

AQUA

Океанське біорізноманіття

Lord of
Boards



SIDEKICK
GAMES

ВВЕДЕНИЕ

В игре «AQUA» вы начинаете с янтейки в океане, который будет постепенно обрастать коралловыми рифами. Эти кораллы формируют ареалы распространения малых морских животных. С одействуя росту биоразнообразия вы сможете создать идеальные условия даже для привлечения самых больших морских животных.

В конце игры победит тот, кто вырастит лучшие коралловые рифы и привлечет больше как крупных, так и малых морских животных.



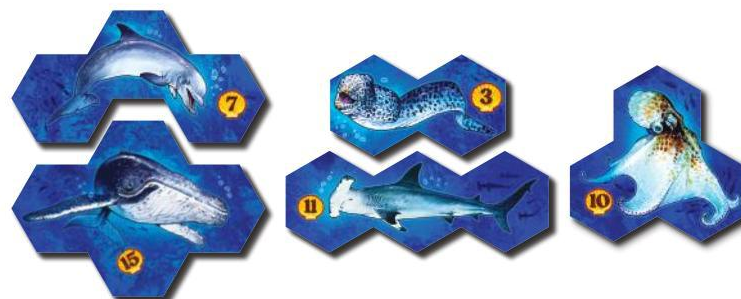
СОДЕРЖАНИЕ ИГРЫ



70 ПЛИТОК КОРАЛЛЕЙ



72 ПЛИТКИ МАЛЫХ ЖИВОТНЫХ



15 ПЛИТОК БОЛЬШИХ ЖИВОТНЫХ



24 ЖЕТОНЫ ЭКОСИСТЕМ



1 ЖЕТОН
МОРСКОГО УЛА



4 ПЛИТКИ
Очаг



1 БЛОКНОТ ДЛЯ
ПОДСЧЕТА ОЧЕК

ТВОРЦЫ

Авторы: Дэн Галстад и Тристан Галстад
Разработка: Асгер Гардинг Гранеруд
и Даниэль Скельд Педерсен
Иллюстрации: Венсан Дютре
Графический дизайн: Ян Муссу и Артур Жак



Все права защищены.
© 2024, Sidekick Games K/S
Prince Charles Gade 28, 2
2200 Copenhagen N, Denmark
contact@sidekickgames

УКРАИНСКОЕ ИЗДАНИЕ

Руководитель проекта: Роман Козумляк
Переводчица: Анастасия Гуркина
Выпускная редактор: Елена Науменко
Редактор: Святослав Михаль
Корректор: Анаголий Хлевный
Верстка: Артур Патрик Алко
Общая благодарность: Андрею Журбе
© 2023 Lord of Boards — www.lordofboards.com.ua



ПРИГОТОВЛЕНИЕ

Здесь описаны шаг и приготовления к новой игре. Семейный и более сложный вариант игры приведен на с. 7 этих правил.

1. Каждый игрок наугад берет по 1 плитке ячейки и кладет ее на стол перед собой. С этой плитки каждый игрок начинает формировать ряд, который будет привлекать морских животных.
2. Выложите в ряд 6 жетонов основных экосистем (1-6), как показано на рисунке. Жетоны более сложных экосистем (7-18) положите в коробку. Их используют только в более сложном варианте игры.
3. Сортируйте плитки мелких животных по видам и уложите по 1 случайной кипе напротив каждого жетона экосистемы. Каждое маленькое животное теперь считается аборигенным видом соответствующей экосистемы. Это повлияет на подсчет очков в конце игры (с. м. стр. 6). В дальнейшем мы будем для удобства называть таких мелких животных аборигенами.
4. Сортируйте плитки больших животных по форме. Образуйте из них соответствующие кипы, в каждом из которых плитки будут лежать в порядке уменьшения чисел на них (плитка с наибольшим числом с верху). Уложите эти кипы рядом с стопками мелких животных (с. м. рис. унок). В игре вдвоем или втроем удалите по 1 плитке большого животного каждой формы с символом и верните их в коробку.
5. Перетасуйте все плитки кораллов и положите их кипами вниз напротив жетонов экосистем, оставив между ними немного места. Удалите несколько случайных плиток кораллов в зависимости от количества игроков (35 плиток в игре вдвоем, 18 — в игре втроем, 1 — в игре вчетвером) и верните их в коробку. Возьмите количество плиток кораллов, равное количеству игроков + 1 (т.е. 4 плитки в игре втроем), и положите их лицом вверх на центр стола (с. м. рис. унок). Это ваш начальный рынок.
6. Любым способом выберите игрока, который получит жетон морской улитки. Теперь вы готовы начинать игру.

