

© CARL ROBINSON

WEBERSON SANTIAGO

АКУЛА ПРОТИ ВОСЬМИНОГА

# KELP



ПРАВИЛА

ВЕРСІЯ 1.0





**ПІД** блискучою поверхнею, поміж водоростей,  
що гойдаються на хвилях припливу, танцює сонячне світло.  
Нижче, серед тіней, скрадається невловимий восьминіг:  
його пильні очі сканують все довкола,  
а чутливі щупальця намагаються їжу.

**КОВЗАЮЧИ** між камінням та уникаючи колючих морських  
їжаків, він сподівається схопити свою здобич. Виживання  
важливіше за все.

**ЗНЕНАЦЬКА** з'являється синьо-сіра непевна пляма – це котяча  
акула. Хижак, що має на меті лише одне – напасти на  
восьминога. Розпочинається боротьба за існування.

**ХТО** вийде переможцем? Восьминіг чи акула?



## Мета гри

У грі «Kelp» гравці беруть на себе роль акули, яка намагається вполювати восьминога, або восьминога, який намагається вижити.

Обидва гравці мають різні цілі та шляхи до перемоги: восьминогу потрібно або протриматися до кінця гри, або з'їсти всі блоки їжі. В акули ж є лише один спосіб перемогти: успішно атакувати восьминога та побороти його у фінальному протистоянні.

«Kelp» - це гра з напруженим асиметричним ігровим процесом для 2 гравців. Кожен має різний набір компонентів та може виконувати різні дії. Восьминіг розігрує карти, щоб пересуватися ігровим полем, намагаючись приховати своє розташування та розставляючи пастки для акули. Він харчується своєю здобиччю та покращує навички, додаючи нові карти у свою колоду. Акула кидає кубики, патрулює свою територію та використовує унікальні навички, щоб вистежити невловимого восьминога.



## Вміст гри

### АКУЛА



Фігурка акули



2 карти-пам'ятки



15 синіх кубиків, 10 жовтих кубиків, 10 червоних кубиків



23 карти акули



4 тайли росту



3 карти протистояння акули



Торбинка для кубиків



Двобічне ігрове поле

### ВОСЬМИНІГ



18 блоків (1 восьминіг, 4 їжі, 4 пастки, 1 подвійна мушля, 8 мушель)



Жетон ліміту руки



24 карти восьминога



2 карти-пам'ятки



3 карти протистояння восьминога



Торбинка

# Структура ігрового поля

Ігрове поле - це ліс водоростей (келпу), розділений на декілька зон.

## Зони

**1 Центральна зона відкрита.** Тут акулі легше здійснювати пошук.

**2 Зони, розміщені ортогонально до центральної зони, - це зони келпу.**

**3 Кутові зони є скелястими.**

## 4 Сховки акули

Скелясті зони також містять сховки акули. **Акула розпочинає гру на одній із клітинок течії** в такій зоні та може туди повернутися внаслідок ефекту певних дій.

## 5 Клітинки блоків

У кожній зоні є клітинка для блоків восьминого.

## 6 Числове значення зони

Кожна зона має числове значення, яке відображає рівень видимості в цій частині лісу водоростей.

## Шлях руху акули

Ці лінії показують шляхи, якими може переміщуватися акула.

## Клітинки течії

Сині клітинки - це клітинки течії. Акула переміщується на ці клітинки та може розміщувати на них кубики течій.

## Трек їжі

Блок їжі переміщують сюди щоразу, коли його з'їдає восьминіг.



## Сторона восьминого

## Трек голоду

Кубики переміщують сюди щоразу, коли акула використовує енергію або атакує.

## Трек росту

## Енергія

## Сторона акули

## Підготування до гри

Сторона акули

**1** Покладіть ігрове поле посеред столу. Гравець, який грає за восьминога, сідає зі сторони восьминога, а гравець за акулу – зі сторони акули.

**2** Заповніть кубиками торбинку акули – покладіть у неї: 7 синіх кубиків течії, 3 жовтих кубика пошуку й 1 червоний кубик атаки, як зазначено в пам'ятці акули. З решти кубиків сформуйте запас в межах досяжності гравця за акулу.

**3** Перетасуйте колоду акули. Утворіть ряд із 4 карт горілиць у відведеному місці на ігровому полі. Покладіть колоду долілиць на п'яте вільне місце зліва.

**4** Покладіть 4 тайли росту на відповідні пронумеровані місця. Тайли повинні лежати боком із місцями для кубиків догори.

**5** Покладіть по 3 карти протистояння акули та восьминога долілиць біля ігрового поля.

**6** Відкладіть убік усі стартові карти восьминога з символами і . Карти, що залишилися, розділіть за кольорами та сформуйте 4 стоси: переміщення (жовті), переховування (фіолетові), навчання (сині), харчування (помаранчеві). Перетасуйте кожен стос окремо і покладіть горілиць на стороні восьминога.

**7** Покладіть відповідний блок їжі на верхню карту колоди харчування. Інші три блоки їжі, мушлю, подвійну мушлю і ці три пастки покладіть поруч із колодами.

**8** Позостали 9 блоків (восьминога, пастку і 7 мушель), покладіть у торбинку восьминога.

**9** Гравець за восьминога переміщує блоки в торбинці та витягує по одному блоку, розміщуючи їх вертикально в клітинках для блоків (зверху вниз, зліва направо). Тільки гравець за восьминога повинен бачити символи на блоках. Коли всі блоки розміщено, відкладіть торбинку.

Сторона восьминога

Щоби швидко зорієнтуватися, ви можете скористатися картами-пам'ятками та коротким описом наприкінці цих правил.

**10** Відкладіть убік карту «Швидке навчання . Перетасуйте решту стартових карт і сформуйте з них колоду долілиць. Восьминіг бере стартову карту «Швидке навчання» та тягне 3 додаткові карти з колоди, формуючи свою стартову руку.

