

ЧЕЛЮСТИ

Инструкции



Обзор игры

Один игрок выбирает в качестве персонажа Акулу. Остальные игроки выбирают в качестве персонажей Квинта, шерифа Броуди и Хупера – членов Экипажа, которым предстоит работать сообща, чтобы устранить Акулу. Игра состоит из двух Действий, причем успех в Действии 1 обеспечивает преимущество в Действии 2. Также можно разыграть каждое действие по отдельности в качестве более короткой партии (см. стр. 12).

Действие 1: Остров Эмити

В каждом раунде Акула тайком бороздит воды вокруг острова, пожирая купальщиков и избегая поимки. Тем временем Экипаж спасает купальщиков и пытается отследить место нахождения акулы.

Действие 2: «Орка»

Действие 2 происходит на шхуне Квинта под названием «Орка». В каждом раунде члены Экипажа выбирают оружие и пытаются предугадать, где появится Акула. После этого Акула выныривает на поверхность, нападает на шхуну и Экипаж, а затем исчезает из виду.

Цель

Экипаж выигрывает, если его членам удастся устранить Акулу.

Акула выигрывает, если ей удастся либо устранить всех трех членов Экипажа, либо «Орку».

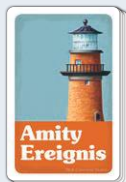


СТОП!
Посмотрите видео с правилами игры!

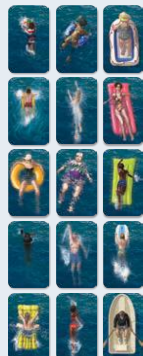
Ravensburger.com/JawsGamePlay

Действие 1: Остров Эмити

Карточки с
событиями



Amity
Ereignis



Токены
«Купальщик»



Игровая доска (Действие 1: Остров Эмити)

Действие 1: Исходное положение

1. Разверните игровую доску и разместите ее стороной «Остров Эмити: Действие 1» вверх. На доске есть пространства, ограниченные белыми контурами.
2. Перетасуйте карточки «Событие на Эмити», положите колоду лицом вниз сбоку от игровой доски.
3. Отложите 16 токенов «Купальщик» в запас рядом с игровой доской.
4. Решите, кто будет Акулой. Остальные игроки будут играть за Экипаж и должны выбрать персонажей из числа его членов. В Действии 2 роли останутся неизменными.

Примечание: Если играют четвером, каждый, кто играет за Экипаж, управляет только одним персонажем. Если играют троим, каждый из двух игроков в составе экипажа управляет одним собственным персонажем и совместно – третьим членом Экипажа. Если играют вдвоем, тот, кто играет за Экипаж, управляет всеми персонажами.

5. Раздайте игрокам соответствующие карточки персонажей стороной «Действие 1» вверх и определите исходное положение каждого персонажа.



Квинт: Возьмите два токена «Бочка» и расположите их рядом с карточкой своего персонажа: так вы обозначите, что они находятся на борту «Орки». Оставшиеся токены разместите в Магазине (место в центре игровой доски). Разместите фишку «Квинта» (зеленую) на фишке «Орка» (бордовая) в Доке на восточной стороне острова (клетка 8).



Вроуди: Возьмите токены «Пляж закрыт» и «Бинокль». Поставьте фишку «Вроуди» (черную) на клетку «Полицейский участок Эмити» (клетка 7).



Хупер: Возьмите токен «Обнаружитель рыб». Поставьте фишку «Хупер» (синюю) на фишку «Лодка Хупера» (белую) в Доке на западной стороне острова (клетка 5).



Акула: присоедините клипсу к карточке своего персонажа и поставьте на отметку «0» внизу Счетчика Купальщиков. Возьмите четыре токена «Сила» и фишку «Акула». НЕ ставьте фишку «Акула» на игровую доску. Она используется только в особых случаях, о которых будет сказано позднее.

