



GRÉGOIRE LARGEY • FRANK CRITIN • SÉBASTIEN PAUCHON

ПРАВИЛА ГРИ



У грі Мауї місцеві жителі та туристи прямують на пляж, намагаючись знайти гарне місце, щоб позасмагати на рушниках та насолодитись дивовижним видом океану біля Гавайських островів. Гравці заповнюватимуть свої пляжі рушниками один поряд з іншим ближче до океану або під тінню дерев чи парасольок для отримання найбільшої кількості балів. Проте надмірне наближення до дерев або води є ризикованим та може зруйнувати їхні плани! А от парасольки навпаки можуть принести зиск.

Зробіть прихильників літа щасливими. Знайдіть для них ідеальне місце на цьому чудовому пляжі, а вони приведуть вас до перемоги!

ВМІСТ ГРИ

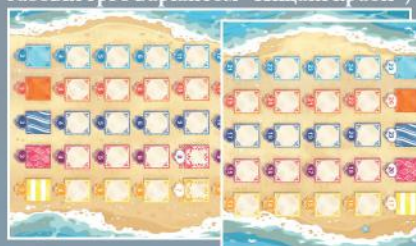
4 двосторонні Пляжі



1 Ринок



1 Планшет Підрахунку балів та 1 Додатковий планшет
(Додатковий планшет використовується лише у базовій грі з варіантом "Піщані краби")



1 Мішечок



20 Мушель для підрахунку балів
(4 кольори, 5 мушель у кожному)



60 Рушників



6 Піщаних доларів



32 Парасольки
(4 кольори, 8 жетонів для кожного гравця)



4 жетони Рушників
(2 світло-блакитні та 2 помаранчеві)



20 двосторонніх жетонів Штрафу

Зворотній бік Лицьовий бік



Маркер Ігровця



28 Піщаних крабів
(4 кольори, по 7 шт. для кожного гравця)

Зворотній бік Лицьовий бік



(використовуються лише у варіанті гри "Піщані краби")