**11** Покладіть жетон ліміту руки цифрою 4 догори над колодою карт.

**12** Гравець за восьминога розміщує фігурку акули в одному з чотирьох сховків на клітинці течії, розвертаючи її до центру ігрового поля.

Підготування завершено. Можна починати гру. Першим ходить восьминіг.

## Перебіг гри

Гравці виконують ходи по черзі, починаючи з восьминога. Як ви побачите далі, дії гравців під час їхніх ходів будуть відрізнятися. Гра триває, доки один із гравців не виконає одну з умов перемоги.

## Восьминіг

У грі за восьминога ви розіграватимете карти, які дозволять непомітно переміщуватися і маніпулювати розташуванням блоків на ігровому полі. Вартість розіграшу більшості карт - це розкриття блоків. Проте існують карти, які дозволять знову приховати символ на блоці. Мета восьминога - вижити. Ви можете перемогти або протримавшись, доки акула не виснажить, або з'ївши всі 4 блоки їжі.

### Структура карт восьминога

Це стартова карта

Вартість розіграшу карти

Ефект



Гра за восьминога зазвичай більш стратегічна. Йому доведеться планувати доступні дії і балансувати між необхідністю рухатися, ховатися та навіть блефувати, щоби збити гравця за акулу з пантелику.

## Сусідство

Блоки вважаються сусідніми, якщо вони розташовані ортогонально один до одного (але не по діагоналі).



## Розкриті



Блоки вважаються **розкритими**, якщо вони лежать горизонтально символами догори. Символи повинні бути видимі обом гравцям.

## Приховані



Блоки вважаються **прихованими**, якщо вони стоять вертикально, розвернуті символами до восьминога. Гравець за акулу не повинен бачити символи на прихованих блоках.

## Дії

У свій хід ви повинні виконати дві дії з трьох доступних варіантів. Ви також можете виконати ту саму дію двічі. Доступні варіанти дій:

### - Розіграти карту

Щоб розіграти карту, спочатку потрібно сплатити її вартість , розкривши вказану на ній кількість прихованих блоків. Вартість варіюється від 0 до 3 і її завжди потрібно сплачувати повністю. Кожен розкритий вами блок рахується як 1, за винятком блока з подвійною мушлею (див. с. 11). Ви можете розкрити будь-який зі своїх блоків, включно з їжею, пастками й восьминогом. Сплативши вартість, застосуйте ефект карти. Щоби скористатися ефектом карти, потрібно мати змогу застосувати його повністю. В іншому разі ви не можете розігравати цю карту. Після застосування ефекту покладіть карту на відповідне місце внизу ігрового поля.

### - Дотягти карти до ліміту своєї руки

Ви можете вибрати цю дію, якщо у вас менше карт, ніж дозволяє ліміт руки. Якщо ж ваша рука порожня, ви **повинні** виконати цю дію. Щоразу, коли вам потрібно дотягти карту, але колода порожня, перетасуйте скид, щоб сформувати нову колоду. Ви завжди тягнете карти, доки не досягнете ліміту руки. На початку гри ліміт вашої руки – 4 карти.

### - Скинути 1 карту з руки, після чого приховати 1 блок

Карта відправляється до скиду, її вартість та ефект ігноруються. Потім ви можете приховати один із розкритих блоків.

Наприкінці свого ходу перемістіть у скид усі розіграні карти.



На початку гри максимальний розмір вашої руки – 4 карти.

Місця для дій внизу ігрового поля допомагають вам відслідковувати виконані дії. Наприклад, якщо своєю першою дією ви тягнете карту, залиште місце першої дії порожнім або покладіть туди жетон ліміту руки як нагадування. Якщо другою дією ви розіграєте карту, покладіть її на місце другої дії.



Наприклад, ви виконуєте дію і дотягуєте карти до ліміту своєї руки з колоди.

Розігруючи карту, ви кладете її на 1-ше або 2-ге місце для дій.

Після розіграшу карт перемістіть їх у скид.

Щоразу, коли вам потрібно дотягти карту, але ваша колода порожня, перетасуйте скид, щоб сформувати нову колоду.



Восьминіг не дотягує карти автоматично наприкінці свого ходу. Дотягти карти – це дія.

# Ефекти карт

Карти восьминога діляться на 4 типи:

## Переміщення

Карти **переміщення** дають вам змогу рухати блоки по ігровому полю. Є 2 способи це зробити: **поміняти місцями** або **перетасувати**.

**Поміняти місцями:** ви можете поміняти місцями два ортогонально сусідніх блоки. Під час застосування цього ефекту блоки залишаються в тому ж стані, в якому були до цього: прихований блок залишається прихованим, розкритий - розкритим.



До ефекту  
«Поміняти місцями»



Після ефекту  
«Поміняти місцями»

**Перетасувати:** ви можете взяти з ігрового поля певну кількість прихованих блоків і покласти їх у торбинку восьминога. Потрусить її та, не дивлячись, дістаньте перший блок. Не показуйте символ супернику. Гравець за акулу вказує порожню клітинку на полі, куди ви повинні виставити цей блок. Повторюйте доти, доки на ігровому полі не буде розміщено стільки блоків, скільки було вкинуто до торбинки.



До ефекту  
«Перетасувати»



Торбинка



Після ефекту  
«Перетасувати»

## Приховування

Карти **приховування** дають вам змогу поставити блоки знову вертикально та заховати їхні символи. Карти приховування розігрують безплатно.



Деякі карти **переміщення** мають високу вартість, тому вам доведеться розкривати більше блоків. Важливо знайти баланс між переміщенням і приховуванням блоків.



Перетасування заплутує гравця за акулу, адже блоки можуть опинитися в тій же зоні, де були раніше, але акула цього не знає...