Примечание: Если кто-то из игроков играет впервые, продемонстрируйте токены «Сила» всем участникам, чтобы они знали, какие способности может использовать Акула (см. **ТОКЕНЫ «СИЛА»** на стр. 4). В ходе игры токены «Сила» держатся в тайне от Экипажа.

Возьмите Лист отслеживания Акулы, а также ручку или карандаш. Выберите место для начала игры. На игровой доске двенадцать клеток, где есть вода, и каждая из них обозначена цифрой или буквой. Выберите место и впишите соответствующую цифру или букву в графу «Местоположение» рядом со словом «Начало». НЕ говорите Экипажу, где вы решили начать. Все передвижения Акулы записываются на Листе отслеживания Акулы и хранятся в тайне от Экипажа.

Подсказка: Начав на одном из четырех пляжей, вы с легкостью получите доступ к Купальщикам при первом ходе.

Пример исходного положения для Акулы: Участник, играющий за Акулу, решает начать с Северного пляжа и пишет «С» на Листе отслеживания Акулы.

Runde	Position	Gefressen
Start	С	
1		N S
2		N S

6. Отложите все остальные элементы — в Действии 1 они не понадобятся

Действие 1: Обзор

Задача Акулы: Съесть как можно больше Купальщиков, избегая обнаружения Экипажем.

Задача Экипажа: Обнаружить местоположение Акулы и разместить там две Бочки, при этом защищая Купальщиков.

Действие 1 состоит из нескольких раундов, каждый из которых делится на три этапа, которые разыгрываются в следующем порядке:

1. Этап «Событие»
2. Этап «Акула»
3. Этап «Экипаж»

Этап 1: Этап «Событие»

Возьмите верхнюю карточку из колоды «События на Эмити», поверните лицом вверх и разместите карточки «Купальщик» из запаса в воде на клетках Пляжей в соответствии с буквенными указаниями рядом со значком Купальщика.



Примечание: Майкл (сын Броуди) — особый токен «Купальщик». Размещая Купальщиков, НЕ используйте токен «Майкл». Используйте токен «Майкл», только если на это указывает карточка «Событие».

Затем прочтите вслух текст на карточке «Событие» и следуйте инструкциям. Некоторые События требуют немедленных действий, другие повлияют на последующие этапы этого раунда.



Пример этапа «Событие»: Разместите одного Купальщика в водах возле Северного пляжа, двух — возле Южного и еще двух — возле Восточного.

В соответствии с текстом События один член Экипажа получит дополнительный ход в этом раунде.

Этап 2: Этап «Акула»

На протяжении этого этапа Акула может совершать до 3-х ходов и использовать один токен «Сила». Ходы можно совершать несколько раз и в любом порядке. Возможные ходы Акулы:

ДВИГАТЬСЯ

Двигаться по воде на соседнюю клетку. Клетки по диагонали не являются соседними, а перемещаться по земле нельзя.

СЪЕСТЬ 1 КУПАЛЬЩИКА

Съесть одного Купальщика, находящегося на вашей клетке.

НЕ показывайте и не рассказывайте о своих действиях Экипажу. Держите свои ходы в тайне, планируйте их единолично.

Спланировав, каким будет ваш ход, запишите его на Листе отслеживания Акулы. Затем объявите, что ваш ход сделан и предоставьте Экипажу следующую информацию:

СЪЕДЕННЫЕ КУПАЛЬЩИКИ Сообщите Экипажу, скольких Купальщиков вы съели и на каком Пляже. Удалите соответствующих Купальщиков с игровой доски и верните их в запас, а затем поднимите клипсу на Счетчике Купальщиков на карточке своего персонажа в соответствии с количеством съеденных. Если Счетчик Купальщиков достигнет отметки 9, Действие 1 сразу же заканчивается (см. Конец Действия 1 на стр. 6).

ДАТЧИКИ ДВИЖЕНИЯ Вы обязаны сообщить Экипажу о затронутых вами Датчиках движения, расположенных на дрейфующих Бочках (см. **ДАТЧИКИ ДВИЖЕНИЯ**).