2

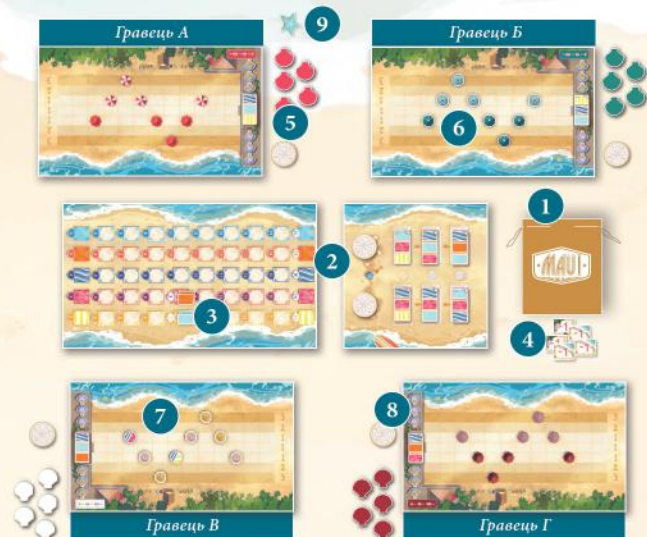
ПІДГОТОВКА ДО ГРИ

- 1 Покладіть всі 60 Рушників у мішечок, а його розташуйте в межах досяжності для всіх гравців.
- 2 Покладіть Ринку та планшет Підрахунку балів на середину столу. Витягніть 6 Рушників з мішечка та заповніть всі місця для рушників на Ринку. При заповненні Ринку завжди викладайте Рушники зображенням камінців горілиць, як вказано на місцях для рушників. Також покладіть по одному Піщаному долару на кожне відповідне місце.
- 3 Якщо грають 3 або 4 гравці, покладіть 2 світло-блакитні жетони Рушника на рамки з орнаментом на жовтій доріжці Підрахунку балів, а 2 помаранчеві жетони Рушника на рамки з орнаментом на рожевій доріжці (з рибками). У грі для 2-х гравців використайте по 1 світло-блакитному та помаранчевому жетону Рушника. Невикористані жетони Рушника поверніть назад у коробку.
- 4 Покладіть всі жетони Штрафу біля Ринку.
- 5 Кожен гравець обирає колір, бере Пляж цього кольору та кладе його (стороною із зображенням парасольок горілиць) так, щоб зображення води було зверху. Гравці отримують по 5 Мушель свого кольору та 1 Піщаний долар кожен.
- 6 Кожен гравець отримує набір з 8 Парасольок свого кольору й випадковим чином викладає Парасольки стороною свого кольору горілиць на відповідні квадрати свого Пляжу.
- 7 А тепер всі гравці перевертають свої Парасольки зображенням перлини та візерунком горілиць.
- 8 Кожен гравець випадковим чином витягує Рушник з мішечка та кладе його вертикально на лівому боці свого Пляжу (див. малюнок у розділі "Підготовка до гри"). Це - початковий Рушник. Зображення камінців на цьому Рушнику повинно бути розташоване у тому ж напрямку, що і на Ринку (див. малюнок праворуч).
- 9 Гравець, який нещодавно був на пляжі, починає гру та отримує маркер 1-го гравця.
- 10 Поверніть усі невикористані Пляжі, Парасольки, Мушлі та Піщані долари назад у коробку.

МЕТА ГРИ

Додавайте Рушники на ваш Пляж так, щоб вдало з'єднати візерунки й зібрати більше Парасольок задля отримання балів. Гравець із найбільшою кількістю балів наприкінці гри стає переможцем.

Підготовка до гри 4-х гравців



Важливо: Рушник необхідно перенести на свій Пляж, не змінюючи положення верх/низ по відношенню до того, як він лежав на Ринку. Керуйтеся зображенням камінців на кожному Рушнику. Для гравців А та Б це буде низ Рушника, для гравців В та Г - верх Рушника.



ОГЛЯД ГРИ

Гра триває декілька раундів.

Під час раунду гравці, починаючи з 1-го, здійснюють свій хід по черзі за стрілкою годинника.

Гравець обирає одну з дій: бере Рушник з Ринку та розміщує його на своєму Пляжі, з'єднавши однаковими візерунками з попереднім Рушником. Або бере Піщаний долар, щоб пізніше придбати конкретний Рушник. Коли один з гравців заповнить свій Пляж 12-ма Рушниками, це сигнал, що гра добігає кінця.

ЯК ГРАТИ

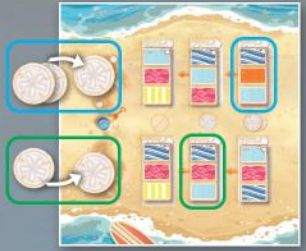
У свій хід гравець виконує одну з двох дій: 1. Вибір Рушника АБО 2. Отримання Піщаного долара.

1. ВИБІР РУШНИКА

А. Вибір Рушника та сплата вартості (якщо застосовується).

На планшеті Ринку розташовані 2 рядки плиток Рушника. Взяти Рушник можна з будь-якого рядка.

Після вибору плитки, сплатіть її вартість відповідно до її розташування у рядку. (, ,).

Рушник на 1-му місці кожного рядка безкоштовний, а решта Рушників вимагають сплати вказаної вартості. Для оплати слід покласти Піщані долари на спеціальне місце у рядку, з якого ви взяли Рушник. 

Заповнення Ринку

Після того, як гравець забрав Рушник з Ринку, перемістіть Рушники, що залишилися, у напрямку зони з Піщаними доларами (за напрямком помаранчевих стрілок). Потім витягніть новий Рушник з мішечка та покладіть на звільнене місце (дотримуючись орієнтації камінців на Рушнику).

Б. Розташування Рушника на Пляжі

Рушник, який ви вибрали на Ринку, необхідно розмістити на своєму Пляжі:

- + Кожен Рушник має три візерунки. ПРИНАЙМІ ОДИН візерунок нового Рушника повинен горизонтально збігтися з візерунком попереднього Рушника, що вже лежить на Пляжі.
- + Рушник завжди розташовується праворуч від попереднього (заборонено класти його у той самий вертикальний стовпчик, тобто над чи під попереднім Рушником). При цьому слід дотримуватись орієнтації камінців на попередньому Рушнику - нову плитку ЗАБОРОНЯЄТЬСЯ перевертати.
- + Якщо при розташуванні Рушника ви закрили Парасольку, заберіть її з Пляжу та застосуйте її властивість (див. деталі на стор. 5).

