты поют сложные песни, распространяющиеся в воде на значительное расстояние. Считается, что у каждого кита они уникальны. Это делает горбатых китов одними из самых музыкальных млекопитающих.



## МАНТА

Манта — грациозное и величественное существо, плывущее сквозь океан на широких плавниках, напоминающих крылья. Их размах достигает 7 метров. Манты — фильтраторы. Они отфильтровывают планктон из воды, направляя его в рот головными плавниками.



## ДЮГОНЬ

Дюгони, которых ещё называют морскими коровами, — это похожие на ламантинов млекопитающие. Дюгони — травоядные животные и большую часть своего времени проводят на зарослях морских водорослей.



## ЧЕРНОПЁРАЯ РИФОВАЯ АКУЛА

Чернопёрая рифовая акула — распространённый вид акул, обитающий в тропическом мелководье, особенно вблизи коралловых рифов. Их можно узнать по элегантному стилю плавания и чёрным кончикам спинных и хвостовых плавников.



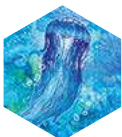
## БАРРАКУДА

Барракуда — хищная рыба с гладким телом и острыми зубами. Барракуды — феноменально быстрые пловцы, их скорость достигает 12 м/с.



## ДЛИННОРЫЛЫЙ МОРСКОЙ КОНЁК

Длиннорылый морской конёк — уникальное существо с характерной «прямой осанкой». Коньки умеют менять цвет и интересны своим необычным способом размножения, когда самцы вынашивают икру в брюшной сумке, пока из неё не появятся мальки.



## КУБОМЕДУЗЫ

Кубомедузы — морские беспозвоночные с телом кубической формы и длинными висячими щупальцами. Они одни из самых ядовитых существ в океане. Их ожоги могут быть чрезвычайно болезненными и даже смертельными.



## РЫБА-КЛОУН

Эти маленькие пёстрые рыбки живут в актиниях. Актиния защищает рыбу-клоуна своими стрекательными клетками, а та, в свою очередь, обеспечивает актинию пищей и уносит паразитов.



## КИТОВАЯ АКУЛА

Китовая акула — самая большая рыба в океане. Её длина достигает более 12 метров. Несмотря на свои внушительные размеры, китовая акула — мирный великан, питающийся преимущественно планктоном и мелкой рыбой.



## РИФОВЫЙ ОСЬМИНОГ

Рифовые осьминоги — очень умные и легко адаптирующиеся животные, обитающие в коралловых рифах. Они часто меняют цвет, благодаря чему общаются, маскируются и охотятся.



## АФАЛИН

Афалины — умные и общительные животные, которые любят играть и показывать настоящие акробатические трюки, например выпрыгивать из воды и кататься на волнах. У них сложная система общения, включающая в себя свист, щелчки и движения телом.



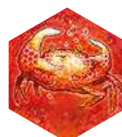
## МОЛОТОГолоВАЯ АКУЛА

У этих акул крайне необычная форма головы. Считается, что она увеличивает способности восприятия животного. Также благодаря уникальной форме головы эта акула обладает 360-градусным обзором и электрорецепцией, что позволяет ей очень эффективно отыскивать добычу.



## МУРЕНА

Мурены — завораживающие существа с длинным телом и мощными челюстями. В основном они ведут ночной образ жизни, активно охотятся. Днём предпочитают прятаться в расщелинах.



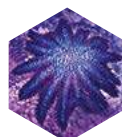
## КОРАЛЛОВЫЙ КРАБ

Эти маленькие яркие крабы живут в симбиозе с некоторыми видами кораллов. У них с ними мутуалистические отношения: крабы защищают кораллы от рыб, которые ими питаются, а взамен кораллы дают крабам пищу и убежище.



## ЗЕЛЁНАЯ ЧЕРЕПАХА

Это крупная морская рептилия с характерным зеленоватым панцирем. Она играет важную роль в океанической экосистеме. Зелёная черепаха — травоядное животное. Питается в основном морскими травами и водорослями.



## ТЕРНОВЫЙ ВЕНЕЦ

Терновый венец — большая и колючая морская звезда, оказывающая негативное воздействие на коралловые рифы. Терновый венец питается полипами кораллов. Большая популяция терновых венцов способна нанести непоправимый вред колониям кораллов.



# ЭКОСИСТЕМЫ

## БАЗОВЫЕ ЭКОСИСТЕМЫ



Каждое ваше прижившееся в этой экосистеме маленькое морское животное приносит 1 очко за каждое соседнее с ним маленькое морское животное (любого цвета, включая свой).



Каждая ваша барракуда/мурена приносит 2 очка за каждое прижившееся в этой экосистеме маленькое морское животное.



Каждый ваш афалин/дюгонь приносит 3 очка за каждое прижившееся в этой экосистеме маленькое морское животное.



Каждый(-ая) ваш(а) рифовый осьминог/манта приносит 3 очка за каждое прижившееся в этой экосистеме маленькое морское животное.



Каждая ваша молотоголовая акула/чернопёрая рифовая акула приносит 3 очка за каждое прижившееся в этой экосистеме маленькое морское животное.



Каждый(-ая) ваш(а) горбатый кит/китовая акула приносит 4 очка за каждое прижившееся в этой экосистеме маленькое морское животное.

## УСЛОЖНЁННЫЕ ЭКОСИСТЕМЫ



Каждый ваш коралловый краб приносит 3 очка за каждое соседнее маленькое морское животное, прижившееся в этой экосистеме.



Каждая ваша рыба-клоун приносит 3 очка за каждое соседнее маленькое морское животное, прижившееся в этой экосистеме.



Каждая ваша зелёная черепаха приносит 3 очка за каждое соседнее маленькое морское животное, прижившееся в этой экосистеме.



Каждая ваша кубомедуза приносит 3 очка за каждое соседнее маленькое морское животное, прижившееся в этой экосистеме.



Каждый ваш терновый венец приносит 3 очка за каждое соседнее маленькое морское животное, прижившееся в этой экосистеме.



Каждый ваш длиннорылый морской конёк приносит 3 очка за каждое соседнее маленькое морское животное, прижившееся в этой экосистеме.



Каждый ваш коралловый риф приносит 3 очка за каждое соседнее маленькое морское животное, прижившееся в этой экосистеме.



Игрок с наибольшим количеством прижившихся в этой экосистеме маленьких морских животных получает 7 очков. Тот, кто занял второе место, получает 3 очка. (У вас должно быть хотя бы 1 подходящее морское животное, чтобы получить награду.) В случае ничьей все претенденты получают полагающиеся за это место очки.

**Одиночная игра:** получите 7/3 очка, если эти морские животные у вас на первом/втором месте по количеству всех маленьких морских животных.



Каждое ваше прижившееся в этой экосистеме маленькое морское животное приносит 2 очка за каждое соседнее маленькое морское животное, прижившееся в соседней слева или соседней справа экосистеме.



Получите 4 очка за каждое ваше прижившееся в этой экосистеме маленькое морское животное.

**Внимание!** Вы **не можете** помещать больших морских животных поверх маленьких, прижившихся в этой экосистеме.



Получите 7 очков, если у вас 3 и более прижившихся в этой экосистеме маленьких морских животных.



Получите 1 очко за каждое ваше прижившееся в этой экосистеме маленькое морское животное.

**Внимание!** Вы **можете** помещать больших морских животных поверх нескольких прижившихся в этой экосистеме маленьких (игнорируя правило биоразнообразия).

## Соответствие кораллов и маленьких морских животных