ПРИМЕР ПРИГОТОВЛЕНИЯ ДЛЯ ИГРЫ В ТРОЕХ



ПЕРЕХОД РАУНДА

Игра длится 17 раундов. В начале каждого раунда игрок с жетоном морской улитки готовит рынок и первым выполняет свой ход. Затем наступает черед игрока слева от него, и так далее по часовой стрелке. Каждый ход состоит из 3 фаз.

1. **ВЫРАЩИВАНИЕ КОРОЛЛЕЙ.** Возьмите 1 плитку кораллов с рынка и разместите ее в своей игровой зоне.
2. **СОЗДАНИЕ АРЕАЛОВ И РИФОВ.** Если вы создаете ареал, то сразу привлекаете маленькое животное.
3. **ОБЕСПЕЧЕНИЕ БИОРАЗНООБРАЗИЯ.** Если вы обеспечили биоразнообразие, то можете привлечь крупное животное.

Игра заканчивается, когда иссякнут плитки кораллов и вы больше не можете подготовить рынок.

ПРИГОТОВЛЕНИЕ РЫНКА

(пропустите этот шаг в 1-м раунде)

Перед началом каждого раунда первый игрок готовит рынок. Он выкладывает на центр стола по 1 плитке кораллов на игрок. После этого жетон морской улитки возвращают на рынок.



ФАЗА 1. ВЫРАЩИВАНИЕ КОРОЛЛЕЙ

Свой ход возьмите с рынка 1 плитку кораллов и разместите ее так, чтобы она по крайней мере одной стороной (кораллом) прилегала к кораллу с соответствующим цветом. Размещая плитку, учитывайте прилегание сторон плиток, а не углов.

Если жетон морской улитки лежит на рынке, то вместо выполнения хода как обычно вы можете взять этот жетон и положить возле своей игровой зоны. Ход сразу же переходит к игроку налево от вас. Вы можете выполнить свой ход после завершения ходов остальных игроков.

Если жетон морской улитки не взял ни один игрок, то он автоматически переходит к следующему игроку, выполняющему ход.

ПРИМЕР 1

В игре втроем в начале каждого раунда на рынке есть 4 плитки кораллов и жетон морской улитки. Игрок, выложивший жетон морской улитки на рынок, первым выполняет ход.



ПРИМЕР 2

Плитка кораллов 2A расположена неправильно, так как ни одна из ее сторон не прилегает к кораллу с соответствующим цветом.

Плитка кораллов 2B расположена правильно, так как она по меньшей мере одной стороной прилегает к кораллу с соответствующим цветом.

ОСНОВНЫЕ ПОНЯТИЯ

Для удобства мы выделили основные понятия. Текст в этом столбце облегчит изучение игры. Поможет ли вам помнить основные понятия во время следующей игры?

РЫНОК

В конце раунда на рынке останется 1 плитка кораллов. В начале раунда на рынке всегда будет на 1 плитку кораллов больше, чем игроков.

КОРОЛЬ

Плитка кораллов состоит из трех отдельных кораллов.

ЖЕТОН МОРСКОЙ УЛИТКИ

Взяв этот жетон, вы будете выполнять ход следующим, а в следующем раунде первым.

ФАЗА 2. СОЗДАНИЕ АРЕАЛОВ И РИФОВ

Выращивая кораллы, игроки преследуют цель создать ареалы или рифы.