## Навчання

Кarti навчання дають вам змогу вдосконалювати свої навички. Ви будете додавати в свою колоду **кращі карти** та отримувати **нові блоки** з запасу. Наприклад, карта з ефектом «Навчання 2» дасть вам змогу отримати або 2 нові карти, або 2 нові блоки, або 1 карту і 1 блок. Проте якщо ви отримуєте карту харчування, ви також берете відповідний блок їжі безплатно. Ви можете вибрати будь-яку верхню карту з однієї з 4 колод. Переглядати колоди заборонено.

Коли ви отримуєте **нову карту**, покладіть її горілиць у **скид**, якщо на розіграній карті не вказано інше.

Коли ви отримуєте **блок**, то **повинні обміняти його з розкритим блоком** на ігровому полі. **Нові блоки входять у гру розкритими**. Обміняні блоки потрапляють у запас біля ігрового поля і можуть повернутися в гру подальшими діями «Навчання». Однак восьминога та блоки з їжею не можна прибрати з ігрового поля в такий спосіб.

Опис усіх блоків ви знайдете на сторінці 11.

*Кarti, які потрапили до скиду, увійдуть у гру пізніше, тому ретельно плануйте свої ходи.*

*Ви можете отримати блоки, лише якщо у вас є необхідна кількість розкритих блоків на ігровому полі.*

*Деякі ефекти карт дають змогу вилучати інші карти з гри. Це допомагає зробити вашу колоду більш ефективною.*

## Харчування

Один зі шляхів перемоги для восьминога - розіграти всі **4 карти харчування** та з'їсти всі блоки їжі. Для того, щоб восьминіг міг з'їсти блок їжі, той спочатку має бути розміщений на ігровому полі (див. «Навчання»). Необхідно, щоб:

- **блок восьминога був ортогонально сусіднім до блока їжі;**
- **у гравця за восьминога в руці була відповідна карта харчування.**

Витративши дію, розіграйте  **карту харчування**, після чого **розкрийте відповідні блоки їжі та восьминога** (якщо вони ще не розкриті). Восьминіг поїв. Покладіть блок їжі горілиць на найнижчу доступну клітинку треку їжі, а на його місці на ігровому полі розмістіть мушлю з запасу. **Вилучіть із гри розіграну карту харчування**. Восьминіг залишається розкритим, доки ви не розіграєте карту, яка дозволить вам приховати його.

Кожен з'їдений блок їжі дає вам одноразовий ефект (див. с. 11). Ефект їжі є «безплатним» - він не враховується до ліміту з двох дій під час вашого ходу. Ви можете застосувати ефект їжі до, після або між двома своїми діями. Коли ви застосовуєте ефект їжі, переверніть блок на треку їжі долілиць, щоб показати, що його вже використано.

Приклад із їжею можна переглянути на наступній сторінці.

**Карта харчування та відповідний їй блок вважаються одним цілим під час розіграшу ефекту «Навчання». М-м, смакота!!**



## Приклад: харчування



1  
Восьминіг має в руці 1 карту «Спритний виверт» та 1 карту харчування.



2  
Першою дією гравець за восьминога розіграє «Спритний виверт», що дозволяє поміняти місцями 2 сусідні блоки. Він розкриває блок їжі, щоб оплатити вартість розіграної карти, а потім міняє місцями блоки восьминога та мушлі. Тепер восьминіг і їжа стали ортогонально сусідніми одне до одного.



Якщо ви граєте за восьминога й кладете блок їжі на останню незайняту клітинку на треку їжі, ви одразу ж перемагаєте.



3  
Другою дією гравець розіграє карту харчування та розкриває восьминога. Далі він замінює їжу мушлею з запасу, а потім кладе їжу на першу вільну клітинку на треку їжі. Восьминіг поїв.



4  
Гравець вилучає з гри розіграну карту харчування. Також він може вирішити негайно застосувати ефект блоку їжі (приховати всі свої блоки) або зберегти його для наступних ходів. Усі ефекти їжі описані на наступній сторінці.



## Блоки

### Ефекти їжі, які може застосувати восьминіг

Ви можете застосовувати ефекти їжі до, після або між двома вашими діями. Коли ви застосовуєте ефект їжі, переверніть блок долілиць, щоб показати, що його вже використано.

#### Червоний скельний краб



Переверніть жетон ліміту руки боком «5» догори. Тепер ліміт руки становить 5 карт. Ефект діє до кінця гри. Крім того, ви негайно

дотягуєте карти до ліміту своєї руки.

#### Морський равлик



Перегляньте свою колоду та/або скид і додайте вибрану карту до своєї руки, ігноруючи ліміт руки в цей хід.

Після перегляду обов'язково перетасуйте колоду.

#### Південноафриканський лобстер



Негайно приховайте всі розкриті блоки.

#### Південноафриканське морське вушко



Виконайте навчання безплатно до 3 разів. Отримані карти йдуть у скид, а отримані блоки необхідно поміняти місцями

з уже розкритими блоками на ігровому полі.

### Ефекти пасток, активованих акулою

Пастки - це блоки, які розміщує восьминіг. Вони спрацьовують, лише коли **акула розкриває їх**, виконуючи пошук або атакуючи. На пастках присутній символ Зазвичай коли пастки спрацьовують, це має негативні наслідки для акули.



#### Приховати 2 блоки



Восьминіг може негайно приховати до 2 блоків. Цей блок-пастку не можна приховати за допомогою цього ефекту.

#### Скинути 1 кубик течії



Восьминіг може скинути з ігрового поля 1 кубик течії. Він повертається в торбинку з кубиками акули.

#### Скинути 2 кубика течії



Восьминіг може скинути з ігрового поля до 2 кубиків течії. Вони повертаються в торбинку з кубиками акули.

#### Перемістити акулу в сховок



Восьминіг переміщує акулу в будь-який вільний сховок на ігровому полі, розташовуючи фігурку як на початку гри. Якщо на всіх сховках є кубики течії, приберіть один кубик течії з ігрового поля до торбинки акули, а на звільненій клітинці розмістіть акулу.