ТОКЕН «СИЛА» Если вы использовали токен «Сила», сообщите об этом Экипажу. Если вы воспользовались только одним из них, не говорите, каким именно — это должно остаться тайной (см. **ТОКЕНЫ «СИЛА»**).

ДАТЧИКИ ДВИЖЕНИЯ

По ходу игры в воде могут обнаружиться дрейфующие Бочки. На каждой Бочке расположен Датчик движения.

Если, совершая ход вы оказываетесь на клетке с дрейфующей Бочкой, вы активируете Датчик движения. В конце хода вы должны сообщить Экипажу о затронутых вами Датчиках движения на Бочках. **Вы НЕ ОБЯЗАНЫ говорить, когда именно затронули их** — до или после того как вы съели Купальщиков, а также в каком порядке вы затронули их, если вы затронули несколько Датчиков движения.

ТОКЕНЫ «СИЛА»

Каждый токен «Сила» дает вам особую способность в разыгрываемом раунде. Каждый токен можно использовать один раз за игру. Если вы решаете воспользоваться токеном «Сила», сообщите об этом Экипажу и разместите токен перед собой лицом вниз. **НЕ сообщайте Экипажу, какой токен вы используете** — это остается в тайне. Токены «Сила» для Акулы:

НЕИСТОВОЕ ПОЖИРАНИЕ Вы можете съесть ВСЕХ Купальщиков на своей клетке за один ход.

ТАКТИКА УКЛОНЕНИЯ В этом раунде вы не задеваете Датчики движения, даже если двигаетесь по клеткам между дрейфующими Бочками.

ВНЕ ПОЛЯ ЗРЕНИЯ Если Броуди воспользуется Биноклом (см. **ИСПОЛЬЗОВАНИЕ БИНОКЛА** на стр. 5) или Хупер — Обнаружителем рыб (см. **ОБНАРУЖИТЕЛЬ РЫБ** на стр. 6) в этом раунде, скажите им, что ВАС НЕТ на указанной клетке или поблизости, даже если это неправда.

Примечание: В конце раунда токен возвращается в коробку, даже если Экипаж не предпринял попыток искать Акулу.

Примечание: Если Квинт забрасывает на вашу клетку Бочку, вы должны сообщить, что вас сбили.

ИМПУЛЬС СКОРОСТИ Вы можете преодолеть до трех клеток за один ход. Сделать так можно только один раз. Все остальные ходы делаются на одну клетку, как всегда.

Round	Position	Gefahrens Schwellenwert	Zusatzfähigkeiten
Start	C		
1	4	N 2 S O W	F AS O WM
2		N S O W	F AS T AMM
3		N S O W	F AS T AMM
4		N S O W	F AS T AMM
5		N S O W	F AS T AMM
6		N S O W	F AS T AMM
7		N S O W	F AS T AMM
8		N S O W	F AS T AMM
9		N S O W	F AS T AMM
10		N S O W	F AS T AMM

Пример этапа «Акула»: Акула начинает раунд на Северном пляже (С). При этом на этапе «Событие» на Северном пляже разместили двух Купальщиков. Акула использует первые два хода, чтобы съесть обоих Купальщиков (по одному за ход), после чего у нее остается еще один ход.

Ход на одну клетку позволяет Экипажу легко отследить местоположение Акулы, поэтому она использует токен «Сила» («Импульс скорости»), позволяющий за третий ход преодолеть три клетки сразу. Она проходит путь с клетки С на клетку 4, надеясь избежать Экипажа.

Участник, играющий за Акулу, пишет «4» в колонке «Местоположение» (отмечая новое местоположение Акулы) в строке первого раунда Листа отслеживания Акулы и «2» рядом с «С» в колонке «Съеденные Купальщики» (Акула съела двоих на Северном пляже). Игрок обводит «ИС» в колонке «Токены «Сила», поскольку использовал токен «Сила» («Импульс скорости»).

