



8936

# АКВОЛИН

## ПРАВИЛА ИГРЫ

Разноцветные морские обитатели суетятся в океанских волнах возле коралловых рифов. Вон там проплыла стайка медуз, но вот уже морские звёзды заняли их место. Глядите, зелёные морские коньки и крабы смешались так, что с первого взгляда и не отличить! А вы сможете разобраться в особенностях подводной жизни?

### ЦЕЛЬ ИГРЫ:

Игрокам надо формировать стайки морских обитателей. Задача кажется простой, но один игрок должен собирать стайки, где все морские обитатели объединены цветом, а второй – стайки из обитателей одного вида. Чем больше собранная стайка, тем больше победных очков получит игрок в конце игры.

### СОСТАВ ИГРЫ



Игровое поле



Фишки морских обитателей – 36 шт.

KOSMOS

## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Положите игровое поле в центр стола так, чтобы игрокам было удобно.

Положите все фишки морских обитателей на стол рядом с полем, переверните их изображениями вниз и перемешайте. Это – **запас**.

Случайным образом выберите 6 фишек и переверните их изображениями вверх. Это – **место встречи** морских обитателей. Отсюда игроки поочередно будут брать фишки.

Теперь определитесь, какой игрок будет собирать стайки морских обитателей одинакового вида, а кто – одинакового цвета. Именно за правильно собранные стайки они и получают свои победные очки в конце игры. Стайка это группа прилегающих сторонами по вертикали или горизонтали фишек одного цвета или, соответственно, вида морских обитателей.

Первым игроком станет тот, кто последним был на море.

Место встречи



Запас



## ХОД ИГРЫ

Ход игрока состоит из 3 фаз:

1. Передвижение фишки морского обитателя
2. Размещение фишки морского обитателя на поле
3. Пополнение места встречи фишкой из запаса



## 1. Передвижение фишки морского обитателя на поле

**Примечание:** в первый ход первого игрока эта фаза пропускается, поскольку фишек на поле еще нет.

В этой фазе игрок **может** передвинуть одну любую фишку морского обитателя, выложенную на поле в предыдущие ходы. Передвигать фишку можно на любое количество свободных клеток по вертикали или горизонтали. Остановка происходит по желанию игрока или если фишка упрется в другого морского обитателя или границу игрового поля. Перепрыгивать другие фишки, поворачивать в процессе перемещения или двигаться по диагонали нельзя.

## 2. Выбор одной из открытых фишек в месте встречи и размещение ее на поле

Теперь игрок выбирает любую фишку в месте встречи и выставляет ее на любую свободную клетку поля. Можно поставить ее рядом с другой или выбрать свободный участок – решать только игроку.

**Совет:** ориентируйте фишки морских обитателей одного вида головами в одном направлении.

## 3. Пополнение места встречи фишкой из запаса

Перед тем как завершить и передать ход игрок, не подглядывая, берет одну любую фишку из запаса, переворачивает ее изображением вверх и кладет в место встречи морских обитателей.



**Примечание:** если фишки в запасе закончились, передавайте ход другому игроку и продолжайте игру до тех пор, пока все имеющиеся фишки не найдут свое место на поле.

Когда игроки выставят все 36 фишек на поле, игра закончится и начнется подсчет победных очков.

### Пример 1

Передвижение фишки морского обитателя на поле.





Нина собирает стайки одного вида. Поэтому она передвигает желтого  краба на одну клетку вправо – к сиреневому  крабу.

### Пример 2

Выбор одной из открытых фишек в месте встречи и размещение ее на поле.



Для того чтобы в свой ход Денис не вернул желтого  краба назад, к желтой стайке, Нина выставляет на поле розового  краба.

## ОПРЕДЕЛЕНИЕ ПОБЕДИТЕЛЯ

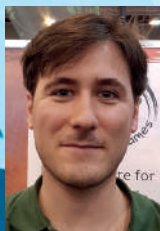
Количество победных очков, получаемых игроками, определяется размером и количеством собранных ими стайек морских обитателей. Стайкой является группа из двух или более фишек, примыкающих друг к другу сторонами (диагональные соприкосновения углами не считаются). При этом фишка морского обитателя может принести победные очки обоим игрокам, если поставлена так, что находится как в стайке обитателей одного цвета, так и обитателей одного вида.

Посмотрите на 1 страницу правил – там показаны все виды фишек, это облегчит подсчеты. Теперь сосчитайте победные очки игрока, собиравшего морских обитателей по цветам (все желтые стайки, все сиреневые и т.д.) и запомните результат. Теперь посчитайте победные очки игрока, собиравшего морских обитателей по видам (все стайки крабов, морских коньков и т.д.) Сравните результаты. Тот, кто набрал больше победных очков – победитель!

Таблица показывает, сколько победных очков приносят стайки разных размеров.

Количество морских обитателей в стайке	2	3	4	5	6
Победные очки	1	3	6	10	15

**Примечание:** одинокий морской обитатель стайкой не является и победных очков не приносит. При ничьей побеждает игрок, ходивший вторым.



**Автор игры:** Марчелло Бертуцци – давний поклонник настольных игр любых типов и направлений. Прожив несколько лет в Японии (где он встретил свою жену) он вернулся в Италию, полный уникального опыта и новых идей, и основал компанию XVgames, специализирующуюся на дуэльных играх с простыми правилами. А его FeudaLink получила заслуженное 2 место в Премии Архимеда 2018 года и была издана компанией KOSMOS под именем Аквалин.

2018 premio  
**ARCHIMEDE**  
dedicato ad Alex Randolph

Эта стайка рыб принесет очки Нине

**Пример подсчета очков и определения победителя**

Посчитаем победные очки Дениса, который собирал стайки по цветам.

■ голубые (2 стайки: 4 фишки = 6 очков, 2 фишки = 1 очко)

■ зеленые (1 очко)

■ розовые (3 очка)

■ сиреневые (3 очка), ■ красные (3 очка) и ■ желтые (2 раза по 1 очку) Итого Дениса – 19 очков.

Теперь посчитаем победные очки Нины, которая собирала стайки по виду морских обитателей.

Крабы принесут ей 1 очко, рыбы (6 очков), медузы (1 очко), морские коньки (2 раза по 1 очку), черепахи (1 очко) и морские звезды (10 очков). Нина набрала 21 очко и победила!



Эта красная стайка принесет очки Денису

## РЕВАНШ

Рекомендуем сыграть вторую партию. Поменяйтесь ролями сбора стайек и сыграйте еще разок. Первым выкладывать фишку на поле будет победитель.

**Редактор:** Александра Куртц  
**Художник:** София Рекасовски  
**Графика:** Sensit Communication  
**3D графика:** Андреас Пеш  
**Техническая разработка:** Моника Шалль

© 2020 Franckh-Kosmos  
Verlags-GmbH & Co. KG  
Pfizerstr. 5-7  
70184 Stuttgart  
kosmos.de  
Alle Rechte vorbehalten.  
MADE IN GERMANY