Якщо ви вибрали нічний варіант ігрового поля, зверніть увагу, що сховки акули розташовані вздовж внутрішніх шляхів руху акули.



Розмістіть акулу під кутом 90° до шляху акули, щоб акула могла вибирати, куди їй переміщуватися - наліво чи направо.

#### Мушля



На мушлю можна натрапити будь-де в лісі водоростей. Вони не мають жодного додаткового ефекту.



#### Подвійна мушля

Подвійна мушля зменшує вартість розіграшу карти. Розкриття подвійної мушлі рівнозначне розкриттю будь-яких 2 інших блоків.



#### Восьминіг

Цей блок представляє вас, тобто восьминога. Його не можна вилучати з гри.

# Акула

Граючи за акулу, ви плаваєте лісом водоростей від однієї клітинки течії до іншої. Ви кидаєте різні кубики для переміщення, пошуку та атаки. З кожним ходом, переслідуючи восьминога, ви зможете ставати сильнішими, покращуючи свою торбинку з кубиками та опановуючи нові навички. Однак зі зростанням рівня ваших навичок зростає і ваша жага до перемоги – надмірні зусилля можуть передчасно виснажити вас. Єдиний спосіб перемогти – вдало атакувати восьминога та побороти його у фінальному протистоянні.

## Хід акули

Хід акули складається з декількох кроків.

Обов'язковими кроками є «Потягти й кинути» і «Переміститися», які ви повинні виконувати щоходу.

- Потягти й кинути
- Розмістити кубики течії
- Переміститися
- Шукати / Атакувати
- Зростати
- Витратити енергію



Ви не будете виконувати кожен крок щоходу. Але слід пам'ятати порядок.



Гра за акулу зазвичай більш тактична – ви маєте зменшувати вплив удачі в кидках кубиків. Потрібно використовувати пам'ять та дедукцію, щоб відстежувати переміщення різних блоків ігровим полем.

## Потягти й кинути



У свій хід потягніть із торбинки 2 кубики та киньте їх один раз. Вони формують ваш пул кубиків, які ви будете використовувати в наступних кроках.

Типи кубиків:



### Течії

Сині кубики дозволяють вам розміщувати течії, щоб ви могли швидше плавати ігровим полем.

### Пошук

Жовті кубики дозволяють вам шукати восьминога, розкриваючи блоки.

### Атака

Червоні кубики дозволяють вам атакувати блок, де може знаходитись восьминіг.

## Трек голоду

Щоразу, коли ви атакуєте або використовуєте накопичену енергію, ваш голод зростає. Якщо ви викладаєте сьомий кубик на трек голоду, ви виснажені. Гра негайно завершується, а восьминіг перемагає.



## Розмістити кубики течій



Течії дозволяють вам швидше перепливати ігрове поле. Ви можете розмістити кубик течії на будь-якій вільній клітинці течії, незалежно від того, наскільки близько вона до акули. Ви також можете зберігати кубики течій у своєму пулі, щоб пізніше покласти їх до накопиченої енергії (див. с. 16).

## Переміститися



**Акула повинна рухатися щогоду.** Рух акули відбувається вздовж ліній у напрямку, в якому повернута фігурка, і завжди закінчується на порожній клітинці течії. Ви не можете повернутися на 180° перед початком переміщення, рухатися назад або залишатися на місці. Якщо фігурка стоїть під кутом 90° до шляху акули (як на початку гри), ви можете повернути її в будь-який бік перед початком переміщення. Зазвичай акула може рухатися лише на 1 клітинку за хід.

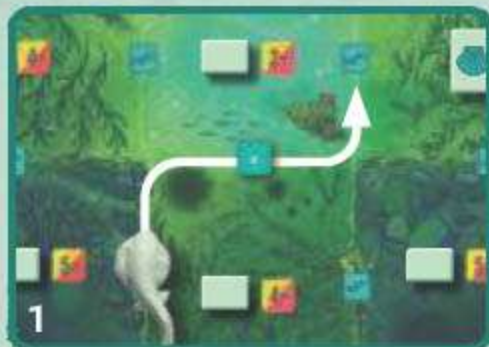
Течії дозволяють вам пропливати далі: **акула пропускає клітинки, на яких розміщені кубики течій.** Ви можете використати одну течію або рухатися ланцюжком течій. Ланцюжок течій складається з декількох синіх кубиків на з'єднаних клітинках. Однак, ви можете використовувати ланцюжок течій, лише коли числові значення на цих кубиках йдуть у порядку спадання. Числа не обов'язково повинні йти підряд, але значення на кожному наступному кубіку, над яким ви пропливаєте, повинно бути меншим за попереднє. Якщо акула пливе течією, то незалежно від того, скільки кубиків вона пропливе, ви завжди повинні **прибрати ЛИШЕ перший кубик течії, який перепливла акула, і покласти його на першу вільну клітинку на треку росту.** Якщо ж там не залишилося вільних клітинок, покладіть кубик до торбинки для кубиків.



Ви можете розмістити кубик течії на будь-якій вільній клітинці течії.

Використовуючи ефекти карт («Витратити енергію», с. 16), ви зможете переміститися далі, ніж на одну клітинку за хід, або навіть поплисти в протилежному напрямку.

### Приклад 1: використання 1 течії



Акула пропускає 1 клітинку, пропливши течією.



Перший переплтий кубик течії завжди слід переміщувати на трек росту.



Більше про зростання на с. 15

### Приклад 2: використання 2 течій



Акула пропускає 2 клітинки, пропливши ланцюжком з 2 течій, числа на яких зменшуються.



Тільки перший кубик течії з ланцюжка потрапляє на трек росту.



