

# КУСАЛОЧКА



Манящий зов глубин!

## Правила игры

Погрузиться в пучину смогут от 3 до 5 игроков, возрастом от 10 лет.

Затонувшие сокровища покоятся под загадочно мерцающей поверхностью океана. Сказано, что пропавшее в Бермудском треугольнике никогда не выплывет на свет. Отважные ныряльщики посмели бросить вызов глубинам и узнать, что скрывается под волнами. Их ждёт таящаяся в зловещей пучине хранительница сокровищ. Внезапно, беззащитная жертва ощутит щекотку ледяных пальцев Кусалочки, а острые зубы коснутся горла. Настаёт время выбора – ещё одно сокровище или глоток воздуха.

## Состав игры:

Карточка  
Кусалочки



28 карточек  
сокровищ



63 карточки  
ныряльщиков



## Задача игрока

За 5 раундов вырвать из цепких лап Кусалочки больше сокровищ, чем она сумеет удержать.

## Подготовка к игре

Каждый раунд выкладываете равное числу игроков количество карточек сокровищ на стол. То есть, если играют трое, выкладываете 3 карточки, если пятеро, то 5. Убедитесь, что на столе достаточно места для того, чтобы выложить под карточками сокровищ линию из 10 карточек!

Тщательно перемешайте 63 карточки ныряльщиков и раздайте участникам по 12 штук (лишние верните в коробку). Положите карточку Кусалочки на стол над карточками сокровищ.

Карточки ныряльщиков



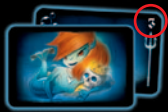
Карточки сокровищ



Карточка Кусалочки



Карточки сокровищ раунда на 5 игроков



Сокровища, которые в течение игры вам **не удастся** вырвать из цепких чешуйчатых лап Кусалочки, прячьте под её карточку.

В конце игры вам надо будет подсчитать сумму защитных баллов хранильницы, указанных над трезубцем.

## Цель игры

Кусалочка – игра, рассчитанная на совместные действия игроков (кооперативная игра). Все игроки действуют заодно. Игра идёт против времени. «Почему мы не нашли в коробке часы?» – спросите вы. Отвечаем: – «Вы сами станете часами этой игры!» Как это работает? Перед началом раундов вы получите карточки ныряльщиков. Не сортируйте их (ну разве что разок, для самых начинающих. . .) Один из игроков даёт команду на погружение. На счёт «три» все делают глубокий вдох, задерживают дыхание и тут же начинают выкладывать карточки.

Выкладывать карточки можно до тех пор, пока **все** продолжают задерживать дыхание. Как только кто-то сделает вдох — **раунд немедленно закончится**, а вдохнувший попадёт в чешуйчатые объятия Кусалочки.

Чтобы получить сокровище вам надо сделать 2 вещи.

### **1) Нырнуть на нужную глубину, чтобы достичь сокровищ.**

Глубина залегания сокровища указана на карточке слева под пузырьками. Эта цифра показывает, сколько карточек ныряльщиков вам надо выложить под карточкой сокровища, чтобы получить его.



**Например:** Вам нужно выложить ровно 6 карточек ныряльщиков, чтобы получить это сокровище ни больше, ни меньше!

## 2) Выложить карточки ныряльщиков в правильном порядке.



Игроки начинают **одновременно** выкладывать доставшиеся им карточки ныряльщиков под любым выложенным сокровищем. Они вольны выкладывать карточки под любым сокровищем, соблюдая лишь одно условие: значение выкладываемой карточки ныряльщика должно отличаться на единицу в большую или меньшую сторону от последней, лежащей в этой колонке. Это значит, что если выложена карточка ныряльщика со значением «3», то можно сыграть карточку со значением «2» или «4».

**Пояснение:** Значения «1» и «9» считаются пограничными, так что, если выложена карточка «1» — вы можете выкла-

дывать как «9», так и «2». Если выложена «9», то выкладывать можно «8» и «1».

## **Не нырните слишком глубоко!**

Выложенную в колонку под сокровищем карточку нельзя вернуть в руку или переместить в соседнюю колонку, поэтому внимательно следите за тем, чтобы случайно не выложить больше карточек, чем этого требует глубина. Разумеется, вы не можете разговаривать, задерживая дыхание под водой, но общаться жестами вам никто не может запретить.

## **Окончание раунда**

Как только кто-то из отважных ныряльщиков сделает вдох – раунд немедленно заканчивается. Больше нельзя выкладывать карточки ныряльщиков. Пора подсчитать доставшиеся сокровища.



1 колонка

5 колонка



**ПРИМЕР ПОГРУЖЕНИЯ:** В первой колонке надо было выложить 10 карточек ныряльщиков, но там только 8 — жаль, но сокровище остаётся хранительнице. Карточка сокровища уходит под карточку Кусалочки. Карточка сокровища из 2 колонки отправляется туда же по двум причинам:

- а) Карточка ныряльщика «3» лежит на карточке «1»,
- б) В колонке всего 8 карточек, а должно быть 9.

В 4 колонке правильное количество карточек, но «5» выложили на «7», так что сокровище тоже получит Кусалочка. 3 и 5 колонка собраны без ошибок, сокровища получают игроки. Эти карточки надо перевернуть лицом вниз и сохранить до финального подсчёта.

Когда судьба сокровищ раунда определена начинайте следующий раунд: выкладываете карточки сокровищ, очень хорошо перемешивайте и раздавайте игрокам карточки

ныряльщиков. Пора считать до трёх и начинать новое погружение.

## Окончание игры и финальный подсчёт

### **Количество карточек сокровищ против защитных баллов хранильницы.**

Игра продолжается 5 раундов. После пятого погружения игрокам надо проверить: была ли охота за сокровищами удачной. Для этого надо сосчитать полученные игроками карточки за всю игру. Каждая карточка приносит игрокам 1 балл. Достаньте карточки упущенных сокровищ из-под карточки Кусалочки. Теперь надо подсчитать сумму защитных баллов хранильницы (цифры над трезубцем с её карточек сокровищ).

- Если у игроков равное или большее количество карточек сокровищ, чем сумма защитных баллов хранильницы, они победили Кусалочку.

- Если игроки выловили меньше карточек сокровищ – победа достаётся чешуйчатой Кусалочке. Надо готовиться к новому погружению в пучину за сокровищами!

## Забота о здоровье

Не поддавайтесь скользкому обаянию Кусалочки! Это всего лишь игра, и не стоит рисковать здоровьем. Помните, что лучше закончить раунд, потеряв одно сокровище, чем испытывать кислородное голодание. Игра пойдёт заметно легче, если вы договоритесь сортировать полученные до начала раунда карточки по порядку.

## Примечание для настоящих дайверов

Разумеется, эта игра слишком проста для вас. Предлагаем в начале раунда выкладывать сокровища лицом вниз и переворачивать только после того, как все задержат

дыхание. И ни в коем случае не сортируйте карточки – это для новичков!

Вы также можете проверить, сколько погружений за сокровищами вы сумеете успешно сделать на одном дыхании. Кусалочка в таком случае уплывёт за рифы и будет подглядывать оттуда (спрячьте её карточку в коробку).



Посвящается источнику моего вдохновения,  
моей супруге Аннализе

8947

Автор игры: Карло Эммануэль Ланцавекья  
Графика / Дизайн:  
Оливер и Сандра Фройденрейх  
© 2015 HUCH! & friends  
[www.hutter-trade.com](http://www.hutter-trade.com)