Этап 3: Этап «Экипаж»

На этом этапе каждый член Экипажа может сделать до 4-х ходов. Члены Экипажа могут ходить по очереди в любом порядке, но один член Экипажа должен закончить свой ход, прежде чем начнет ходить другой.

Каждому члену Экипажа предназначены разные ходы, как описывается в следующих разделах. Ходы можно совершать несколько раз (если не указано обратное) и в любом порядке.

Квинт

Квинт управляет «Оркой», рассекающей прибрежные воды острова Эмити, пока Экипаж спасает Купальщиков и забрасывает в воду Бочки, надеясь поразить Акулу. Возможные ходы Квинта:

ДВИГАТЬСЯ

Двигайтесь по воде на соседнюю клетку. Клетки по диагонали не являются соседними, а перемещаться по земле нельзя.

СПАСТИ 1 КУПАЛЬЩИКА

Заберите одного Купальщика со своей клетки и верните в запас.

ПОДОБРАТЬ БОЧКИ

Подберите любое количество Бочек со своей клетки – из Дока, из воды или с лодки Хупера. Каждое место их расположения требует отдельного хода. Например, чтобы подобрать Бочки из Дока и подобрать Бочки, дрейфующие в воде, необходимо совершить два разных хода.

ПОДОБРАТЬ БОЧКИ (один раз за раунд)

Квинт забрасывает Бочки в воду, используя гаргунное ружье, имеющееся на «Орке». Вы можете забросить Бочку на свою собственную или на соседнюю клетку. Клетки по диагонали не являются соседними. Перебрасывать Бочку через сушу нельзя. Забрасывая Бочку, разместите токен «Бочка» на клетке, на которую вы нацелились. Если Акула находится на этой клетке, играющий за нее участник должен сообщить об этом.

Если Акула находится на этой клетке, по ней нанесен удар, и к ней прицепится Бочка. Разместите Бочку на карточке персонажа «Акула». Если к Акуле прицепится вторая Бочка, Действие 1 сразу же заканчивается (см. **Конеч Действия 1** на стр. 6).

Если Акула находится не на этой клетке, Бочка остается дрейфовать на воде. Теперь это дрейфующая Бочка с Датчиком движения, который Акула может затронуть в следующих раундах.

Броуди

Броуди передвигается по острову Эмити, спасая Купальщиков, доставляя Бочки в Доки, помогая отследить местоположение Акулы и закрывая Пляжи. Возможные ходы Броуди:

ДВИГАТЬСЯ

Двигайтесь по суше на соседнюю клетку. Клетки по диагонали не являются соседними, а перемещаться по воде нельзя.

СПАСТИ 1 КУПАЛЬЩИКА

Заберите одного Купальщика со своей клетки и верните в запас.

ПОДОБРАТЬ 1 БОЧКУ

Если вы находитесь в Магазине, заберите одну Бочку. Разместите Бочку под своей фишкой, чтобы обозначить, что несете ее с собой. **Можно переносить только одну Бочку за раз.**

ОСТАВИТЬ 1 БОЧКУ

Если вы находитесь в Доке и у вас с собой Бочка, оставьте ее там, разместив Бочку на значке «Бочки в Доке». Количество Бочек в Доке не ограничено



ИСПОЛЬЗОВАТЬ БИНОКЛЬ

(один раз за раунд) Если вы находитесь на одном из четырех Пляжей, поместите на свою клетку токен «Бинокль». Если Акула находится в воде возле этого Пляжа, играющий за нее участник должен сообщить об этом. Если Акула находится в воде возле этого Пляжа, поместите туда фишку «Акула».



Примечание: Помните, что, если участник, играющий за Акулу, воспользовался в этом раунде токеном «Вне поля зрения», он заявит, что его нет поблизости, даже если это неправда.

ЗАКРЫТЬ ПЛЯЖ

(один раз за раунд) Если вы находитесь в Офисе мэра или в Полицейском участке Эмити, закройте Пляж. Вы можете закрыть любой Пляж, если на нем нет Купальщиков. Разместите на Пляже токен «Пляж закрыт» лицом вверх.