- Ареал – это шестиугольник, образованный ровно из 3 кораллов одного цвета (3А). Создав 1 или более ареалов, сразу же разместите на нем маленькое животное соответствующего цвета.
- Риф – это группа из 4 или более кораллов одного цвета, прилегающих сторонами (3В).

Ареалы дают вам победные очки за малых животных, размещенных на них. Рифы дают вам ПО за малых животных, прилегающих к ним (с.м. Пидрах унок ПО на с. 6).

ФАЗА 3. ОБЕСПЕЧЕНИЕ

БИОРАЗНООБРАЗИЯ

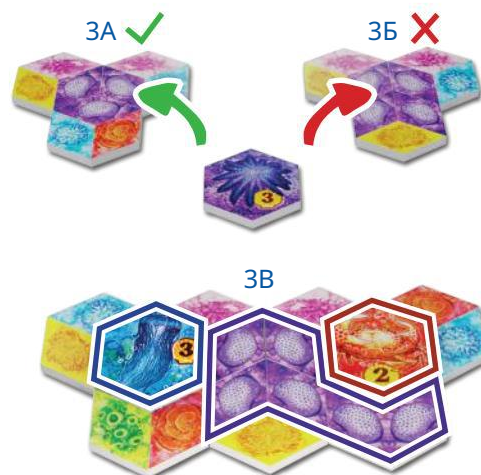
Чтобы привлечь крупное животное, вам нужно выполнить три условия:

1. Плитку крупного животного следует размещать сверху по крайней мере 1 маленького животного, которое вы разместили в этот ход.
2. Плитка крупного животного должна полностью лежать только на плитках малых животных.
3. Чтобы поддерживать биоразнообразие, все малые животные под большим животным должны быть разными.

Вы не обязаны привлекать большое животное. Если вы решили это сделать, то возьмите тварь с наибольшим числом из кипы выбранной вами формы. На противоположных сторонах каждой плитки крупного животного изображены различные животные – выберите то, которое вам нравится.

КОНЕЦ РАУНДА

Раунд завершается после того, как каждый игрок возьмет по 1 плитке кораллов и на рынке останется 1 плитка кораллов.



ПРИМЕР 3

Игрок создал ареал (3А) и теперь должен разместить на нем соответствующее маленькое животное. Группу кораллов 3В не считают ареалом, так как кораллы не образуют шестиугольника. Риф 3В в конце игры даст ПО за всех малых животных, прилегающих бедствиям к нему.



ПРИМЕР 4

Игрок только что разместил черепаху (4А) и теперь может привлечь одно из изображенных крупных животных (4Б). Биоразнообразие означает, что нельзя накрыть обеих черепах. Доступные варианты размещения плиток крупных животных выделены красным и синими цветами (4В).

АРЕАЛЫ

Ареал – это ровно 3 коралла одинакового цвета, которые образуют шестиугольник. Сверху ареала всегда должно размещаться 1 маленькое животное.

РИФЫ

Риф – это группа из 4 или больше кораллов одинакового цвета, прилегающих сторонами. Рифы дают ПО близлежащим малым животным. Рифы не дают ПО большим животным.

Биоразнообразие

Большие животные не могут накрывать 2 или более малых животных одного вида.

ПО (3А) ЖИВОТНЫХ


В конце игры малые и крупные животные дают указанное количество ПО (). Малые животные всегда дают ПО, даже если они накрыты большим животным. Для подсчета ПО


не имеет значения, как большая


животное накрыло определенное маленькое животное.


К О Н Е Ц И Г Р Ы И П О Д С Ч Е Т П О

После 17 раундов вы больше не можете обновлять рынок и игра заканчивается. Воспользуйтесь блокнотом для подсчетов, чтобы узнать, кто победил. Побеждает игрок с большим количеством ПО. В случае ничьей побеждает тот претендент, который выполнял од раньше с опережением.

