

# ПЛАВНИКИ

## НАСТОЛЬНАЯ ИГРА ОБ ИЗУЧЕНИИ РЫБ ИГРА ИЗ СЕРИИ «КРЫЛЬЯ»

Авторы игры: Дэвид Гордон и Майкл О'Коннелл  
Художники: Ана-Мария Мартинес, Каталина Мартинес и Меца Шумахер  
При участии Наталии Рохас  
Разработчик: Элизабет Харгрэйв

Соревновательная игра продолжительностью 45–60 минут для 1–5 игроков от 10 лет

Представьте себя океанологами, мечтающими обнаружить и изучить разнообразие водного мира яркой освещённой зоны, призрачной сумеречной зоны и непроглядной полуночной зоны морей и океанов.

### ОБ ИГРЕ И ЦЕЛЯХ ИГРЫ

В настольной игре «Плавники» в течение 4 игровых недель вы будете изучать различные виды рыб и погружаться на дно океана, получая за это разнообразные награды. Места погружения помогут вам:

- увеличить коллекцию рыб;
- обнаружить свежие кладки икры;
- вырастить мальков из икры и собрать их в стаи.

Побеждает тот, кто получит больше всего победных очков (ПО) за собранных рыб, икру, мальков, стаи и выполненные цели.

### СОСТАВ ИГРЫ

5 океанов



Планшет целей



9 жетонов целей



125 карт рыб



10 стартовых карт рыб



### СОДЕРЖАНИЕ

Подготовка к игре .....	2
Игровой процесс .....	4
Конец недели .....	8
Конец игры .....	8
Важные примечания .....	9
Символы рыб .....	10
Прочие символы .....	10
Размещение и перемещение жетонов .....	11
Океанография .....	11
Символы способностей .....	12

30 аквалангистов  
(по 6 каждого цвета)



90 двухсторонних  
жетонов икры/  
мальков



40 жетонов стай



Жетон первого игрока



5 двухсторонних  
памяток



Блокнот  
для подсчёта ПО



Счётчик недель

Компоненты одиночной игры указаны в правилах игры с Плавтомой.

# ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

## ОБЩАЯ ПОДГОТОВКА

- 1 Сложите жетоны икры/мальков и стай в общий запас в удобном для всех игроков месте.
- 2 Перемешайте 10 стартовых карт рыб и положите стопкой лицевой стороной вниз возле общего запаса. *У этих 10 стартовых карт тёмно-серые уголки и другая рубашка, чтобы вы могли без труда отличить их от обычных карт рыб.*
- 3 Перемешайте колоду из 125 карт рыб и положите лицевой стороной вниз рядом со стопкой стартовых карт.
- 4 Рядом с общим запасом положите планшет целей.
  - Если среди вас есть новички, используйте сторону «А».
  - В остальных случаях можете использовать любую сторону. Если вы используете сторону «Б», выберите случайные жетоны целей для 1, 2 и 3-й недель и расположите их на планшете целей так, чтобы количество линий на жетоне и планшете совпадало. *(При использовании этой стороны игрок, набравший больше всего победных очков за достижение цели текущей недели, дополнительно получит 3 ПО.)*

## ПОДГОТОВКА ИГРОКОВ

- А Положите океан перед собой.
- Б Выберите цвет и возьмите 6 аквалангистов этого цвета.
- В Положите по 1 жетону икры на каждую из 2 стартовых клеток икры (изображённых на кормовых рыбах) в океане. Кормовыми считаются 3 рыбы, изображённые на клетках океана.
- Г Положите 1 жетон малька на стартовую клетку мальков.
- Д Возьмите 2 случайные стартовые карты рыб. Положите их перед собой лицевой стороной вверх одну над другой рядом с океаном в качестве стартовой руки. Верните остальные стартовые карты рыб в коробку.
- Е Возьмите 3 карты из колоды рыб и добавьте лицевой стороной вверх на руку. Неразыгранные карты рыб на руке — общедоступная информация.
- Ж Случайным образом выберите того, кто начнёт игру, и выдайте ему жетон первого игрока.

