



СЕЛЁДКА

Северные моря

Погрузитесь в подводный мир океана и наполните его жизнью! **Наблюдайте** за огромными косяками селёдок и охотящимися на них зубастыми акулами-мако. **Решите**, кому достанутся наивкуснейшие кальмары: рыбакам на суп или суповым акулам. **Разрушите** хрупкий баланс экосистемы своими неосторожными действиями — или приведите её к видовому процветанию.

Грамотный розыгрыш карт будет приносить победные очки. Победителем станет игрок, набравший их больше всего в конце игры. Однако если уровень разрушения экосистемы достигнет критического значения, проиграют все игроки.



Подготовка к игре

1. Расположите **поле подсчёта очков** в центре стола.
2. Каждый игрок берёт себе памятку любого цвета, а **маркер** такого же цвета выставляет на поле подсчёта очков на 0.
3. Перемешайте **карты животных** и раздайте каждому игроку по 7 карт на руку.
4. Оставшиеся карты животных положите на стол рубашкой вверх рядом с полем подсчёта очков — это будет **планктон**. Оставьте место рядом под сброс для карт животных.
5. Перемешайте **карты разрушения** и поместите на стол рубашкой вверх рядом с планктоном. Оставьте место рядом под сброс для карт разрушения.
6. Поместите **маркер разрушения** на поле подсчёта очков на значение, соответствующее количеству игроков (см. таблицу).
7. Первым игроком становится тот, у кого больше карт селёдки на руке, при равенстве — самый младший из них.

Количество игроков	2	3	4	5
Начальное разрушение	12	8	4	0

Карты животных

Основные карты в игре «Селёдка» — это карты животных. В процессе игры вы будете разыгрывать их, поедая других животных и увеличивая видовое разнообразие. На картах обозначено:

- **Название вида.** Одним действием можно разыгрывать любое количество карт, но только одного вида.
- **Уровень** — указывает, сколько подходящей еды (других карт или планктона) нужно съесть при розыгрыше этой карты. Животные могут быть малыми — уровня **1**, средними **2** и крупными **3**.
- **Рацион** — указывает, чем может питаться данное животное при розыгрыше этой карты.

Животные могут питаться другими животными (в этом случае «съеденные» карты со стола сбрасываются) или планктоном (в этом случае игрок берёт новые карты из колоды планктона себе в руку).

Поедание других животных — основной способ получения очков 🐟.



Ход игры

Игроки ходят по очереди, начиная с первого игрока. В свой ход можно выполнить следующие действия:

1. Разыграть одну **карту разрушения** с руки.
2. Разыграть любое количество карт **малых животных 1** одного вида с руки.
3. Разыграть любое количество карт животных **одного любого вида** с руки.
4. Выполнить **смену течений**.

Игрок должен выполнить хотя бы одно из этих действий. Действия выполняются **строго в указанном порядке**, но можно пропустить любое из них. Каждое действие можно выполнить только 1 раз. После того как игрок выполнил все действия, которые хотел, он передаёт ход следующему игроку по часовой стрелке.

Питание

При розыгрыше карт животных их нужно полностью накормить. Количество необходимой еды зависит от уровня животного. Животные могут питаться планктоном, другими животными или и тем, и другим — их рацион указан в нижней части карт. На картах **высших хищников** 🐟 указано то, чего они есть не могут.

Если животное съедает планктон, то игрок берёт карту из колоды планктона. Каждая карта считается одной единицей еды. Полученные таким образом карты могут быть разыграны в это же действие, если это карты животных того же вида. **За съеденный планктон игрок не получает очков.**

Если животное съедает других животных, то игрок сбрасывает карты этих животных со стола. Можно съесть только тех животных, которые указаны в рационе. Уровень разыгрываемого животного определяет, сколько других карт нужно сбросить со стола. Можно съесть животных одного или нескольких подходящих видов за раз. **Игрок получает по 1 очку** за каждое съеденное животное и перемещает свой маркер на поле подсчёта очков на соответствующее значение вперед. Карты съеденных животных отправляются в сброс лицом вверх.

При питании важно только количество карт, уровень съдаемых животных не имеет значения.

Если игрок не может полностью накормить животное, то и разыграть эту карту он не может.

Если животное питается и планктоном, и другими животными, то игрок сам выбирает, в каком соотношении что есть. Планктон является бесконечным ресурсом в игре: если колода планктона закончилась, она сразу же замешивается из сброса. Поэтому для животных, питающихся планктоном, всегда будет доступная еда.

Действия игрока

1. Разыграть одну карту разрушения с руки.

Игрок раскрывает одну из своих карт разрушения и применяет её эффект. После этого карта убирается в сброс карт разрушения в открытую. Игроки получают карты разрушения при розыгрыше крупных животных **3** — включая высших хищников **W**.

2. Разыграть любое количество карт малых животных (1 уровень) одного вида с руки.

Игрок выкладывает любое количество карт одного вида малых животных **1** с руки на стол. Каждое животное должно быть полностью накормлено (см. Питание). Игрок не обязан разыгрывать все карты этого вида с руки. Если игрок не может накормить животное, то и разыграть эту карту он не может.

Не забывайте проверять видовое разнообразие и исчезновение видов (см. след. страницу).

Пример 1

Лена решает разыграть дельфина-белобочку **2**. Дельфину нужно 2 еды, подходящей по рациону (скумбрия и селёдка). На столе есть две селёдки и две скумбрии. Лена может накормить дельфина или двумя селёдками, или двумя скумбриями, или одной селёдкой и одной скумбрией.