Токен «Пляж закрыт» (лицом вверх)

Если в соответствии с карточкой «Событие» вы должны разместить на этом Пляже одного или нескольких Купальщиков, не размещайте их, а переверните токен, чтобы он означал: «Скоро открытие». Когда в следующий раз вы должны будете разместить на этом Пляже одного или нескольких Купальщиков в соответствии с карточкой «Событие», не размещайте их, а уберите токен «Пляж закрыт» с игровой доски.

Примечание: За один раз можно закрыть только один пляж. Если Пляж закрыт, вы можете сделать ход, чтобы закрыть другой Пляж. Переместите токен «Пляж закрыт» на вновь закрытый Пляж и убедитесь, что он повернут лицом вверх.

Хупер

Хупер управляет быстроходной моторной лодкой, рассекающей прибрежные воды острова Эмити, помогая выследить Акулу, доставляя Бочки Квинту и спасая Купальщиков. Возможные ходы Хупера:

ДВИГАТЬСЯ

Лодка Хупера движется быстрее, чем шхуна Квинта, так что вы можете преодолевать **до двух клеток за один ход**. Ходы совершаются по воде на соседнюю клетку. Клетки по диагонали не являются соседними, а перемещаться по земле нельзя.

СПАСТИ 1 КУПАЛЬЩИКА

Заберите одного Купальщика со своей клетки и верните в запас.

ПОДОБРАТЬ БОЧКИ

Подберите любое количество Бочек со своей клетки – из Дока или из воды. Каждое место их расположения требует отдельного хода. Например, чтобы подобрать Бочки из Дока и подобрать Бочки, дрейфующие в воде, необходимо совершить два разных хода.

ПЕРЕДАТЬ БОЧКИ КВИНТУ

Если вы находитесь на одной клетке с Квинтом, передайте ему ВСЕ Бочки, какие есть у вас в лодке. Разместите Бочки рядом с карточкой персонажа «Квинт», чтобы обозначить, что теперь они находятся на борту «Орки».

Примечание: Хупер не может забрасывать Бочки в воду — эта способность есть только у Квинта.

ИСПОЛЬЗОВАТЬ ОБНАРУЖИТЕЛЬ РЫБ (один раз за раунд)

Разместите токен «Обнаружитель рыб» в воде на своей клетке. Участник, играющий за Акулу, должен сообщить о своем местонахождении относительно Обнаружителя рыб.

- Если Акула находится на той же клетке, участник должен сказать об этом. Поместите туда фишку «Акула».
- Если Акула находится на соседней клетке, переход на которую осуществляется по воде, играющий за нее участник должен сказать, что «находится поблизости». Клетки по диагонали не являются соседними.
- Если Акула не находится ни на той же клетке, ни на соседней, играющий за нее участник должен сообщить, что его «нет нигде поблизости».

Примечание: Помните, что, если участник, играющий за Акулу, воспользовался в этом раунде токеном «Вне поля зрения», он заявит, что его нет нигде поблизости, даже если это неправда.



Пример Обнаружителя рыб №1: Хупер использует Обнаружитель рыб на клетке 1. Играющий за Акулу участник сообщает, что находится поблизости, а значит — на соседней клетке. Теперь Экипаж знает, что Акула находится в одном из следующих мест: клетка 3, клетка 5, клетка С, клетка 2



Пример Обнаружителя рыб №2: Хупер использует Обнаружитель рыб на клетке 7. Играющий за Акулу участник сообщает, что нигде поблизости Акулы нет. Теперь Экипаж знает, что Акулы нет на клетке 3 (три), клетке 3 (Запад), клетке 7 или клетке Ю.

Конец раунда

После того как все три члена Экипажа сделали ход, раунд заканчивается. Если в этом раунде Акула использовала токен «Сила», он возвращается в коробку лицом вниз. Начните новый раунд с этапа «Событие».