Обучающее видео доступно по ссылке: [stonemaiergames.com/games/finspan/media-reviews](https://stonemaiergames.com/games/finspan/media-reviews)

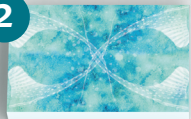


4

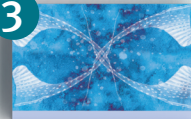
**ПЛАШЕТ ЦЕЛЕЙ — СТОРОНА «А»**

<p><b>1-Я НЕДЕЛЯ</b></p> <p>1</p> <p>ИКРА ИЛИ МАЛЫШ</p>	<p><b>2-Я НЕДЕЛЯ</b></p> <p>2</p> <p>РЯДЫ РЫБ</p>	<p><b>КОНЕЦ НЕДЕЛИ</b></p> <p>В конце 1-3 и недели:</p> <p>а. Распределите ПО за выполненные цели этой недели.</p> <p>б. Формируйте все аналитические в свой адрес.</p> <p>в. Передайте метки первого игрока соседям слева.</p>
<p><b>3-Я НЕДЕЛЯ</b></p> <p>3</p> <p>СТАИ</p>	<p><b>4-Я НЕДЕЛЯ</b></p> <p>4</p> <p>Активируйте все свойства рыб «В КОНЦЕ ИГРЫ» в своем секторе.</p> <p>В любом порядке. Затем передайте к концу игры:</p>	<p><b>КОНЕЦ ИГРЫ</b></p> <p>а. ПО за свойства «В КОНЦЕ ИГРЫ».</p> <p>б. ПО, указанные на игровых рыбках.</p> <p>в. 3 ПО за метки.</p> <p>г. МЕТ 1 ПО за метки.</p> <p>д. МЕТ 6 ПО за метки.</p> <p>е. МЕТ 1 ПО за команду.</p>

2



3



Д

**МАНДАРИНКА**  
*Scorpaenopsis diabolus*

1

7

Самый красивый представитель семейства Scorpaenidae, обладающий ярким окрасом. Благодаря своему необычному внешнему виду привлекает много рыболовов.

**КОЛЮЧИЙ РИНЕКАНТ**  
*Syllivoxus loati*

1

40

Особый вид рифовых коралловых рыб. Форма, выходящая за пределы обычного шаблона, придает ему особое эстетическое значение.

**ОБЫКНОВЕННЫЙ САБЛЕЗУБ**  
*Acanthaluteres volitans*

3

36

В море саблезубы обычно встречаются небольшими группами, выходящими на поверхность только для кормления.

**ОБЫКНОВЕННЫЙ ТУНЕЦ**  
*Thunnus thynnus*

7

450

Самый быстрый, как ни будь животное, — рыба во всем мире. Она способна развивать скорость до 48 км/ч.

**ГИГАНТСКИЙ МОРСКОЙ ДВЯКОЛ**  
*Megachasma pelagios*

5

800

Этот самый большой скелетин и вовсе самый большой из обитателей открытого моря — и в 10 раз больше, чем у китовой акулы.

А

**Б**

**В**

**Г**

**Ж**

**И**

**К**

## ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС

В свой ход вы размещаете рыбу в океане или совершаете погружение. В течение каждой из 4 недель вы совершаете по 6 ходов, или 24 хода за всю игру.

В начале партии вы обычно разыгрываете карты рыб невысокой стоимости и откладываете икру. Затем вы переходите к более дорогим картам рыб и превращаете икру в мальков. Ближе к концу партии вы разыгрываете мощные свойства карт рыб «ПРИ РОЗЫГРЫШЕ» и собираете мальков в стаи.

## ХОД ИГРОКА

Разместите доступного аквалангиста в своём океане, чтобы **(А) разыграть карту рыбы в океан** либо **(Б) совершить погружение в месте погружения и получить разные награды**.

## РАЗЫГРАЙТЕ КАРТУ РЫБЫ

Разыграйте любую карту рыбы с руки, оплатив её стоимость и разместив в океане. Представьте, что открываете новые виды рыб в определённой части своего океана.

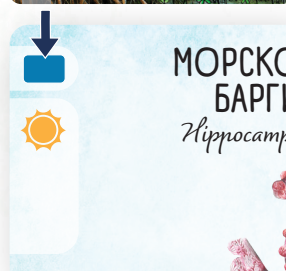
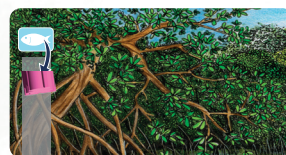
Чтобы разыграть карту рыбы, выполните следующие шаги по порядку:

1. **РАЗМЕСТИТЕ АКВАЛАНГИСТА.** Поставьте доступного аквалангиста в серую область в верхнем левом углу своего океана.
2. **ОПЛАТИТЕ СТОИМОСТЬ.** Выберите карту рыбы на руке и оплатите стоимость, указанную в верхнем левом углу карты.

- Обычно в качестве оплаты стоимости от вас требуется сбросить 1 или несколько дополнительных карт (■) с руки. Сбрасывая карты таким образом, кладите их лицевой стороной вверх в личную стопку сброса.
- Иногда стоимость может включать икру (☉) или мальков (☉). Потратьте указанные жетоны, сбросив их откуда угодно из своего океана в общий запас.
- В некоторых случаях стоимость может подразумевать рыбу в вашем океане, которую требуется съесть (🐟). Чтобы разыграть карту рыбы с такой стоимостью, вы должны накрыть ей рыбу (карту или кормовую) меньшего размера в своём океане.

