

ПОДГОТОВКА

1. Каждый игрок берёт **2 Жетона Дополнительного хода** (1 для 3-х игроков). **28 Ихто** одного цвета и размещает по **3 Ихто** в каждом из 5-ти океанов.
2. Перемешайте **12 Жетонов Области** и вытяните 1. Положите **Вулкан** на соответствующее место на поле. Затем удалите Жетон из игры.
3. Раздайте каждому игроку взакрытую по **2 Жетона Области** (по 3 для 3-х игроков). Каждый игрок размещает по **1 Ихто** в этих областях.
4. Игрок с наибольшим номером на Жетоне области становится первым игроком и кладёт 1 Ихто на Деление 1 на **Треке Подсчёта Очков**. Затем каждый из игроков в порядке против часовой стрелки кладёт **1 Ихто** на следующее Деление на треке.
5. Игроки перемешивают свои **Жетоны Области** и отдадут по 1 Жетону соседям справа и слева (1 сврасывают при 3-х игроках). Затем размещают по **1 Ихто** как в п.3
6. Перемешайте **Карты Генов** и откройте верхние 4. (При игре на 3-х игроков удалите **Пахучие Железы** и **Мышцы**)
7. Соверите и перемешайте все **Жетоны Области** (за исключением удалённого). Первый игрок берет **3 Жетона Области** и замешивает **Жетон Паники** в оставшиеся.

ВАЖНО: Только 1 Ихто может находится на каждом делении **Трека Подсчёта**.

Если при подсчёте Деление занято, игроки перепрыгивают на следующее свободное.

Игра продолжается по один игрок не наберет 30 или больше на **Треке Подсчёта** (2-3 Эпохи). Потом происходит **ФИНАЛЬНЫЙ ПОДСЧЁТ**.

ВАЖНО: Если во время **Подсчёта** или взрыва **Вулкана** на треке уже доскигнуто 30, раунд и события доигрываются до конца.

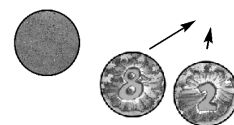
ХОД ИГРЫ: РАУНД

ВЫБОР ОБЛАСТИ ПОДСЧЁТА

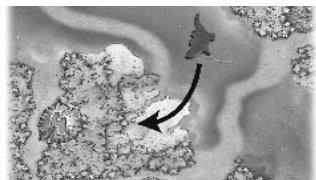
Первый игрок 3 своих Жетона Области. Выбирает один втайне и передаёт 2 Фиктивному игроку.

Фиктивный игрок (слева от Первого) смотрит их, никому не рассказывая полученную информацию.

Потом ходят **Ихто-игроки** (все, что слева от Фиктивного).



ДЕЙСТВИЯ ИХТО-ИГРОКОВ



Ихто-игроки (все, что слева от Фиктивного) совершают **2 Действия** (3 для 3-х игроков) из 4-х возможных:

ЗАСЕЛЕНИЕ: Игрок перемещает 1 Ихто из области океана в прилегающую область суши.

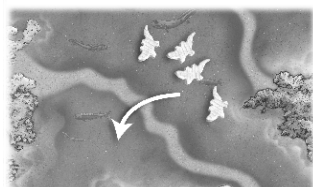
РАЗМНОЖЕНИЕ: Игрок (по есть хотя бы 1 Ихто в запасе) выбирает область океана (где есть его Ихто). Все игроки в этой области размножаются: 3-5 Ихто производят 1 нового, 6+ производят 2.

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ: Игрок перемещает любое количество своих Ихто из одной области океана в другую прилегающую.

ПОБЕГ: Игрок может убрать любое количество Ихто с поля в запас.

ВАЖНО: После совершения своих действий Ихто-игроки могут потратить Жетон Дополнительного хода для получения 2-х действий

★★★(★★) + 🐟
★★★★★(★...) + 🐟🐟



ПОДСЧЁТ

Первый игрок открывает отложенный Жетон Области. Если там не пусто, в этой области происходит **Подсчёт**:

А) больше одного цвета в этой области? Все Ихто одного цвета в наименьшем количестве возвращаются к игроку(ам).

Б) Одинаковое количество всех цветов? Все игроки получают 2 очка.

В) Игрок с наибольшим количеством получает 3. Все остальные по 2.

ВАЖНО: Если больше одного игрока производят подсчёт, то первым его делает игрок с наибольшим количеством очков на треке.

Поместите этот Жетон Области на место Вулкана в этой области.



ХОД ИГРЫ: СОБЫТИЯ



МУТАЦИЯ

Если хотя бы один маркер Достигает или проходит Деление Мутации на Треке (12/16/21), наступает фаза **Мутации**.

А) Игроки забирают всех своих Ихто из запаса и зажимают в кулак количество равное своей ставке на торгах.

Б) Когда игроки готовы, они открывают ставки. Обозначьте победителей в порядке убывания.

ВАЖНО: При равенстве побеждает игрок с наименьшим количеством очков на Треке Подсчёта

В) Игрок с высшей ставкой выбирает Карту Генов и Должен купить её, оплачивая убиранием своих Ихто с игрового поля в количестве равном ставке + количество уже имеющихся Карт Генов.

ВАЖНО: Если игрок не может оплатить, он выводится из аукциона.

Г) Игрок со следующей высшей ставкой может пасануть или купить одну из оставшихся карт по указанным выше правилам.

Д) Когда все игроки походили или куплено 3 Карты Генов (2 для 3-х игроков) фаза заканчивается.

Е) Вытяните 3 новых (2 для 3-х игроков) Карт Генов из колоды и замените ими оставшиеся карты.



Роли игроков сдвигаются влево (по часовой стрелке).
Новый **Первый игрок** вытягивает Жетон Области и Добавляет к своим Двум



ПАНИКА

Если первый игрок вытянул **Жетон Паники**, то все Ихто в области с наибольшей популяцией (количеством) покидают её в прилегающую Область Океана.

ВАЖНО: Если таких областей больше 1, то игрок на наименьшем кол-вом очков решает, где происходит Паника.

ВАЖНО: Если прилегающих Областей Океана больше 1, то её выбирает игрок на наименьшем кол-вом очков.

ВУЛКАН

Если Жетоны Области закончились и вытянуть новый невозможно, взрывается **Вулкан**.

Эта Эпоха заканчивается и начинается новая.

А) Выберите случайным образом один из Двух оставшихся Жетонов и произведите в этой области **Подсчёт** по обычным правилам.

ВАЖНО: Если маркер пересечет Деление Мутации, закончите сначала фазу Вулкана (перед Мутацией).

Б) Положите Вулканы в обе эти области. В каждой из новых получившийся областей остаётся по 1 Ихто каждого цвета (из тех, что были там до Вулкана). Остальные возвращаются в запас к игрокам.

В) Удалите эти Жетоны Области из игры.

Г) Соберите Жетоны Области и замешайте туда Жетон Паники. Выдайте Первому Игроку 3.

ВАЖНО: Если один из них будет Жетон Паники, то новая Эпоха начнется с фазы **Паники**



ФИНАЛЬНЫЙ ПОДСЧЁТ



А) Игрок с наибольшим количеством Ихто на игровом поле получает 3 очка. (При равенстве очки делятся между игроками с округлением вниз)

Б) Игрок с наибольшим количеством Ихто на суше получает 2 очка. (При равенстве очки делятся между игроками с округлением вниз)

ВАЖНО: Игрок победивший по **пункту А** не участвует в подсчёте по **пункту Б**.

Игрок с наибольшим количеством победных очков выигрывает игру