## Шукати / Атакувати

Якщо ви кинули жовтий та/або червоний кубики, ви можете вибрати пошук та/або атаку в 1 або 2 зонах, до яких акула є ортогонально сусідньою.

### Розміщення

- Щоб розмістити кубик у вибраній зоні, його числове значення повинно бути рівним або більшим за значення цієї зони. Якщо цю умову не виконано, ви не можете його розмістити, і кубик залишається у вашому пулі.
- На одну порожню клітинку із числовим значенням зони можна покласти **лише 1 кубик**.
- Якщо у вас є **більше 1 кубика** пошуку та/або атаки, які ви хочете розмістити, то спочатку розмістіть обидва кубики, а тоді вже вирішуйте, який блок будете розкривати першим. Після цього восьминіг повинен відкрити вибраний вами блок.
- Також ви **можете** залишити кубики у своєму пулі, щоб пізніше покласти їх до накопиченої енергії (див. с. 16).

### Пошук

Під час пошуку ви **розкриваєте** блоки.

- Для пошуку використовуйте **жовтий** кубик.
- Шукати можна лише в зонах із **прихованими блоками**.
- Усі **використані жовті кубики** потрібно розміщувати на вільних клітинках **тайлів росту**. Якщо таких клітинок не залишилося, поверніть кубики до торбинки з кубиками.

### Атака

Ви **розкриваєте** блок (якщо він ще не розкритий) і **атакуєте** його.

- Для атаки використовуйте **червоний** кубик.
- Ви можете атакувати **приховані блоки** та, звісно, **восьминога, якщо його блок вже відкрито**.
- Якщо ви атакували восьминога, негайно переходьте до **протистояння** (див. с. 17).
- Після програного протистояння або атаки іншого блока, всі **використані червоні кубики** слід негайно покласти на нижні порожні клітинки **треку голоду**. Усі кубики, розміщені на треку голоду, залишаються там до кінця гри.

### Додаткові ефекти атаки та пошуку.

- Якщо ви активуєте **пастку** , її ефект спрацює одразу (див. «Пастки» с. 11).
- Якщо ви знаходите мушлю або їжу, це не має жодного ефекту.
- Якщо ви знайшли восьминога за допомогою кубика пошуку, тепер вам відомо його розташування. Інших ефектів немає.
- У будь-якому разі блоки **залишаються розкритими**.

## Приклад пошуку / атаки:



Акула закінчує переміщення між зоною келпу (4+) ліворуч і центральною зоною (2+) праворуч. Вона може атакувати будь-яку з цих зон, але шукати лише в центральній зоні, адже викинула 3 на жовтому кубикі.



Акула вирішує використати обидва кубики. Вона кладе кубик пошуку праворуч, а кубик атаки - ліворуч. У гравця є передчуття, що восьминіг може знаходитись саме там.



Спершу акула хоче здійснити пошук. Там виявилась мушля.



Тепер вона атакує: це восьминіг! Настав час протистояння. Якщо восьминіг виживе, не забудьте покласти червоний кубик на трек голоду, а жовтий - на трек росту.

## Зростати



Трек росту дає вам постійні навички. Після кроків переміщення і пошуку покладіть **перший використаний кубик течії** та **всі використані кубики пошуку** на **порожні клітинки на тайлах росту**. Виконуйте це зліва направо.

Коли на тайлі опиняться 3 кубики, поверніть їх у торбинку з кубиками та переверніть цей тайл. Навичка, описана на тайлі, стає активною до кінця гри. Якщо активовано всі 4 тайли, то використані кубики течії і пошуку повертаються назад до торбинки наприкінці кроків переміщення і пошуку.



Червоні кубики атаки не можна класти на трек росту.

Покладіть використаний кубик пошуку на трек росту.

Покладіть перший використаний кубик течії на трек росту.

**Трек росту**

Коли **ТРИНІЧЕТЬ** в кубасті

Шкоду можете перекинути 1 кубик.

1

2 [Якщо випадає енергія й маєте 1-5 одиниць, додайте ще 5 одиниць.]

3 [Шкоду можете перекинути 1 додатковий кубик.]

4 [Шкоду можете потягти 1 додатковий кубик.]

Вже активовано. Тайл росту заповнений. Покладіть кубики в торбинку. Переверніть тайл.

\* На ігровому полі напис «1st» нагадує, що на тайл росту потрібно розмістити саме перший кубик течії.

## Витратити енергію ⚡

Під час цього кроку ви повинні покласти всі кубики, що залишилися у вашому пулі, в слоти накопиченої енергії. Якщо у вас зайнято 1 або 2 слоти енергії, **ви можете купити** нові карти; якщо ж у всіх 3 слотах є кубики, ви **повинні** купити нові карти. Сума значень на всіх ваших кубиках енергії, незалежно від кольору, може бути використана для купівлі карт, які лежать горілиць на ігровому полі. Ці карти дають вам **додаткові кубики** та спеціальні **одноразові ефекти**, які можна використати в наступних раундах.

### Структура карт акули



Ви можете використати цю карту у свій хід під час вказаного кроку. Після застосування ефекту **вилучіть** карту з гри.

Коли ви отримуєте нову карту, ви повинні **негайно додати кубики**, зображені на ній, у свою торбинку.

Якщо ви заповнили всі слоти енергії, але у вас недостатньо енергії для купівлі однієї з доступних карт, поверніть усі кубики до торбинки (на трек голоду кубики ставити не потрібно).



Витрачати накопичену енергію на нові карти – це єдиний спосіб отримати нові червоні кубики, які вам потрібні для атак і перемоги в грі. Пам'ятайте, що коли ви витрачаєте накопичену енергію, то завжди повинні класти один кубик на трек голоду.