3. **РАЗМЕСТИТЕ РЫБУ.** Выберите любую клетку\* в своём океане и разместите на ней рыбу, следуя правилам размещения:

- **ЗОНЫ.** Каждую рыбу можно разместить в конкретной или в любой из нескольких зон (освещённой, сумеречной и/или полуночной), как указано в левой части карты.
- **МЕСТА ПОГРУЖЕНИЯ.** Рыб с синей, фиолетовой или зелёной полосками можно разместить только в соответствующих им местах погружения (колонках). Если на карте рыбы нет таких цветных полосок, можете разместить её в любом месте погружения.
- **ПОВЕРХ ЖЕТОНОВ.** Если вы размещаете рыбу поверх жетонов икры, мальков или стай, перенесите их на только что разыгранную рыбу.




Освещённая Сумеречная Полуночная



В отличие от других скумбриид, эти рыбы вытаскиваются из воды, только если им угрожает опасность.

\* «Клетка» — это прямоугольная ячейка размером с карту рыбы в океане (в каждом океане по 18 клеток).

- **ПОЕДАНИЕ РЫБЫ.** Вы можете разместить разыгрываемую рыбу поверх другой рыбы меньшего размера (карты или кормовой) в своём океане по желанию или в качестве оплаты стоимости размещения .
  - Разыгрываемая рыба должна быть больше «съедаемой» (см. длину в нижнем левом углу).
  - Перенесите все жетоны (икры, мальков, стай), находившиеся на съеденной рыбе, на разыгранную поверх неё рыбу. Если под съеденной рыбой были другие рыбы, они остаются там.
  - Съеденная рыба остаётся под съевшей её рыбой и не учитывается при подсчёте рыб в вашем океане. В конце игры получите по 1 ПО за каждую съеденную рыбу.

4. **АКТИВИРУЙТЕ СВОЙСТВА «ПРИ РОЗЫГРЫШЕ».** Если рыба обладает свойством «ПРИ РОЗЫГРЫШЕ», можете получить указанную награду. Если наград несколько, можете выбрать порядок их получения. Если награда распространяется на «всех игроков», каждый игрок может получить награду или отказаться от неё. Получать награду (частично или полностью) необязательно.



### СЪЕДЕННАЯ РЫБА



Это свойство расшифровывается так: «Разыграйте карту с руки в нижний ряд своего океана, оплатив её стоимость и следуя всем правилам размещения».

## СТРУКТУРА КАРТЫ РЫБЫ

Чтобы разыграть эту рыбу, сбросьте 2 жетона мальков откуда угодно из своего океана. Кроме того, при розыгрыше эта рыба должна съесть (накрыть) рыбу меньшего размера в вашем океане. При розыгрыше других рыб от вас может потребоваться сбросить жетоны икры или стай из океана и/или карты с руки.

Эту рыбу можно разыграть в любую зону океана — освещённую, сумеречную или полуночную.




Эта рыба принесёт вам 10 ПО.





На карте этой рыбы сразу 2 символа хищника — она сверххищная. Свойства сверххищных рыб касаются всех игроков.

Получите указанную награду, разыграв эту карту. Некоторые свойства рыб (коричневые) активируются при совершении погружения в месте обитания таких рыб, а другие свойства рыб (жёлтые) активируются в конце игры.

Это свойство данной рыбы (см. подробнее о каждом типе свойств в памятке). Для каждого из игроков эти награды не являются обязательными.

Это длина рыбы. Большие рыбы, как, например, эта, отмечены символом . Символ средних рыб — , а малых — .

Свойство этой рыбы распространяется на всех игроков.

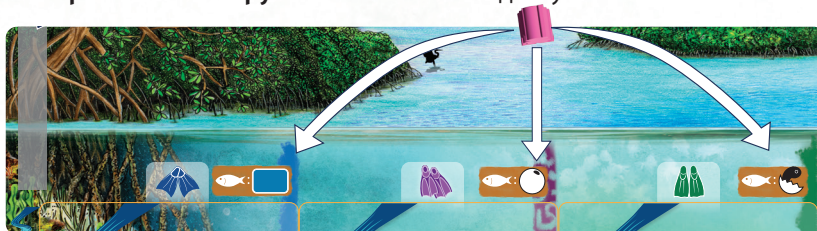
Свойства некоторых рыб связаны с эстуарием (верхний ряд ) или пучиной (нижний ряд .

## СОВЕРШИТЕ ПОГРУЖЕНИЕ




Чтобы совершить погружение, выберите 1 из 3 колонок в своём океане в качестве места погружения и переместите аквалангиста по ней сверху вниз, получая награды по мере снижения. Представьте, что изучаете рыб и наблюдаете за ними в их естественной среде обитания.