1.  **БОЛЬШИЕ ЖИВОТНЫЕ**
Добавьте все ПО, изображенные на больших животных. Затем отложите их за пределы своей игровой зоны.

2.  **МАЛЫЕ ЖИВОТНЫЕ**
Добавьте все ПО, изображенные на малых животных.

3.  **РИФЫ**
Наберите прогаммное обеспечение за свои рифы. Каждый ваш риф дает количество ПО, равное сумме ПО всех малых животных, прилегающих к нему (прилегающие углы плитки не считаются). Одно малое животное может прилегать к нескольким рифам, в таком случае ПО его считают несколько раз.

4.  **ЭКОСИСТЕМЫ**
Наберите прогамму за каждую из 6 экосистем в игре.

ЭКОСИСТЕМЫ

Во время приготовлений вы назначили каждой экосистеме 1 случайное малое животное, положив его напротив экосистемы. Это малое животное считают аборигеном этой экосистемы.

Чтобы набрать ПО за экосистему, нужно выполнить условия, указанные на ее жетоне. Для выполнения этих условий все даны или рифы.

ЛОКАЛЬНЫЕ / ГЛОБАЛЬНЫЕ

Есть два типа экосистем: локальные (L) и глобальные (G). Локальные экосистемы требуют, чтобы их абориген прилегал к изображению на жетоне экосистемы. Глобальные экосистемы не требуют, чтобы некоторые животные прилегли друг к другу, поэтому ПО за них можно набирать где угодно.

ОСНОВНЫЕ ЭКОСИСТЕМЫ ИГРЫ



Каждый ваш абориген дает 1 ПО за каждое прилегающее к нему малое животное (любого цвета).



Каждая ваша манта/рифовый осьминог дает 3 ПО за каждого вашего аборигена.



Каждая ваша баракуда/мурена дает 2 ПО за каждого вашего аборигена.



Каждая ваша акула-молот/чернопояс рифовая акула дает 3 ПО за каждого вашего аборигена.

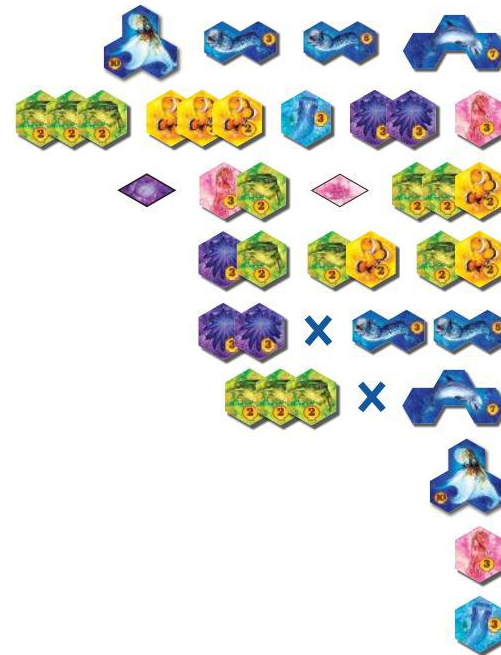


Каждая ваша афалина/дюгонь дает 3 ПО за каждого вашего аборигена.



Каждый ваш горбатый кит/китовая акула дает 4 ПО за каждого вашего аборигена.

ПРИМЕР ПОДСЧЕТА ПО



	Ольга
	25
	24
	11
	6
	8
	9
	0
	0
	0
	83

ВАРИАНТЫ

Вы можете выбрать для игры один из трех вариантов: семейный, более сложный и соло. Правила для игры читайте на с. 8.

СЕМЕЙНАЯ ИГРА

Чтобы упростить подсчет ПО, вы не будете набирать ПО за рифы или экосистемы. Пропустите шаг 2 при отовлении к игре и верните все жетоны экосистем обратно в коробку. Игра будет строиться вокруг больших и малых животных, ПО которых легко подсчитывать.

Более сложная игра

Более сложный вариант игры предлагает много возможностей набирать очки благодаря использованию более сложных экосистем. Во время шага 2 при отовлении перетасуйте все 24 жетона экосистем, выберите наугад 6 и выложите их в ряд.