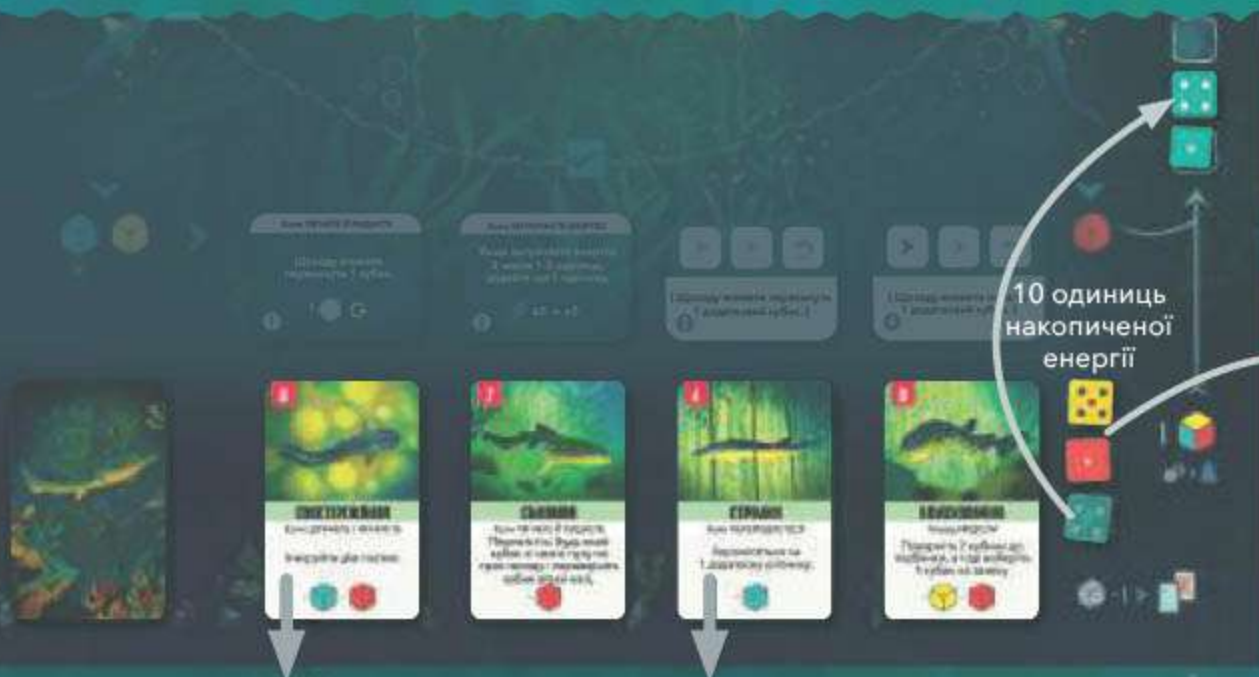
У свій хід ви можете купити будь-яку кількість карт, якщо їхня загальна вартість рівна або менша за суму значень на кубиках накопиченої енергії.

Щоразу, коли ви берете карту, одразу ж поповніть ряд картою з колоди. Якщо у вас залишилося вдосталь енергії, можете купити ще одну карту. Не витрачена на карти накопичена енергія втрачається наприкінці цього кроку.

Якщо вам не подобаються наявні в ряду карти, ви можете зменшити значення одного кубика енергії на 1, щоб скинути з ряду будь-яку відкриту карту та замінити її верхньою картою з колоди. Це можна зробити лише під час купівлі. Ви не можете зменшити значення на кубик нижче одиниці або скинути єдину карту, яку можете купити.

Коли ви витрачаєте енергію, то стаєте голоднішими: щоразу, витрачаючи накопичену енергію, ви **повинні вибрати 1 кубик** накопиченої енергії та розмістити його на наступну вільну клітинку на **треку голоду**. Інші кубики (якщо такі є) покладіть у **торбинку для кубиків**. Якщо ви кладете кубик на останню вільну клітинку на треку голоду, ви – виснажені а перемогу здобуває восьминіг.

Витративши накопичену енергію, 1 кубик ви відправляєте на трек голоду, а решту – до торбинки.



У вас є 10 одиниць накопиченої енергії, тому ви можете купити 1 чи навіть 2 карти сумарною вартістю 10 або менше.

## Протистояння

Коли акула атакує блок восьминога червоним кубиком, вона проковує протистояння. Під час нього восьминіг намагається втекти, використовуючи карти протистояння. У восьминога є на вибір 3 стратегії виживання: жовтого, червоного та бірюзового кольорів. Акула має 3 власні карти тих же кольорів для протидії кожній зі стратегій.

Восьминіг і акула таємно вибирають по 1 карті протистояння і кладуть її на стіл долілиць. Після цього обидва гравці одночасно відкривають вибрану ними карту.

- Якщо акула вибрала карту **протистояння**, яка відповідає карті восьминога, то **атака була успішною й акула негайно перемагає у грі**.
- Якщо акула вибрала карту **іншого кольору**, **восьминіг утікає** і може застосувати стратегію виживання, описану на карті.

Після успішної втечі вилучіть із гри використану карту протистояння восьминога та відповідну карту акули.

У наступному протистоянні ймовірність того, що восьминіг утече, становить 50 на 50. У третьому протистоянні акула досягне успіху і переможе у грі.



## Кінець гри

Гра завершується, коли виконано одну з 3 умов. Восьминіг має 2 варіанти перемоги, акула лише 1.

### Перемога восьминога

- З'їсти всю їжу. Гра негайно завершується, щойно восьминіг кладе 4-й блок на трек їжі.
- Ховатись, доки акула не виснажиться. Гра негайно завершується, щойно акула кладе 7-й кубик на трек голоду.



### Перемога акули

- Успішно атакувати восьминога червоним кубиком, а після цього вполювати його в протистоянні.



### Крок 1

Обидва гравці беруть свої карти протистояння.



### Крок 2

Обидва гравці таємно вибирають одну карту протистояння.