Чтобы совершить погружение, выполните следующие шаги:

1. **Выберите место погружения.** Разместите доступного аквалангиста над выбранной колонкой.



2. **Проверьте верхний бонус места погружения.** Если в освещённой зоне той же колонки у вас 1 или несколько рыб (карта или кормовая), можете получить указанный бонус.

- A. : возьмите карту из колоды рыб. Количество карт на руке неограниченно.
- B. : положите жетон икры на рыбу (в своём океане), на которой ещё нет икры.  
**На каждой рыбе может быть не более 1 жетона икры.**
- B. : превратите 1 свою икру в малька (перевернув жетон икры стороной с мальком вверх)\*.

3. **Опуститесь на дно.** Опускаясь на дно ряд за рядом, можете применять свойства рыб «ПРИ АКТИВАЦИИ» и получать другие бонусы места погружения. Перемещайте аквалангиста вниз через все 3 зоны до самого дна, даже если в каких-то зонах этого места погружения у вас нет рыб.




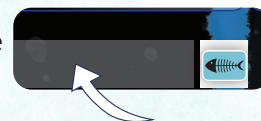
- A. **НАГРАДА «ПРИ АКТИВАЦИИ».** Если рыба обладает свойством «ПРИ АКТИВАЦИИ», можете получить указанную награду. Если награда распространяется на «всех игроков», каждый игрок может решить, получить награду или отказаться от неё. Получать награду (частично или полностью) необязательно.



- B. **БОНУС МЕСТА ПОГРУЖЕНИЯ.** Аналогично верхнему бонусу места погружения, над сумеречной и полуночной зонами указаны бонусы места погружения (которые можно получить, если в той же колонке в данных зонах у вас 1 или несколько рыб).

4. **Проверьте нижний бонус места погружения.** Когда аквалангист достигает дна, происходит одно из следующих событий:

- A. Если это первый ваш аквалангист, спустившийся на дно в данном месте погружения на текущей неделе, разместите этого аквалангиста в  и можете получить указанный нижний бонус.
- B. Если это не первый ваш аквалангист, спустившийся на дно в данном месте погружения на текущей неделе, разместите этого аквалангиста в серой области под местом погружения. Нижний бонус вы не получаете.



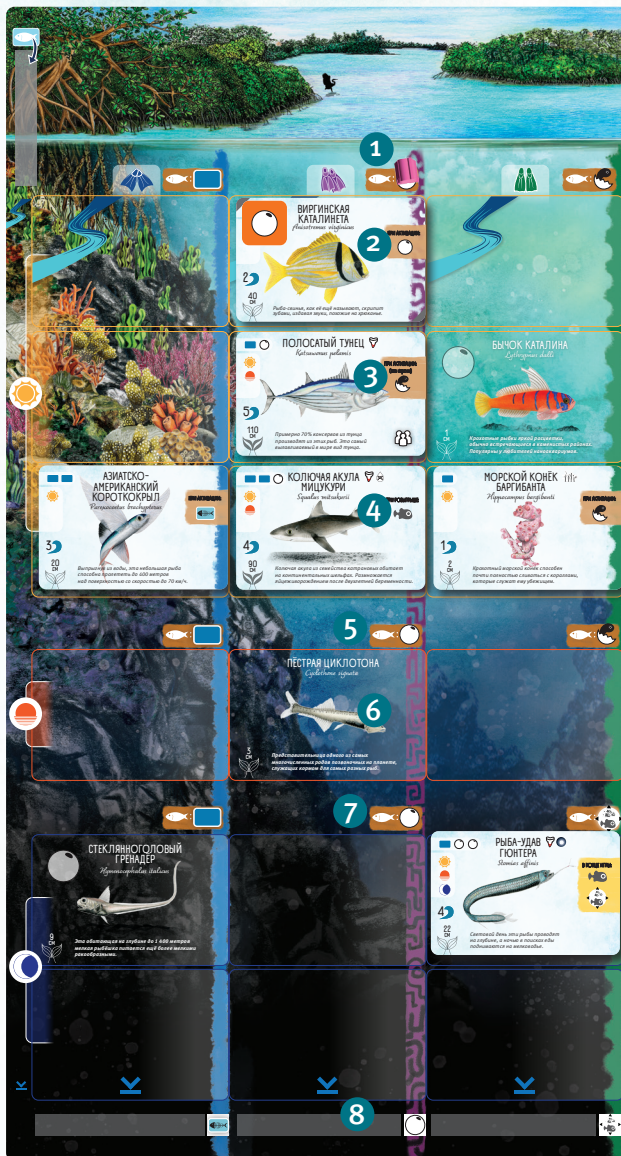
\* Если в результате появления малька из икры на одной клетке океана окажется не менее 3 мальков, сформируйте стаю (если на этой клетке ещё нет стаи).  
Подробнее о стаях см. на с. 9.