СОЛО-ИГРА

Играйте по обычным правилам, но с следующими изменениями:

Приготовление. Играйте с основными и/или более сложными экосистемами по своему выбору. Не извлекайте больших животных. Удалите жетон морской улитки и 19 любых плиток кораллов из игры. Откройте 3 плитки кораллов, чтобы подготовить начальный рынок.

Течение раунда. Во время приготовления рынка откройте 3 плитки кораллов. Возьмите и разместите 1 плитку кораллов в своей игровой зоне.

Конец раунда. Когда вы завершаете свой ход, раунд заканчивается. Сбросьте 2 плитки оставшихся на рынке кораллов.

Конец игры. Игра заканчивается после 17 раундов, когда у вас исчерпываются плитки кораллов. Подчитайте ПУ и посмотрите таблицу ниже, чтобы узнать, насколько хорошо вы сыграли.

Для более увлекательного опыта соло-игры можете играть с достижениями (сценарии, испытание и модификации). Информацию о достижениях вы найдете на следующих страницах.

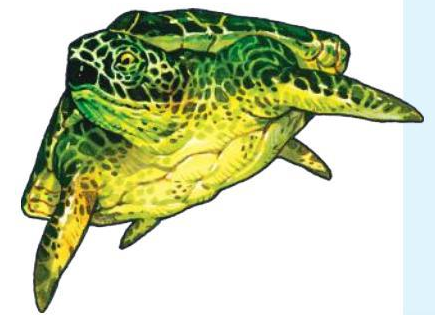
60+ : Отличный старт!

80+ : Невероятно!

100+ : Это просто идеально!

70+ : Прекрасная работа!

90+ : Вы эксперт!



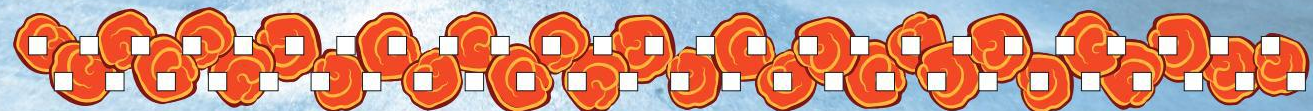
ДОСТИЖЕНИЕ

СЦЕНАРИИ, ИСПЫТАНИЯ И МОДИФИКАЦИИ

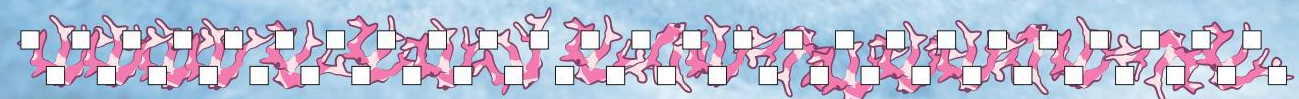
Чтобы вам было интереснее играть, можете соревноваться за то, кто первым получит 50 достижений, предусмотренных сценариями (с. 9), а также проходить испытание (с. 10) и использовать модификации правил (с. 10). Вы можете играть с достижениями независимо от количества достижений, которые вы получили одновременно получить несколько игровых раундов, и не обязательно, чтобы все игровые раунды участвовали в соревновании (кроме игры с модификациями). Трек прогресса, представленный ниже, предназначен для 1–4 игровых раундов.

Впишите свое имя в начале определенного ряда кораллов на треке прогресса, а после завершения сценария, испытания или модификации обозначьте один из кораллов и на треке прогресса, и на достижении. То





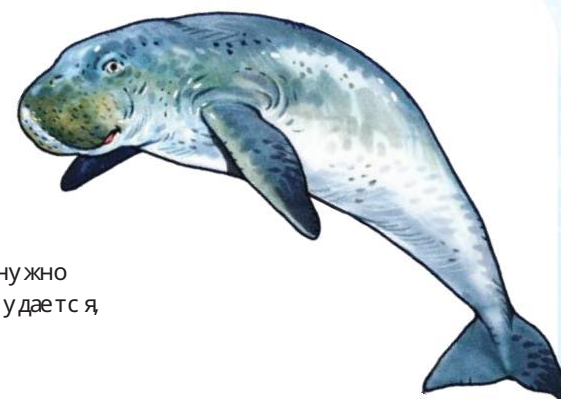




С Ц Е НАРИИ

Сценарии – это заранее определенные условия игры, предусматривающие выполнение дополнительных задач. Вы можете играть в произвольном порядке и с любым количеством игроков.

