

Команда бедствующих кладоискателей решила устроить экспедицию на морское дно для поиска затонувших сокровищ. Раньше они никогда не ладили друг с другом, но только вместе у них хватит денег на аренду подлодки для столь серьезной затеи. Помимо всего прочего, денег у них хватило лишь на один общий баллон с кислородом. Если они не успеют вернуться на лодку до того, как в баллоне закончится воздух, то все найденные сокровища опять вернутся на самое дно. Пришло время узнать, кому из вас удастся вернуться на лодку с самыми ценными сокровищами.

## Состав игры



## Подготовка к игре

- Положите подлодку в центр стола.
- Поставьте маркер кислорода на значение «25» на подлодке. Он указывает на количество кислорода в баллоне.
- Разделите жетоны сокровищ по количеству точек и перемешайте каждую группу по отдельности.
- Разложите жетоны сокровищ в цепочку, отходящую от подлодки, по увеличению количества точек. Цепочка не должна пересекать сама себя.
- Игроки берут по одной фишке кладоискателя и ставят их на подлодку.
- Игрок, последним побывавший на море, становится первым игроком. Если никто никогда не был на море, определите первого игрока случайным образом.



## Цель игры

Игра длится 3 раунда. Игрок, набравший больше всех очков, объявляется победителем. Чтобы заработать как можно больше очков, вам нужно принести на подлодку самые дорогие сокровища. Вы не можете вернуться на лодку без сокровищ. **За один раунд вы можете вернуться на подлодку только один раз.** После этого вы не можете снова вернуться в море.

## Ход игры

В свой ход по порядку выполните перечисленные ниже шаги: Ход идет по часовой стрелке, начиная с первого игрока. Раунд заканчивается, если все игроки вернулись на подлодку **или если в начале хода одного из игроков в баллоне закончился кислород.**

### ① Уменьшите запас воздуха

Уменьшите количество кислорода по количеству ваших жетонов сокровищ (не учитывая сокровища, оставшиеся с предыдущих раундов). Даже если количество кислорода упадет до 0, текущий игрок может закончить свой ход. Игроки, вернувшиеся на лодку, не уменьшают запас кислорода.

### ② Объявите о направлении движения

Сообщите, идете ли вы дальше или поворачиваете назад. **Вы можете изменить направление движения только один раз за раунд.** Если вы решили вернуться на лодку, поверните свою фишку кладоискателя так, чтобы он смотрел в направлении подлодки. После этого вам больше не нужно объявлять о направлении своего движения. Если вы ничего не сказали и бросили кубики, то обязаны продолжить движение в прежнем направлении. Кроме того, вы не можете решить повернуть назад на первом же ходу.

### ③ Продолжайте движение

Бросьте кубики и передвиньте свою фишку кладоискателя на столько клеток, сколько выпало на кубиках. Если на вашем пути оказалась фишка другого кладоискателя, **перепрыгните ее и не учитывайте при подсчете дальности движения.**



③ \* Но если вы несете с собой сокровища, уменьшите выпавшее на кубиках значение на количество сокровищ, которое несет ваш кладоискатель. Если выпало отрицательное значение, кладоискатель остается на месте.

③ \* Если вы добрались до самого дна и всё еще должны продолжать движение, остановитесь.

#### ④ Поиск сокровищ

После остановки выберите одно из трех действий:

##### 1) Ничего не делать

##### 2) Поднять сокровища

Возьмите жетоны сокровищ, находящиеся под вашим кладоискателем, но не переворачивайте их. Положите на их место пустой жетон и поставьте на него фишку своего кладоискателя.

(Вы не можете посмотреть на обратную сторону полученных жетонов, пока не вернетесь на подложку.)

Вы можете нести сколько угодно жетонов сокровищ. Но если вы возьмете 6 или более сокровищ, то не сможете двигаться.

##### 3) Положить сокровища

Если вы остановились на пустом жетоне и при этом несете сокровища, то можете положить 1 любой свой жетон сокровища на место пустого жетона. Замените пустой жетон, на котором вы остановились, на один из своих жетонов сокровищ и верните пустой жетон в запас.

После этого ваш ход заканчивается.

Ход переходит игроку слева от вас, и он выполняет те же шаги.

## Конец раунда

Раунд заканчивается, если все игроки вернулись на лодку, или если закончился кислород. После этого все игроки выполняют следующие действия, в зависимости от своего положения:

### Если игрок вернулся на подложку



Переверните собранные в этом раунде жетоны сокровищ. В конце игры перевернутые сокровища приносят очки. Они не возвращаются в цепочку сокровищ.

### Если игрок не успел вернуться

Сбросьте все собранные в этом раунде жетоны сокровищ на дно океана. Начиная с игрока, который находится дальше всего от подложки, игроки сбрасывают собранные в этом раунде сокровища. **Сложите сброшенные сокровища в стопку рядом с самым дальним от подложки жетоном сокровища.**

Если в стопке набралось три сокровища, четвертое кладите в новую стопку. Вы можете как угодно распределять жетоны между стопками, но количество жетонов в стопке никогда не должно превышать трех.



В последующих раундах стопки из трех жетонов сокровищ считаются одним сокровищем. **Всегда держите эти стопки сокровищ вместе. Стопка сокровищ уменьшает запас кислорода и дальность движения так же, как одно сокровище. После вскрытия они считаются тремя отдельными сокровищами.**

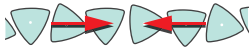
После того, как все игроки выполняют эти действия, **уберите все пустые жетоны из цепочки и сдвиньте ближайшие жетоны сокровищ так, чтобы создать новую цепочку сокровищ.**



Уберите



Сдвиньте



Игрок, который дальше всех находился от подложки, становится первым игроком. После этого верните всех кладоискателей на подложку и установите маркер кислорода на 25. Начинается новый раунд. Если все игроки успели вернуться, то первым игроком становится тот, кто последним вернулся на лодку.

## Конец игры

Игра заканчивается после окончания третьего раунда. Игроки считают, сколько очков они заработали за три раунда. Игрок с наибольшим количеством очков объявляется победителем.

В случае равенства побеждает игрок с наибольшим количеством фишек самого глубокого уровня. Если у игроков одинаковое количество фишек самого глубокого уровня, объявляется ничья.



Oink Games

Версия 1.0

Авторы: Дзюн Сасаки, Горо Сасаки

Помощь в производстве: Сатозэ Хатано / Помощь в создании: Фумихиро Канаэ,

Такафуми Синдо, Ёсихиро Синдо, Дан Ямамото

Издатель: Oink Games Inc.

Русское издание

Руководитель проекта: Роман Шамолин / Главный редактор: Юрий Мальцев

Переводчик: Александр Савенков / Корректор: Мария Боровик

Эксклюзивный дистрибьютор на территории России: ООО «Лавка Геймз».

г. Санкт-Петербург, пр. Культуры, д. 21, к. 4, лит. А, офис 13-Н.

© 2014 Oink Games Inc.

### ⚠ Осторожно!

▼ В комплект входят мелкие детали. Не предназначено для детей младше 3 лет.

▼ Не оставляйте в местах с высокой температурой и влажностью воздуха.

▼ Не подносите к огню.