Подробнее о различных наградах карт см. на с. 12 или в памятке.

## ПРИМЕР ПОГРУЖЕНИЯ

Выбрав среднюю колонку для погружения, разместите над ней доступного аквалангиста. Начиная с самого верха и опускаясь на дно, проверяйте бонусы каждой зоны места погружения и активируйте рыб в этой колонке.

- 1 В освещённой зоне у вас есть рыба, поэтому получите верхний бонус выбранного места погружения (положите 1 жетон икры на рыбу, на которой его ещё нет).
- 2 Получите награду за виргинскую каталинету (1 жетон икры).
- 3 Получите награду за полосатого тунца (превратите 1 жетон икры в малька). Поскольку свойство этой рыбы распространяется на всех игроков, каждый соперник также может получить эту награду (даже если вы откажетесь от неё).
- 4 У колючей акулы Мицукури нет коричневого свойства «ПРИ АКТИВАЦИИ», поэтому награды вы не получаете.
- 5 В сумеречной зоне у вас есть рыба, поэтому получите 1 жетон икры в качестве бонуса места погружения.
- 6 У пёстрой циклотоны нет коричневого свойства «ПРИ АКТИВАЦИИ», поэтому награды вы не получаете.
- 7 Игнорируйте бонус места погружения полумночной зоны, поскольку в ней у вас нет рыб.
- 8 Разместите этого аквалангиста в пустой  на дне места погружения (колонки) и получите нижний бонус (1 жетон икры). Если бы вы повторно погружались на этой неделе в этом месте, нижний бонус вы бы не получили, а аквалангиста пришлось бы разместить в серой области.



## КОНЕЦ НЕДЕЛИ

Когда каждый игрок совершил 6 ходов (использовав всех доступных ему аквалангистов), неделя завершается. По окончании каждой недели (кроме 4-й) все игроки одновременно выполняют следующие шаги:

1. Получите ПО за выполнение цели недели (за каждый целевой предмет), отметив результат на листке блокнота для подсчёта ПО.  
**ПРИМЕР:** в конце 1-й недели у вас 5 жетонов икры и 2 малька в океане — за это вы получаете 7 ПО. В конце 2-й недели вы получаете 6 ПО за 3 ряда, заполненных рыбой (картами или кормовыми). В конце 3-й недели 4 стаи принесут вам 8 ПО.
2. Если вы используете сторону «Б» планшета целей, игрок(и), набравший(-ие) больше всех ПО за выполнение цели недели, дополнительно получит(-ат) 3 ПО.
3. Заберите всех своих аквалангистов из океана.
4. Если жетон первого игрока у вас, передайте его соседу слева.

Используйте счётчик недель, чтобы отмечать прогресс игры. Если завершилась 4-я неделя, сразу переходите к шагам в конце игры. Если нет, начинается следующая неделя — получивший жетон первого игрока совершает свой ход.

## КОНЕЦ ИГРЫ

Игра завершается после окончания 4-й недели. Сначала все игроки активируют свойства «В КОНЦЕ ИГРЫ» (в любом порядке), за которые в конце игры не полагаются ПО (включая свойства рыб, которые входят в игру на этом этапе), а затем одновременно подсчитывают свои ПО за следующие категории:

1. **СВОЙСТВА «В КОНЦЕ ИГРЫ» ОЖЁЛТЫЮ.** Получите ПО за рыб в своём океане со свойствами «В КОНЦЕ ИГРЫ» (в любом порядке). Аналогичные свойства съеденных рыб не учитываются.
2. **РЫБА.** Получите ПО, указанные на всех видимых рыбах в своём океане. ПО на съеденных рыбах не учитываются.
3. **СЪЕДЕННАЯ РЫБА.** Получите по 1 ПО за каждую съеденную рыбу (карту или кормовую) в своём океане.
4. **ИКРА И МАЛЬКИ.** Получите по 1 ПО за каждый жетон икры и по 1 ПО за каждый жетон малька в своём океане.
5. **СТАИ.** Получите по 6 ПО за каждую стаю в своём океане.

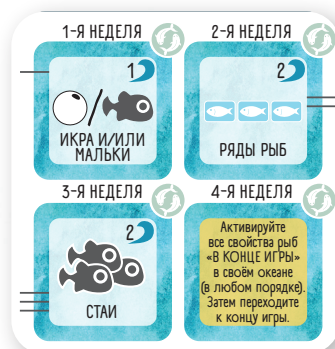
Прибавьте получившуюся сумму к своему результату на листке для подсчёта ПО (за цели первых 3 недель).