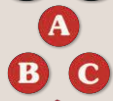
Конец Действия 1

Действие 1 сразу же заканчивается, если происходит что-то из нижеследующего:

1. Экипаж прицепляет к Акуле вторую Бочку.
2. Счетчик Купальщиков на карточке персонажа «Акула» достигает отметки 9.

Переходите к Действию 2. Пока не передвигайте клипсу на Счетчике Купальщиков, поскольку ее положение определяет, сколько карточек Экипаж и Акула получают в Действии 2.

Токены
«Всплытие»



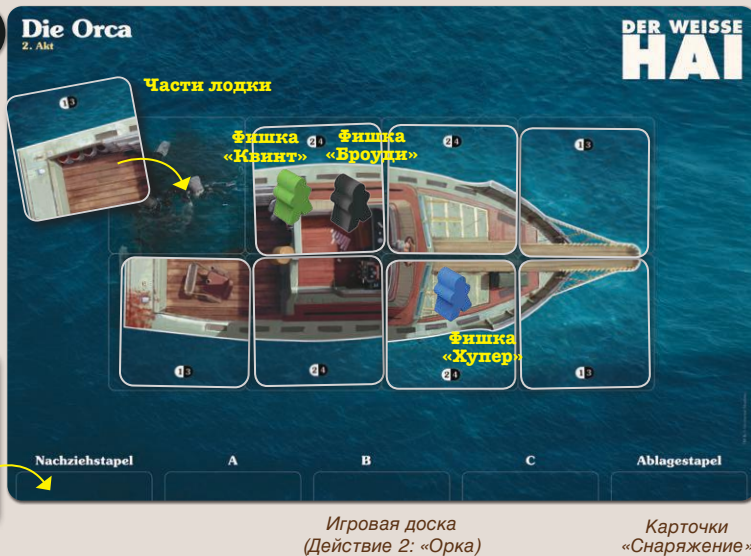
Игральные
кубики

Карточки
«Всплытие»



Действие 2: «Орка»

Токены «Мишень»



Игровая доска
(Действие 2: «Орка»)

Карточки
«Снаряжение»

Действие 2: Исходное положение

1. Перетасуйте карточки «Способности Акулы» и выдайте участнику, играющему за Акулу, несколько случайных карточек, чтобы их количество было равным отметке на Счетчике Купальщиков с карточки персонажа из действия 1. Участник, играющий за Акулу, может просмотреть свои карточки, но должен скрывать их от Экипажа.
2. Выдайте каждому члену Экипажа по две карточки соответствующего Оборудования и токены «Мишень».
3. Перетасуйте карточки «Снаряжение Экипажа» и выдайте Экипажу (всей группе) несколько случайных карт, чтобы их количество было равным отметке на Счетчике Купальщиков с карточки Акулы. **Экипаж сразу же распределяет эти карточки между тремя членами по своему усмотрению.**

Акула/Экипаж	Счетчик	Способности Акулы	Снаряжение Экипажа
3	10	9	
4	9	8	
5	8	7	
6	7	6	
7	6	5	

Пример: В Действии 1 Акула съела семерых Купальщиков. В результате в Действии 2 участник, играющий за Акулу, получает восемь карточек «Способности Акулы», а Экипаж получает в общей сложности пять карточек «Снаряжение Экипажа».

4. Каждый член Экипажа размещает все свои карточки «Снаряжение» лицом вверх рядом с карточкой своего персонажа.

5. Переверните все карточки персонажей на сторону «Действие 2». Присоедините клипсу к карточке каждого персонажа и поставьте на отметку «0» внизу Счетчика ранений.
6. Переверните игровую доску на сторону «Орка»: Действие 2».
7. Постройте шхуну «Орка», разместив части лодки в восьми зонах игровой доски, как показано на рисунке выше. Убедитесь, что каждая часть повернута неповрежденной стороной вверх.
8. Перетасуйте карточки «Всплытие» и разместите их в виде колоды лицом вниз в секторе игровой доски, обозначенном «Колода».
9. Каждый член Экипажа размещает свою фишку на шхуне – в любом месте по своему усмотрению. На одной и той же клетке может находиться неограниченное число членов Экипажа.
10. Выдайте участнику, играющему за Акулу, три больших токена «Всплытие» и фишку «Акула».
11. Разместите три малых токена «Всплытие» и три кубика рядом с игровой доской.
12. Отложите остальные элементы, включая дополнительные карточки «Способности Акулы» и «Снаряжение Экипажа», в сторону. Они не понадобятся в Действии 2.