В. Рух Мушлі

Після розміщення Рушника на своєму Пляжі ви отримуєте бали за КОЖЕН ГОРИЗОНТАЛЬНИЙ ЗБІГ ВІЗЕРУНКІВ з попереднім Рушником. Покладіть та/або перемістіть вперед Мушлю на відповідній доріжці Планшету підрахунку балів.





Цифри наприкінці кожного рядка (правий бік вашого Пляжу) вказують на яку кількість кроків, 1, 2 або 3, ви маєте перемістити Мушлю, якщо візерунки збіглися в певному рядку (див. приклад праворуч). Мушлі різних гравців, які опиняються на одному і тому ж квадраті, треба ставити одну на одну.

Ви можете перемістити вперед більше однієї Мушлі за один хід, якщо під час розташування Рушника ви утворите множинний збіг візерунків на Рушниках. Коли одна з ваших Мушель досягне останнього квадрата на доріжці, ви зможете і далі утворювати поєднання з цим візерунком, але більше не будете отримувати за це бали.

Потрапляння на квадрат з орнаментом

Якщо під час переміщення вашої Мушлі вона потрапила на квадрат з орнаментом або пройшла через нього , візьміть 1 жетон Рушника ( / ) з цього квадрата (див. деталі на стор. 5).



Приклад: Гравець В поклав Рушник, який збігся з попередніми візерунками  та , тому він кладе свою Мушлю на другий квадрат доріжки  та переміщує Мушлю на доріжці  на 3 кроки вперед. Ця Мушля зупиняється на квадраті з орнаментом у вигляді риби, тому гравець В забирає з поля помаранчевий жетон Рушника.



Парасольки

Якщо при розміщенні Рушника на Пляжі ви закриєте Парасольку, заберіть її та одразу застосуйте її бонус. Потім покладіть Рушник та перейдіть до етапу В. Рух Мушлі. Якщо ваш Рушник буде розташований на одній вертикалі над чи під Парасолькою, не закриваючи її, зніміть цю Парасольку з поля та покладіть у коробку. Парасольки мають 2 види бонусів на лицьовому боці: перлини (🍪 / 🍪) та бал за візерунок (🏠 / 🏠).



Перлини

Покладіть перлину (🍪 / 🍪) на місце відповідного кольору на початку вашого Пляжу 🏠.

Під час остаточного підрахунку балів додайте бали за перлини відповідно до загальної кількості зібраних перлин:

- + 1 перлина будь-якого кольору - 2 бали.
- + 2 перлини одного кольору - 5 балів.
- + 3 перлини одного кольору - 9 балів.



Бал за візерунок

Перемістіть свою Мушлю вперед на 1 крок на доріжці, що має однаковий візерунок з візерунком Парасольки (виберіть 1 з двох доріжок). Потім покладіть цей жетон у коробку.

Мушлю, яка вже дісталась останнього квадрата на доріжці, рухати не можна. Якщо обидві Мушлі на доріжках, які мають однакові візерунки з візерунками Парасольки, дісталися останніх квадратів на цих доріжках, ви не отримуєте цей бонус.



Після того, як Рушник розташований на Пляжі

Жетони Рушника

Перш ніж переміщати вперед Мушлю, можна покласти жетон Рушника на один з візерунків Рушника для його заміни. Заміну візерунка можна використати для створення нового поєднання, яке дозволить: 1 створити збіг кольорів, якщо цього не вдалося досягти під час розташування, 2 створити додаткове поєднання. Заміну візерунка також можна використати для створення планованого поєднання у наступному ході за умови дотримання правил розташування Рушника. На один Рушник можна викласти більше 1 жетону Рушника. Проте жетон Рушника, отриманий під час поточного ходу, можна використати не раніше наступного ходу.