Побеждает игрок, набравший больше всего ПО. В случае ничьей побеждает претендент, у которого на руке больше всего карт. Если ничья сохраняется, претенденты делят победу.


**ПРИМЕР:** сперва вы активируете все свойства рыб «В КОНЦЕ ИГРЫ», за которые не полагаются ПО (таких в вашем океане нет). Затем подсчитываете ПО в каждой из следующих категорий:

1. 3 ПО за жёлтое свойство чёрного удильщика Маррея.
2. 46 ПО за всех видимых рыб (ПО, указанные на картах рыб).
3. 4 ПО за всех съеденных рыб (3 кормовые + 1 карта под полосатой зубаткой).
4. 7 ПО за жетоны икры и мальков.
5. 18 ПО за все стаи.

Прибавьте получившуюся сумму к ранее записанным ПО и подсчитайте свой итоговый результат.



## ВАЖНЫЕ ПРИМЕЧАНИЯ ЖЕТОНЫ СТАИ

Если на одной клетке океана оказалось не менее 3 мальков, из них формируется стая. В этом случае немедленно верните 3 жетона мальков с этой клетки в общий запас и замените их жетоном стаи (представленной в игре символом ).




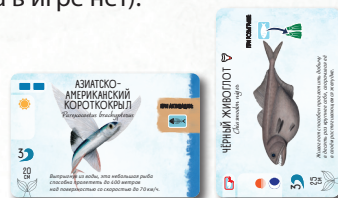
- На одной клетке не может быть больше 1 стаи. Если на клетке со стаей у вас находятся не менее 3 мальков, ничего не происходит.
- Если на клетке со стаей у вас находятся не менее 3 мальков, а затем вы перемещаете жетон стаи с клетки, немедленно замените 3 мальков на ней жетоном стаи.
- Перемещая жетон малька через клетку, на которой уже находятся 2 малька (но нет стаи), немедленно сформируйте из них стаю (завершив на этом перемещение).
- Стая не может переместиться на клетку с другой стаей или через такую клетку.

В конце игры каждая стая принесёт вам по 6 ПО (при этом за каждый жетон малька можно получить только 1 ПО). Сформированную стаю нельзя снова разделить на мальков.

## ЛИЧНАЯ СТОПКА СБРОСА

Каждый раз, сбрасывая карты с руки в качестве оплаты стоимости розыгрыша рыбы, кладите их лицевой стороной вверх в личную стопку сброса (общей стопки сброса в игре нет).

- Личная стопка сброса нужна для получения награды , которая позволяет взять на руку любую карту из личной стопки сброса.
- Поверните личную стопку сброса (см. справа) и разместите её рядом с океаном с противоположной от карт на руке стороны, чтобы случайно их не перепутать.



РУКА

СБРОС

- Карты в стопке сброса являются общедоступной информацией.
- Порядок карт в стопке сброса не важен — вы можете изменить его в любой момент.
- **ЕСЛИ ЗАКОНЧИЛАСЬ КОЛОДА РЫБ.** В этой маловероятной ситуации перемешайте стопки сброса всех игроков, собрав новую колоду. *Официальный вариант игры: каждый игрок может оставить любую карту из своей стопки сброса вместо того, чтобы замешать все.*

## СВОЙСТВА РЫБ

В правой части карты рыбы указано её свойство. Награды за эти свойства не являются обязательными для каждого игрока, на которого они распространяются. Получать награду (частично или полностью) необязательно.

**ПРИ РОЗЫГРЫШЕ:** получите указанную награду, разыграв рыбу (после выполнения всех шагов розыгрыша рыбы).


**ПРИ АКТИВАЦИИ:** получите указанную награду при погружении, когда аквалангист переместится на эту карту.

**В КОНЦЕ ИГРЫ:** получите указанную награду в конце игры.



**ВСЕ ИГРОКИ:** каждый игрок самостоятельно решает, как поступить с полагающейся наградой (даже если вы откажетесь от награды, другие игроки могут поступить иначе).


## КОРМОВАЯ РЫБА


Три рыбы, изображённые на клетках океана, считаются кормовыми. Учитывайте их как рыбу () для бонусов мест погружения и целей. Кроме того, их можно съесть (по желанию или в качестве оплаты стоимости розыгрыша карты рыбы), накрыв изображение картой рыбы. Съеденная кормовая рыба считается съеденной рыбой для выполнения целей и итогового подсчёта ПО.





## СИМВОЛЫ РЫБ


На картах многих рыб рядом с названием изображены символы особых черт данной рыбы. Некоторые жетоны целей позволяют получить ПО за определённые символы рыб в вашем океане.


**БИОЛЮМИНЕСЦЕНТНАЯ** . Особые органы на теле этих рыб излучают свет. Биолюминесцентные рыбы зачастую обитают на глубине, куда проникает мало солнечного света.