Приготовление. Выложите жетоны экосистем в указанном порядке. Чтобы завершить сценарий, вам нужно набрать минимально нужное количество прогамм и выполнить задание (если оно есть). Если вам это удастся, отметьте свое достижение на этой странице и на своем треке прогресса (стр. 8).



#	ЭКОСИСТЕМЫ	МН. ПО	ЗАДАНИЕ	ВЫПОЛНЕНО
А 1 2 3 4 5 6		60		
Б 7 8 9 10 11 12		60		
В 16 16 3 5 15 15		65		
Г 3 4 5 6 17 17 Д 13		65	Набрать не менее 20 ПО за малых животных	
13 18 18 4 6 Е 1 2 3 10		70	Набрать не менее 20 ПО для крупных животных	
11 12 Ж 7 14 8 14 9 16		70	Набрать не менее 20 ПО за рифы	
И 2 6 17 17 18 18 К 15		75	Привлечь по меньшей мере 1 малое животное каждого вида	
15 8 11 13 10 13 14 14		75	Набрать как можно больше 20 ПО за малых животных	
13 9 Н 17 17 13 13 2 3		80	Набрать ПО по меньшей мере 4 экосистемы	
П 16 14 16 15 14 15 Р		80	Накрыть всех малых животных крупными животными	
18 12 10 9 7 17 С 12		85	Набрать максимум 20 ПО для крупных животных	
13 14 15 16 18		85	Набрать максимум 20 ПО за рифы	
		90	Набрать не менее 25 ПО за малых животных	
		95	Привлечь максимум 2 малых животных каждого вида	
		100	Набрать ПО не менее 5 экосистемы	

ИСПЫТАНИЕ

В отличие от сценариев и модификаций вы не выбираете испытания перед началом партии. После завершения игры вы проверяете, прошли ли какое-либо из испытаний. Если в течение игры вы прошли несколько испытаний, выберите только одно. Отметьте это достижение на этой странице и на своем треке прогресса (стр. 8). Испытания можно считать с сценариями и модификациями, независимо от количества игроков.



1. Набрать 70+ ПО.



2. Набрать 80+ ПО.



3. Набрать 90+ ПО.



4. Набрать 100+ ПО.



5. Набрать ПО за все 6 экосистем.



6. Набрать 30+ ПО для больших животных.



7. Набрать 35+ ПО для больших животных.



8. Набрать 25+ ПО для малых животных.



9. Набрать 30+ ПО для малых животных.



10. Набрать 25+ ПО по рифам.



11. Набрать 30+ ПО по рифам.



12. Победить с оперников с разницей 10+ ПО (не с оло-иг ра).



13. Победить с оперников с разницей 20+ ПО (не с оло-иг ра).



14. Привлечь 4+ больших животных.



15. Привлечь 2+ горбатые киты/китовые акулы.



16. Победить без больших животных (не с оло-иг ра).



17. Привлечь 3+ большие животные, которые не будут прилегать друг к другу.



18. Привлечь 4+ малые животные одного вида.



19. Привлечь по 2+ малых животных каждого вида.



20. Победить с наименьшим количеством малых животных (не с оло-иг ра).



21. Набрать ПО по 5+ рифам.



22. Привлечь малое животное, прилегающее к 4+ рифам.



23. Привлечь 6+ малых животных, прилегающих к 1 рифу.



24. Привлечь только таких маленьких животных, прилегающих к рифу.