Пример 2

Ваня хочет разыграть трёх кальмаров **1**. На столе есть только две скумбрии и ни одной селёдки. Поэтому он разыгрывает только двух кальмаров, получая за это 2 очка **2**. Третьего он не может прокормить и, значит, не может разыграть.

Пример

На столе есть два дельфина и одна козатка. Антон разыгрывает карту разрушения «Британские рыбаки». Он сбрасывает со стола все карты дельфинов и козаток. Он получает 4 очка **4** (по два за каждый вид) и увеличивает значение разрушения **4** на 2 (по одному за каждый вид).



Пример

Максим разыгрывает скумбрию. Он решает накормить её планктоном. Он не получает очко, но берёт одну карту из колоды планктона. Это оказывается скумбрия — и Максим решает её сразу же разыграть в это действие. Но на этот раз он съедает селёдку и получает за это 1 очко **1**.

3. Разыграть любое количество карт животных одного любого вида с руки.

Игрок выкладывает любое количество карт животных **одного вида** с руки на стол. Можно разыгрывать животных любого уровня. Игрок должен сразу же полностью накормить этих животных (см. Питание). Игрок не обязан разыгрывать все карты этого вида с руки.


Не забывайте проверять видовое разнообразие и исчезновение видов (см. ниже).

За каждую разыгранную карту крупного животного **3** игрок **обязан** взять на руку верхнюю карту из колоды разрушения.

4. Выполнить смену течений.

Игрок сбрасывает любое количество карт животных с руки и добирает на одну больше из планктона. Игрок может сбросить ноль карт и взять одну. **Карты разрушения этим действием сбрасывать нельзя.**

Пример


Саша разыгрывает гигантскую акулу. Это крупное животное **3** и ему нужно 3 еды. Он решает накормить её двумя селёдками и одним планктоном. Поэтому он сбрасывает две карты селёдки со стола, получая за это 2 очка , и берёт одну карту из колоды планктона на руку. За розыгрыш крупного животного он получает одну карту разрушения — но разыграть её в этом ходу он уже не сможет.





Пример

У Светы осталось 3 карты животных. Она считает, что ей эти карты не нужны и сбрасывает их все. После чего Света берёт 4 карты из колоды планктона. В следующий свой ход она сможет их разыграть.



Видовое разнообразие и разрушение

Если в начале действия игрока на столе не было животных разыгрываемого в этом действии вида, то он сразу же получает 1 очко  за **видовое разнообразие**.

Если в процессе питания животного со стола были съедены все карты животных одного вида, он считается **исчезнувшим**. За каждый исчезнувший вид разрушение  сразу же увеличивается на 1.

Разыгранные карты разрушения будут увеличивать разрушение  в зависимости от их эффектов. Эффект карт разрушения должен быть применен полностью.

Пример

На столе нет ни одного животного. Андрей разыгрывает селёдку и берёт одну карту из колоды планктона. Он получает 1 очко  за видовое разнообразие. Следующим действием он разыгрывает кальмара и съедает единственную (последнюю) селёдку. Он получает одно очко за съеденное животное и ещё одно — за видовое разнообразие. Разрушение  сразу же увеличивается на 1, ведь селёдка исчезла со стола.

Окончание игры

Игра немедленно завершается в одном из двух случаев:

1. Если ход доходит до игрока, у которого **нет карт животных** на руке.
2. Если ход доходит до игрока, у которого **25 или больше очков** 🌀.

После завершения игры каждый игрок теряет по 1 очку 🌀 за каждую оставшуюся у него на руке карту (считаются карты и животных, и разрушения).

Игроки, набравшие меньше очков, чем значение разрушения 🏠, проигрывают. Если проиграли все игроки, то экосистема океана разрушена.

Если этого не произошло, то побеждает игрок, набравший наибольшее количество очков. При равных побеждает игрок (игроки) с наибольшим количеством оставшихся карт на руках.

Часто забываемые правила

- Кормить животных каждый ход не нужно — они питаются только при розыгрыше.
- Средних и крупных животных нужно кормить полностью — им требуется, соответственно, 2 и 3 еды.
- Если на карте животного указано несколько видов еды, то кормить его можно как несколькими, так и одним видом. Например, дельфин-белобочка может съесть или 2 селёдки, или 2 скумбрии, или 1 селёдку и 1 скумбрию.
- Высшие хищники являются крупными животными.
- Карту разрушения можно сыграть, даже если она не принесёт ни одного очка (однако вы всё равно обязаны применить её эффект).

Пояснения по эффектам карт

- Карту «Старая мина» можно сыграть на себя, сбросив все другие карты разрушения, получив по 1 очку за каждую.
- Картой «Шторм» можно отдавать не только животных, но и карты разрушения.

Над игрой работали:

- **Автор:** Андрей Лешванов
- **Продюсер:** Александр Краинов
- **Иллюстратор:** Анастасия Патрина
- **Дизайн:** Александр Гончаренко
- **Дополнительная разработка:**
Антон Алтунин, Максим Николюкин

В тестировании и развитии проекта активно принимали участие: Елена Бакшаева, Анастасия Горшкова, Максим Калатоцишвили, Михаил Касьянов, Артур Касимов, Иван Стригулин.

Особая благодарность — участникам клубов настольных игр «The Will of Chance» и «Ангмар».