**НЕЗАМЕТНАЯ** . Эти рыбы умеют хорошо прятаться или маскироваться под объекты окружающей обстановки, чтобы спастись от хищников и/или устроить засаду.

**АКТИВНАЯ ЭЛЕКТРОЛОКАЦИЯ** . Многие рыбы обладают пассивной электролокацией, однако рыбы с этим символом применяют электролокацию активно. Они генерируют слабые электрические поля, чтобы находить пищу, ориентироваться в пространстве и, возможно, общаться друг с другом.

**ЭЛЕКТРИЧЕСКИЙ РАЗРЯД** . Такие рыбы способны производить мощный электрический разряд, оглушая добычу или отгоняя хищников. Многие из них также обладают активной электролокацией и поэтому учитываются для целей и свойств, связанных с электролокацией.

**ХИЩНАЯ** . В какой-то мере почти все рыбы — хищники, но эти рыбы более хищные по своей природе, чем остальные.


**СВЕРХХИЩНАЯ** . Эти хищники настолько пугающие и/или огромные, что практически не имеют конкурентов в своей среде обитания. Учитывайте их для всех целей и свойств, связанных с хищниками.


**ЯДОВИТАЯ** . Такие рыбы выделяют природные токсины в качестве самозащиты.

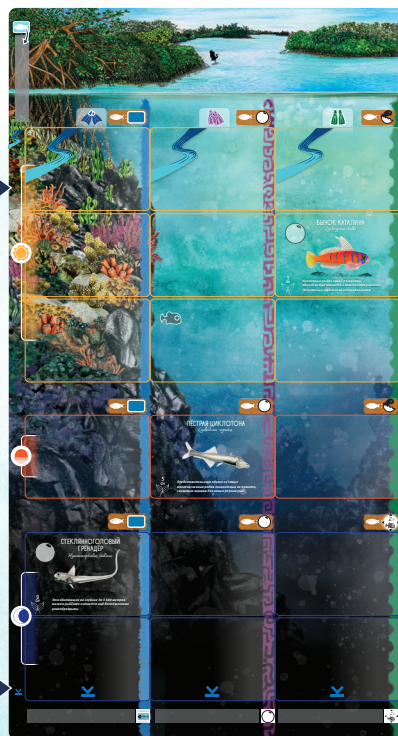
Некоторые жетоны целей (на стороне «Б» планшета целей) позволяют получить ПО за определённые символы рыб. В этом случае учитываются **все соответствующие символы на видимых рыбах в вашем океане** (например, если символ дважды изображён на одной или разных рыбах, считайте, что у вас 2 символа для этой цели).



## ПРОЧИЕ СИМВОЛЫ

**ЭСТУАРИЙ** . Клетки в самом верхнем ряду океана — это эстуарий, или устье реки, расширяющееся в сторону моря или океана. Вода в эстуариях считается солоноватой — более солёной, чем пресная, но менее солёной, чем морская вода. Некоторые морские обитатели могут жить в солоноватой или даже пресной воде. Некоторые карты из будущих дополнений можно будет разыграть **только** в эстуарий, однако вы можете разместить в нём любых рыб, обитающих в освещённой зоне.

**ПУЧИНА** . Некоторые рыбы прекрасно приспособились к жизни на экстремальной глубине. Этот символ относится к клеткам нижнего ряда океана. Карты некоторых рыб можно разыграть **только** сюда, однако вы можете разместить на этих клетках любых рыб, обитающих в полумрачной зоне.



## РАЗМЕЩЕНИЕ И ПЕРЕМЕЩЕНИЕ ЖЕТОНОВ



**Икру** можно размещать только на клетках с кормовой рыбой (изображённой на клетках океана) или поверх разыгранных карт рыб, но не на пустых клетках. На каждой рыбе может находиться не более 1 жетона икры. Разместив жетон икры, вы не сможете его переместить (за исключением случаев, когда вы разыгрываете рыбу поверх другой рыбы, на которой находится жетон икры; в таком случае перенесите жетон с накрытой рыбы на только что разыгранную, см. с. 4).



**Мальки** появляются из икры, находящейся на рыбе. Если мальки появляются в результате других свойств либо перемещаются, можете разместить их на любой клетке — занятой или не занятой рыбой. Если на одной клетке оказалось 3 малька, сбросьте их, заменив жетоном стаи.



**Стаи** можно размещать, формировать или перемещать на любые клетки — занятые или не занятые рыбой, если на этих клетках нет других жетонов стай.

Представьте, как рыба откладывает икру, из которой затем вырастают мальки и собираются в стаи.