25. Привлечь 3+ крупные животные, прилегающие к рифу.



МОДИФИКАЦИИ

Модификации изменяют некоторые основные правила игры для всех игроков. Перед началом партии выберите 1 модификацию. Все игроки обозначают эту модификацию здесь и на треке прогресса (стр. 8). Модификации можно совмещать с сценариями и испытаниями независимо от количества игроков.

1. Каждый раунд выкладывайте на рынок на 1 плитку кораллов меньше (во время приговления удалите на 1 плитку больше, в с оло-иг ре - на 17).



2. Каждый раунд выкладывайте на рынок на 1 плитку кораллов больше (во время приговления удалите на 1 плитку меньше, в с оло-иг ре - на 17).



3. Рифы должны состоять из 5+ кораллов, в противном случае они не дают ПО.



4. Рифы дают по 2 ПО за каждый коралл, из которых они состоят, а не прилегающих к ним малых животных.



5. Рифы дают ПО за прилегающих к ним больших, а не малых животных.



6. Конец игры: каждый игрок выбирает всего 1 ц вет рифа, за который набирает ПО.



7. Приговление: удалите 10/8/6/4 плитки малых животных для 1/2/3/4 игроков.



8. Вы можете создавать ареалы с помощью всего 4 ц ветов.



9. Большие животные должны покрывать 2+ малые животные одного вида (вместо биоразнообразия).



10. Вы можете привлечь только 1 крупное животное каждой формы.



ЖИВОТНЫЕ В АКУА



ГОРБАТЫЙ КИТ

Прекрасное создание, известное своими акробатическими прыжками — в частности, прыжками на поверхность воды и ударами хвостом. Звук его «песни» способен преодолевать большие расстояния под водой и, по мнению исследователей, уникален для каждой особи. Поэтому горбатый кит является одним из самых голосистых морских млекопитающих.



МАНТА

Манты — гигантские и величественные создания, парящие океаном на своих гигантских «крыльях», размах которых может достигать 7 метров. Они питаются планктоном, отфильтровывая его с помощью жаберных пластинок.



ДУГОНОС

Дугоносы, которых часто называют морскими коровами, являются млекопитающими, родственным ламантинам. Они травоядны и проводят время преимущественно на морских пастбищах.



ЧЕРНОПЕРАРИФОВАЯ АКУЛА

Черноперебристая акула — распространённый вид акул, обитающий в тропических мелководьях, особенно у коралловых рифов. Эти создания известны своей элегантной манерой двигаться и узнаваемыми черными кончиками на спинном и хвостовом плавниках.



БАРАКУДА

Баракуды — хищные рыбы, известные своим блестящим телом и острым зубами. Они невероятные пловцы, способные развивать скорость до 43 километров в час.



ДОЛГОРИЛЫЙ МОРСКОЙ КОНЕК

Длинный морской конек — уникальное существо, известное своей способностью изменять окраску и характерной вертикальной осанкой. Эти существа отличаются необычным способом размножения: самец носит и выживает яйца в сумке, пока из них не вылупятся дети.



КУБОМЕДУЗА

Кубомедузы — морские беспозвоночные, известные своими кубовидными телами и длинными щупальцами. Это одни из самых ядовитых существ в океане, их укусы могут быть очень болезненными, а в некоторых случаях и смертельными.



РЫБ-КЛОУН

Рыбы-клоуны — это маленькие ярко окрашенные рыбки, живущие в морских аквариумах. Анемоны защищают рыб-клоунов своими жалами, а рыбы взамен снабжают их пищей и избавляют от паразитов.



КИТОВАЯ АКУЛА

Китовая акула — самая большая рыба в океане, ее длина достигает 12 метров и больше. Несмотря на свои огромные размеры, это короткий великан, питающийся преимущественно планктоном и мелкой рыбой.



РИФОВЫЙ ВОСЬМИНОГ

Рифовый осьминог — очень разумное существо, обитающее среди коралловых рифов. Эти осьминоги обладают способностью изменять цвет и используют его для общения, маскировки и охоты.