Жетони Штрафу

Якщо при розташуванні Рушника частина його вийшла за межі вашого Пляжу, покладіть 1 жетон Штрафу на кожен візерунок за межами Пляжу. Якщо це трапилось з боку океану, покладіть на Рушник жетон Штрафу зображенням води горілиць, і навпаки, якщо це трапилось біля дерев.

Візерунки Рушника з розташованими на них жетонами Штрафу стають неактивними і не можуть використовуватись в подальшому для з'єднання з наступним Рушником. У рідкісних випадках запас жетонів Штрафу може вичерпатись. В такому разі знайдіть їм доречну заміну.



2. ОТРИМАННЯ ПІЩАНОГО ДОЛАРА

Ви можете взяти одразу ВСІ Піщані долари лише з однієї з двох зон розташування Піщаних доларів на Ринку (навпроти рядків з Рушниками). Кожен Піщаний долар, що залишився у вас наприкінці гри, приносить 1 бал.



5



ЗАКІНЧЕННЯ ХОДУ ГРАВЦЯ

Після виконання однієї з цих двох дій, хід переходить до наступного гравця за стрілкою годинника. Після ходів усіх гравців починається новий раунд з ходу першого гравця. Продовжуйте гру, доки один з гравців не викладе 12-й Рушник на своєму пляжі.

Важливо: Якщо під час вашого ходу неможливо поєднати жоден Рушник з Ринку з крайнім правим Рушником на вашому Пляжі, а в зоні Піщаних доларів також не залишилось жодного долара, слід виконати дію Запасного Рушника:

Візьміть будь-який Рушник з Ринку безкоштовно та покладіть його у стовпчику поруч з попереднім Рушником у середній частині вашого Пляжу (рядки вартістю 1), незалежно від того, чи збігаються візерунки, чи ні. Цей Рушник не приносить жодних балів.

Якщо цей Рушник закриє Парасольку, поверніть її до коробки. Ви не отримаєте жодних бонусів цього разу.

Потім витягніть новий Рушник для заповнення Ринку, як описано на стор. 4.



КІНЕЦЬ ГРИ




Коли гравець викладе свій 12-й Рушник, гра добігає кінця. Закінчить поточний раунд та перейдіть до Кінцевого підрахунку балів. Деякі гравці можуть не встигнути до кінця гри заповнити свої Пляжі 12-ма Рушниками.

КІНЦЕВИЙ ПІДРАХУНОК БАЛІВ

Підсумуйте всі бали за Мушлі, розташовані на планшеті Підрахунку балів. Додайте бали за перлини відповідно до кількості зібраних перлин. Кожен Піщаний долар, що залишився у вас, приносить 1 бал. Відніміть загальну вартість жетонів Штрафу. Гравець із найвищою кількістю балів здобуває перемогу. У випадку нічиєї виграє гравець, який має менше Рушників на його пляжі. У випадку повторної нічиєї виграє гравець, який має більше Піщаних доларів. У випадку подальшої нічиєї виграє гравець, який вступив у гру пізніше.

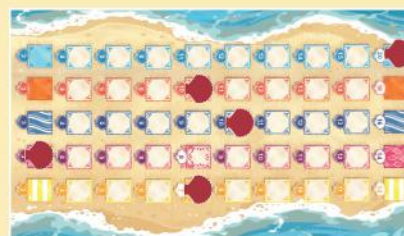
Приклад підрахунку балів:

Загальна кількість балів Гравця В за всі Мушлі, розташовані на планшеті для Підрахунку балів, становить 50.

Потім він додає бали за зібрані Перлини та Піщані долари (3  = 9 балів, 1  = 2 бали та 2  = 2 бали. Разом 13 балів).

Після цього він віднімає вартість своїх жетонів Штрафу (3 бали).








Кінцевий результат: 60 балів.





ВАРІАНТ ГРИ “ПІЩАНІ КРАБИ”

Чекаєте на виклик? Намагайтесь уникати маленьких піщаних крабів у цьому варіанті гри!