### Крок 3

Обидва гравці розкривають свої карти. У цьому прикладі акула не протиставила потрібну карту до карти восьминога. Тепер восьминіг може застосувати ефект своєї карти, і гра продовжується. Обидві червоні карти (розіграний «Напад» восьминога й нерозіграний «Контрнапад» акули) вилучаються з гри.



## ПОШИРЕНІ ЗАПИТАННЯ

**Скинуті та вилучені з гри карти:** гравці будь-якої миті можуть переглянути скид восьминога та вилучені карти обох гравців. Під час перегляду порядок карт у скиді восьминога змінювати не можна.

### АКУЛА

**Сховки:** на початку гри та щоразу, коли вас повертають у сховок (через протистояння або ефект пастки), вважається, що ви вже перебуваєте на клітинці течії навпроти сховку, повернуті до центру ігрового поля. У свій хід ви вибираєте, в якому напрямку рухатись, покидаючи сховок.

**Торбинка для кубиків:** ви можете зазирнути до торбинки з кубиками будь-якої миті, але завжди повинні потрусити торбинку перед тим, як тягнути кубики. Восьминіг не має права заглядати до вашої торбинки.

**Потягти й кинути:** якщо вам потрібно тягти кубики, а торбинка порожня, прибирайте з ігрового поля кубики течії на свій розсуд, доки у вас не буде 2 кубика для кидка.

**Шукати / Атакувати:** якщо ви шукаєте та/або атакуєте у 2 зонах за один хід, але після розкриття першого блока ви більше не перебуваєте поруч із зоною з другим кубиком (наприклад, через ефект пастки), поверніть другий кубик до торбинки з кубиками без застосування ефекту.

**Переміститися:** у малоймовірному випадку, коли ви не можете виконати переміщення за правилами (через висхідну течію чи з інших причин), поверніть найближчий кубик течії до торбинки та перемістіться в ту зону. Якщо є 2 кубики на однаковій відстані, виберіть, який з них повернути до торбинки.

**Зростати:** після активації другого тайла ви можете використовувати його навичку, тільки якщо у вас є щонайменше 1 кубик у слоті енергії.

**Помістити кубик у слот накопиченої енергії:** якщо ви вирішили або були змушені покласти більше кубиків у накопичену енергію, ніж є вільних слотів, виберіть, які з кубиків покласти, а решту поверніть у торбинку.

**Якщо енергії накопичено недостатньо:** у малоймовірному випадку, коли всі слоти накопиченої енергії заповнені, але ви не можете купити жодної з доступних карт, поверніть усі кубики до торбинки, а на трек голоду кубики ставити не потрібно.

**Заміна карт акул:** ви можете зменшити значення одного кубика накопиченої енергії на 1, щоб замінити одну карту. Ви не можете скидати карту, якщо це єдина карта, яку ви можете придбати. Після заміни ви повинні купити щонайменше 1 карту.

## KELP ДЯКУЄМО

Ramona Robinson  
Ragnar Wessels

Matthew Pierce, Umar Ahmed, Brian Schaffler, Shane Hebeisen, Nathan Berthelot-Frankard, Seán Mallié, Bram Craemer, Koen den Dekker, Carl van Ostrand, Matyas Bellagamba, Ryan and Heather Peatrowsky, Tyrel Newbill, Sven Job, Gummi Hoskuldsson, André Henry, Matt & Aiden Fron, Sean Tabares, Graydon James, Effrossyni Anestis, Liam Tonoian, Alex Klersy, Gunnar Frahm, Philippe Gerstner-Riewer, Daniel Krull, Christian Hildenbrand

і багатьом іншим хорошим людям.

  
wonderbow

Творці гри

Автор гри: Carl Robinson

Ілюстрації: Weberson Santiago

Редагування: Laia Gonzalez, Sönke Schmidt

Розробка гри: Carl Robinson, Sönke Schmidt

Графічний дизайн: Sönke Schmidt

Вичитка: William Niebling



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

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](http://www.igromag.ua)  
Версія правил 1.0

  @WONDERBOWGAMES

© 2024 Wonderbow, Усі права застережено.

## Пояснення карт

### АКУЛА

Кarti акули мають **одноразові ефекти**. Коли гравець застосував ефект купленої карти, він перевертає її долілиць та вилучає з гри.

**Агресивна:** дає вам червоні кубики. Інших ефектів немає.

**Безжалісна:** перш ніж рухатися, перекиньте 1 або 2 кубики. Цей ефект можна поєднувати з перекиданнями, доступними на тайлах росту, наприклад, щоб перекинути кубик двічі або перекинути декілька кубиків.

**Блискавична:** під час кроку «Потягти й кинути» поверніть 2 кубики до торбинки, після чого виберіть новий кубик, переглянувши вміст торбинки. Цей ефект можна застосовувати після витягування кубиків, але до моменту кидка.

**Голодна:** під час кроку «Потягти й кинути» витягніть додатковий кубик і киньте його один раз. Цей ефект можна застосовувати після того, як потягнете і кинете звичну кількість кубиків у цей хід.

**Жорстока:** перш ніж переміщуватися, збільште значення кубика у вашому пулі. Переверніть кубик на обрану грань.

**Непримиренна:** не дивлячись, перетасуйте карти протистояння восьминога, що залишилися в грі. Навмання виберіть одну, розкрийте її та вилучіть із гри. Також вилучіть із гри відповідну карту протистояння акули.

**Пильна:** після кидка відкладіть один кубик, щоб використати його в одному з наступних ходів, додатково до інших кубиків. Щоб застосувати цей ефект, покладіть кубик, який ви вирішили зберегти, на карту «Пильна» (карту покладіть долілиць). Ви можете скористатися цим кубиком зі свого наступного ходу. Ви не можете змінювати значення цього кубика, адже він не вважається частиною вашого пулу.

**Рухлива:** перш ніж переміщуватися, розверніться на 180°.

**Смілива:** перш ніж переміщуватися, покладіть будь-який кубик із вашого пулу на трек голоду і негайно переверніть на значення 6 червоний кубик атаки, який також є у вашому пулі.