Действие 2: Обзор

Акула начинает каждый раунд под водой, затем выныривает на поверхность в одной из восьми зон вокруг «Орки». Экипаж должен предугадать, где появится Акула, надеясь атаковать ее. Затем Акула атакует, прежде чем вновь исчезнуть в глубинах океана.

Задача Акулы: устранить всех трех членов Экипажа либо полностью уничтожить «Орку».

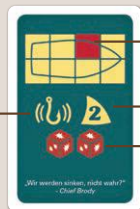
Задача Экипажа: устранить Акулу.

Действие 2 состоит из нескольких раундов, каждый из которых делится на шесть шагов, которые разыгрываются в следующем порядке:

1. Возможности всплытия
2. Выбор Акулы
3. Подготовка Экипажа
4. Появление Акулы
5. Атаки Экипажа
6. Атаки Акулы

Шаг 1: Возможности всплытия

Переверните верхние три карточки «Всплытие» и разместите лицом вверх на отведенных местах (**А, В и С**) игровой доски. Карточки необходимо повернуть так, чтобы контуры шхуны соответствовали положению «Орки» на игровой доске.



Значок «Сорваться с крючка»

Зона всплытия

Значение уклонения

Число кубиков для атаки

У Акулы есть три возможности всплытия в этом раунде. Зона всплытия (выделенная красным) – это зона, где Акула появится на поверхности, если игрок решит воспользоваться данной карточкой.

На каждой карточке «Всплытие» указано значение уклонения, число кубиков и возможный значок «Сорваться с крючка». Их значение будет объяснено позднее.

Разместите малые токены «Всплытие» (**А, В и С**) в водном пространстве соответствующих зон, чтобы игрокам было проще видеть все места, где может появиться Акула в этом раунде.

Примечание: Если карточки «Всплытие» заканчиваются, перетасуйте стопку «отбой» и сформируйте новую колоду.

Шаг 2: Выбор Акулы

Акула втайне выбирает одну из карточек «Всплытие», выкладывая перед собой большой токен «Всплытие» (**А, В или С**) **лицом вниз**.

Также участник, играющий за Акулу, может воспользоваться одной карточкой «Способности Акулы», разместив ее **лицом вниз** под токеном «Всплытие».

КАРТОЧКИ «СПОСОБНОСТИ

АКУЛЫ Каждая карточка «Способности Акулы» определенным образом усиливает ход Акулы. Способность имеет силу на протяжении всего раунда, в котором разыгрывается карточка. В конце раунда карточка изымается из игры независимо от того, была ли использована способность.



Шаг 3: Подготовка Экипажа

Экипаж готовится к появлению Акулы, двигаясь по полю (по желанию), выбирая Оружие и размещая токены «Мишень». Члены Экипажа могут обсудить свои варианты и намерения, но должны сделать это до того, как Акула зафиксирует токен «Всплытие» на шаге 2.

ДВИГАЙТЕСЬ

Каждый член Экипажа может сделать ход, преодолевая до двух соседних клеток. Двигаться можно по клеткам лодки и/или по клеткам воды. Однако, чтобы перейти с клетки воды на соседнюю клетку лодки, требуется взойти на борт лодки, на что уходят оба хода.

ИСПОЛЬЗУЙТЕ ОРУЖИЕ

Каждый член Экипажа выбирает **ОДНО** Оружие из карточек Оборудования Экипажа в надежде атаковать Акулу. Есть три типа Оружия, обозначенных значком в левом верхнем углу карточки.