## ОКЕАНОГРАФИЯ

Работая над «Плавниками», мы приложили очень много усилий, чтобы игра получилась корректной с точки зрения морской биологии. Мы тщательно отбирали рыб после консультаций с морскими биологами, стараясь показать разнообразие жизни в океане. Однако кое-чем нам пришлось пожертвовать, чтобы не перегружать игровой процесс.

Вот некоторые компромиссы, на которые мы пошли:

**ЗОНЫ.** Определения освещённой (от 0 до 200 метров), сумеречной (от 200 до 1 000 метров) и полумночной (от 1 000 метров) зон соответствуют действующей классификации, однако реальные зоны обитания многих рыб до конца не изучены.

**ПОЕДАНИЕ ДРУГИХ РЫБ.** Пусть размер — это ключевой фактор, но не только он определяет причину, по которой одна рыба может съесть другую. Некоторые рыбы охотятся на рыб гораздо крупнее себя (а другие вообще не едят рыбу). Для простоты мы решили руководствоваться длиной рыбы, даже несмотря на то, что многие рыбы массивнее тех, что превосходят их в длину.

**ИКРА.** Многие рыбы являются яйцеживородящими либо откладывают икру в специальных капсулах (прозванных «русалочьими кошельками»). Жетоны икры используются для иллюстрации всех этих процессов.

**СТАИ.** Многие виды рыб, особенно глубоководные обитатели, предпочитают вести изолированный образ жизни, не формируя стай. Жетоны мальков в игре необязательно являются потомством той рыбы, на карте которой они находятся.

Мы благодарим замечательных экспертов в области морской биологии за их идеи и скрупулёзный научный подход к каждой рыбе в игре и особо хотим отметить вклад Алекса Маркса и Бринн Девайн! Отдельная благодарность РМ за составление изначального списка рыб и за некоторые ключевые концепции «Плавников».

### Фотографы:

Др. Адельма Хиллс  
Тодд Аки  
Джон Тернбулл  
Солвин Занкл  
Сильви  
Бенуа Лальман  
ОСЕАНА / Карлос Мингелл © LIFE BaHAR for N2K  
Арьян Хаверкамп  
Барри Факлер  
Франсуа Либер



# СИМВОЛЫ СПОСОБНОСТЕЙ



Разыграйте карту рыбы с руки на занятую или незанятую клетку своего океана, оплатив её стоимость.

**В качестве стоимости:** сбросьте карту рыбы с руки.



**В качестве награды:** возьмите карту из колоды рыб.



**В качестве стоимости:** сбросьте жетон икры с рыбы.

**В качестве награды:** положите жетон икры на рыбу в своём океане, на которой ещё нет икры.



Превратите 1 жетон икры в 1 жетон малька (перевернув его стороной с мальком вверх).

**В качестве стоимости:** сбросьте жетон малька из своего океана.



**В качестве награды:** положите жетон малька на любую рыбу или незанятую клетку в своём океане.

Стая формируется, когда на одной клетке без жетона стаи находятся не менее 3 мальков (сбросьте 3 жетона мальков, заменив жетоном стаи).



**В качестве стоимости:** сбросьте жетон стаи из своего океана.



**В качестве стоимости:** положите разыгрываемую рыбу поверх другой рыбы меньшего размера (карты или кормовой).

**В качестве награды:** эта рыба съедает рыбу меньшего размера на вашей руке (подложите её под эту рыбу).



Возьмите на руку любую карту из своей стопки сброса. Если стопка сброса пуста, вместо этого возьмите верхнюю карту из колоды.



Положите по жетону икры на каждую свою рыбу, на которой ещё нет жетона икры, в указанной местности или с указанными параметрами (не менее 1 символа).



Переместите 1 жетон малька или 1 жетон стаи на сколько угодно клеток по прямой в своём океане. Жетон стаи не может переместиться на клетку с другим жетоном стаи или через такую клетку.



Каждый игрок может получить указанную награду (даже если активный игрок откажется от её получения).



Эту рыбу можно разыграть только в место погружения соответствующего цвета (синяя, фиолетовая или зелёная полосы).

## Нужно обучающее видео или ответы на часто задаваемые вопросы?

Ищите на [stonemaiergames.com/games/finspan/rules-faq](https://stonemaiergames.com/games/finspan/rules-faq)

## У вас есть вопросы или история, которой вы хотите поделиться?

Напишите о «Плавниках» на BoardGameGeek

## Русская версия игры подготовлена компанией «Лавка Геймз».

Редакция выражает благодарность Игорю Трескунову, Денису Карпенко, Татьяне Леонтьевой, Илье Клеванову, Артёму Жданееву, Александру Абрамовичу, Марии Гольской-Диас, Анастасии Ефремовой, Алексею Полянскому, Валерии Сошниковой и Всеволоду Чернову за помощь в подготовке русского издания.



STONEMAIER  
GAMES



LAVKA  
GAMES