**Спостережлива:** ігноруйте ефект пастки. Цей ефект застосовується під час кроку «Шукати / Атакувати» після того, як ви розкрили пастку.

**Стрімка:** під час кроку переміщення пересуньте акулу на одну клітинку далі. Це додаткове переміщення можна використати до або після того, як пропливете течією.

### ВОСЬМИНІГ

**Вилучення карт:** вилучені карти не беруть участі в грі. Ви не можете застосувати ефект вилучення, щоб вилучити цю ж карту.

#### Кarti руху

**Або пан або пропав:** блок у центральній зоні може бути прихованим або розкритим перед тасуванням. Усі 3 блоки повертаються на ігрове поле прихованими.

**Несподіване ухилення:** можна додати один і той самий блок в обидва обміни.

**Чорнильна хмара:** можна розкрити блок восьминога як частину плати.

#### Кarti навчання

**Чутливі рецептори:** ви можете отримати карти харчування за допомогою «Чутливих рецепторів», але вони потрапляють у скид, а не у вашу руку.

## Зони нічного боку ігрового поля

Нічний бік ігрового поля пропонує зміни в розташуванні зон та сховків акули для досвідчених гравців.

- 1 Незахищені зони
- 2 Центральна зона
- 3 Зони келпу
- 4 Скелясті зони
- 5 Вузька скеляста зона
- 6 Сховки акули



## Короткий опис правил

### ВОСЬМИНІГ



У свій хід ви повинні виконати дві дії з трьох доступних варіантів. Ви також можете виконати ту саму дію двічі.

#### - Розіграти карту.

Сплатіть її вартість, розкривши блок(и).



#### - Дотягнути карти до ліміту своєї руки.



#### - Скинути 1 карту з руки. Тоді приховати 1 розкритий блок, якщо це можливо.



Скинуту карту покладіть у скид.

Наприкінці свого ходу перемістіть усі розіграні карти у скид.

**Сусідство** - ортогональне, не діагональне.

**Поміняти місцями:** поміняйте місцями два сусідні блоки. Прихований блок залишається прихованим, розкритий блок залишається розкритим.

**Перетасувати:** візьміть відповідну кількість прихованих блоків з поля, перетасуйте їх у торбинці восьминога. Акула, не дивлячись на символи, вибирає, де на ігровому полі їх розташувати.

**Приховування:** розмістіть блок вертикально так, щоб акула не бачила символ на ньому.

**Навчання:** отримуйте карти та/або блоки в будь-якій комбінації. Карти зазвичай відправляються в скид. Отримані блоки потрапляють у гру розкритими, тому потрібно викласти їх на поле замість інших розкритих блоків.

#### Харчування:

1. Восьминіг повинен перебувати на сусідній з їжею клітинці.
2. Розіграйте з руки карту харчування.  
Розкрийте восьминога та їжу.
3. Замініть їжу мушлею з запасу,  
а блок їжі перемістіть на трек їжі.
4. Вилучіть карту харчування з гри.
5. Тепер вам доступний одноразовий ефект блока їжі.  
Переверніть цей блок долілиць, щоб застосувати ефект.

Якщо трек їжі заповнено, восьминіг перемагає в грі.

**Вилучити карту:** приберіть карту з гри.

### АКУЛА



#### Потягти й кинути 2

Потягніть 2 кубики з торбинки й киньте їх один раз.

#### Розмістити кубики течій

Ви можете розмістити кубик течії на будь-яку вільну клітинку течії. Також можете покласти його в слот накопичення енергії.

#### Переміститися

Переміщення є обов'язковим. Зазвичай ви рухаєтеся на наступну вільну клітинку течії. Можна плисти течією (течіями), щоб перескочити одну або декілька клітинок. Перепливати кілька течій можна лише у випадку, коли значення на наступному кубіку є меншим, ніж на попередньому. Акула не може плисти проти зростаючих чисел на кубиках течій.

#### Шукати

Розкрийте сусідній блок. Значення на кубіку, який ви збираєтесь розмістити, повинно бути  $\geq$  значення зони. Використані кубики пошуку слід перемістити на трек росту. Також кубики пошуку можна використати для накопичення енергії. Якщо ви не можете використати кубик пошуку, то ви повинні покласти його в слот накопиченої енергії.

#### Атакувати

Атакуйте сусідній блок. Розкрийте його, якщо він прихований. Якщо це восьминіг, перейдіть до протистояння. Використані кубики атаки покладіть на трек голоду. Також кубики атаки можна використати для накопичення енергії. Якщо ви не можете використати кубик атаки, то повинні покласти його в слот накопиченої енергії.

#### Зростати

Заповнюйте трек росту зліва направо кубиками, які були використані на ігровому полі: усі використані кубики пошуку та перший кубик течії, якою ви пропливли. Якщо тайл заповнено, переверніть його і отримайте описану там навичку до кінця гри. Зняті з тайла кубики поверніть до своєї торбинки. Якщо всі тайли вже перевернуті, кубики з ігрового поля одразу повертаються до торбинки. Червоні кубики ніколи не можна класти на трек росту.

#### Витратити енергію

Якщо усі 3 слоти зайняті кубиками, ви повинні витратити накопичену енергію. Якщо у вас менше трьох кубиків, ви можете витратити енергію. Ви можете купити кілька карт, якщо маєте достатньо накопиченої енергії. Щоразу, коли витрачаєте накопичену енергію, ви повинні вибрати один із кубиків накопиченої енергії і перемістити його на наступну вільну клітинку на треку голоду. Якщо ще залишилися кубики, покладіть їх до торбинки. Перед покупкою ви можете зменшити значення на одному кубіку на 1, щоб скинути одну з чотирьох доступних в ряду карт і замінити її верхньою картою з колоди.