АФАЛИНА

Афалины — чрезвычайно умные и социальные животные, известные своим игривым нравом и акробатическим поведением, например, прыжками и катанием на волнах. Они имеют сложную систему коммуникации, которая включает в себя визит, щелчок и телодвижения.



АКУЛА-МОЛОТ

Акулы-молоты имеют головную форму, что, как считается, улучшает их сенсорные способности. Такая уникальная форма головы обеспечивает улучшенное 360-градусное зрение и электрорецепцию, что позволяет более эффективно выявлять добычу.



МУРЕНАЯ

Мурены — волшебные существа с удлинённым телом и мощными щупальцами. Они ведут преимущественно ночной образ жизни: днем прячутся в щелях, а ночью выходят на охоту.



КРАБ-ТРОГЕТИЯ

Краб-трогетия — это не большой, ярко окрашенный вид крабов, обитающий в симбиозе с определенными видами кораллов. Они имеют взаимовыгодные отношения: крабы защищают кораллы от морских звезд в обмен на еду и убежище.



ЗЕЛЕНАЯ ЧЕРЕПАХА

Зеленая черепаха — крупная морская рептилия, известная своим характерным зеленым панцирем и важностью для морских экосистем. Зеленые травоядные черепахи питаются преимущественно морской травой и водорослями.



ТЕРНОВЫЙ ВЕНОК

Терновый венец — большая колючая морская звезда, способная отрицательно влиять на коралловые рифы. Эти животные питаются коралловыми полипами и могут наносить значительный вред колониям кораллов.

ЭКОСИСТЕМЫ

ОСНОВНЫЕ



Каждый ваш абориген дает по 1 ПО за прилегающую к нему малое животное (любого цвета).



Каждая ваша баракунда/мурена дает по 2 ПО за каждого вашего аборигена.



Каждая ваша афалина/дюгонь дает 3 ПО за каждого вашего аборигена.



Каждая ваша манта/рифовая осьминожка дает 3 ПО за каждого вашего аборигена.



Каждая ваша акула-молот/черноперая рифовая акула дает 3 ПО за каждого вашего аборигена.



Каждый ваш горбатый кит/китовая акула дает 4 ПО за каждого вашего аборигена.

СЛОЖНЕЕ



Каждый ваш краб-трапеция дает 3 ПО для каждого прилегающего к нему аборигена.



Каждая ваша рыбка-клоун дает 3 ПО за каждого прилегающего к ней аборигена.



Каждая ваша зеленая черепаха дает 3 ПО за каждого прилегающего к ней аборигена.



Каждая ваша кубомедуза дает 3 ПО по каждому прилегающему к ней или-ригону.



Каждый ваш терновый венец дает 3 ПО за каждого прилегающего к нему или-ригону.



Каждый ваш длиннорылый морской конек дает 3 ПО за каждого прилегающего к нему аборигена.



Каждый ваш риф дает 3 ПО для каждого прилегающего к нему аборигена.



Игра (их может быть несколько) с наибольшим количеством аборигенов набирает 7 ПО. Второй по количеству игра набирает 3 ПО (чтобы набрать ПО, вы должны иметь не менее 1 такого животного). В случае ничьей проигравшие оба беспечения набирают все претенденты.

Соло-игра: наберите 7/3 очка, если это малое животное является первым/вторым по количеству среди ваших малых животных.



Каждый абориген дает 2 ПО за каждого прилегающего к нему аборигена из экосистемы с права и слева от экосистемы этого аборигена.



Каждый ваш абориген дает 4 ПО. Важно! Нельзя размещать больших животных на аборигенах.



Если у вас 3 или более аборигена, наберите 7 ПО.



Каждый ваш абориген дает 1 ПО. Важно! Больших животных можно размещать на аборигенах (игра норируя биоразнообразие).

ОТВЕТСТВЕННОСТЬ КОРОЛЕЙ И МАЛЫХ ЖИВОТНЫХ