Підготовка до гри - така сама, як і у звичному варіанті, але зі змінами у наступних пунктах:

- 5 Кожен гравець кладе свій Пляж стороною з Піщаними крабами горілиць (вхід на пляж ліворуч).
- 6 Замість Парасольок із зображенням  та , гравці беруть по 7 Піщаних крабів  та по 2 Парасольки своїх кольорів із зображенням візерунків ( та ) на лицьовому боці. Потім гравці випадковим чином викладають своїх Піщаних крабів великим крабом горілиць, а Парасольки  та  візерунками горілиць на відповідні малюнки на Пляжі.
- 7 Пропустіть цей крок, оскільки візерунки вже відкриті.

Правила залишаються такими, як і у базовій грі. Проте у цьому варіанті неможливо збирати  чи , а до гри додається одна особливість.



Якщо Рушник накриває Піщаного краба

Якщо при розташуванні Рушника ви накриваєте ним Піщаного краба, зніміть з поля Піщаного краба, покладіть Рушник, куди планували, а Піщаного краба покладіть зверху на той візерунок Рушника, який би його закрити. Перемістіть Мушлю відповідно до отриманих балів. Забороняється викладати Рушник, якщо візерунок, який ви хочете поєднати, внаслідок викладення буде закритий Піщаним крабом. При множинному поєднанні ви отримаєте бали лише за візерунок, НЕ закритий Піщаним крабом.

Візерунок, закритий Піщаним крабом, стає неактивним та не може розглядатися щодо результативного з'єднання візерунків із наступним Рушником.

Наприкінці гри додайте штрафні бали за кожного Піщаного краба, що знаходиться на Рушнику. Піщані краби приносять штрафи від 2 до 4 балів.


Примітка: Крабів або Парасольки, які гравець накриває Запасним Рушником, повертають у коробку. Вони не приносять штрафних балів чи бонусів.



ПОЄДНАННЯ БАЗОВОЇ ГРИ ТА ВАРІАНТУ “ПІЩАНІ КРАБИ”

Коли ви добре опанували базові правила та гру з Піщаними крабами, ви можете поєднати обидва варіанти для більш тривалої гри.

Підготовка до гри - як зазвичай, але з доповненнями в наступних пунктах:

- 2 Вам знадобиться додатковий планшет для Підрахунку балів. Гра триватиме як зазвичай, доки один з гравців не викладе 12 Рушників на своєму Пляжі. Після цього гравці здійснюють **перший Підрахунок балів** для повторного визначення першого гравця. Гравець із найменшою кількістю балів отримує . У випадку нічиєї оберіть першого гравця випадковим чином з-поміж гравців, що досягли нічиєї. Після цього гравці повертають всі свої Рушники, розташовані на їхніх Пляжах та планшетах Ринку назад у мішечок та продовжують грати у версію з крабами, поклавши свої Пляжі стороною з Піщаними крабами горілиць. Поточне розташування Мушель та жетонів Рушників переходять у варіант гри з Піщаними крабами. Гравці дотримуються правил підготовки до гри з Піщаними крабами. Перлини та жетони Штрафу, отримані раніше, викладаються на вході на Пляж і будуть використані лише під час **другого Підрахунку балів**, який визначить переможця. Жетони Рушників, отримані, але не використані раніше, можна використати у цій частині гри.



НАД ГРОЮ ПРАЦЮВАЛИ

Розробка:



Всі права застережені.
© 2022 Plan B Games Inc.
19 rue de la Coopérative
Rigaud, QC J0P 1P0
Canada

info@planbgames.com
www.planbgames.com

Жодна частина цього продукту не може бути відтворена без спеціального дозволу. Збережіть цю інформацію для подальшого використання. Зроблено в Китаї.

Ігровий дизайн: Грегуар Ларжі, Франк Кріттин,
Себастьян Пошон

Продюсер: Софі Гравель

Розробка: П'єр-Олів'є Гравель, Мартін Бушар

Ілюстрація: Кріс Квільямс

Графічний дизайн: Ніна Аллен, Тарек Сауді

3D-модельювання: Тарек Сауді

ПЕРЕКЛАД УКРАЇНСЬКОЮ: ТОВ "Бельвіль"

Бельвіль

8