ХОЛОДНОЕ ОРУЖИЕ Оружие ближнего действия, которое позволяет бросать кубик, чтобы нанести удар Акуле.



ОГНЕСТРЕЛЬНОЕ ОРУЖИЕ Также позволяет бросать кубик, чтобы нанести удар Акуле, но может использоваться с любого расстояния.



ПРИЦЕПНОЕ ОРУЖИЕ Такое Оружие ближнего действия прицепляется к Акуле. Его воздействие состоит в том, что движение Акулы замедляется, и этот эффект сохраняется, пока Оружие прицеплено к Акуле.

Каждый член Экипажа размещает выбранную карточку «Оружие» на карточке своего персонажа.

РАЗМЕЩАЙТЕ ТОКЕНЫ

«МИШЕНЬ»

Каждый член Экипажа размещает свой токен «Мишень» в водном пространстве там, где, по его мнению, вынырнет Акула. На одну и ту же клетку могут нацеливаться несколько членов Экипажа.



Для использования Холодного Оружия или Прицельного Оружия вы должны находиться на той же клетке водного пространства, на которую нацелились, или на соседней.



При использовании Огнестрельного Оружия вы можете нацеливаться на любую клетку водного пространства, независимо от того, где вы находитесь.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРИСПОСОБЛЕНИЯ

Карточки «Снаряжение Экипажа», не имеющие значка в левом верхнем углу, являются Дополнительными приспособлениями, которые можно использовать вместе с Оружием. Существует три типа Дополнительных приспособлений:

ПРИМАНКА После того как Акула зафиксирует токен «Всплытие» на шаге 2, можно разыграть Приманку. Участник, играющий за Акулу, должен открыть один или два токена «Всплытие», которые он НЕ выбрал. Это даст Экипажу больше шансов предсказать, где появится Акула. **В каждом раунде можно использовать только одну карточку «Приманка».**

ПАТРОНЫ Пистолет и Винтовка, заряженные для одного выстрела. Наличие дополнительных Патронов позволяет избавиться от них сразу после выстрела, сохранив при этом Оружие для последующего раунда.

АНТИАКУЛЯ КЛЕТКА Антиакую клетку можно использовать до того, как Акула ринется в атаку. Член Экипажа, использующий ее в этом раунде, не может получить ранений.

Шаг 4: Появление Акулы

Участник, играющий за Акулу, переворачивает выбранный токен «Всплытие». Отбросьте две карточки «Всплытие», которые не были выбраны. Разместите фишку «Акула» в выбранной зоне водного пространства и верните все токены «Мишень», не находящиеся в этом пространстве.

Если участник, играющий за Акулу, разыграл карту «Способность Акулы», она также открывается в этот момент, а указанная способность вступает в силу.

СОРВАТЬСЯ С КРЮЧКА Если на выбранной карточке «Всплытие» есть значок «Сорваться с крючка», Акула сбрасывает все прицеленное к ней Прицельное Оружие (избавляется от него).



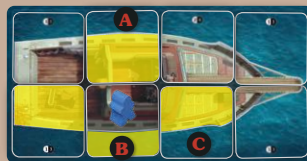
КЛЕТКИ И ИХ СМЕЖНОСТЬ

Смежность клеток определяет передвижения и атаки Экипажа (с использованием Холодного Оружия или Прицельного Оружия), а также атаки Акулы.



В начале действия 2 каждая зона состоит из двух клеток – клетки Лодки и клетки Водного пространства. После разрушения части Лодки (и ее удаления из игры), в данной зоне остается только клетка Водного пространства. **Границы клеток определяют белые линии и края карточек-частей лодки.**

Две клетки являются соседними, если у них есть общая граница (белая линия либо край карточки-части лодки). Клетки по диагонали не являются соседними.



Пример смежности №1: Клетка Хулера является соседней для трех клеток лодки и одной клетки водного пространства. Если он использует Холодное Оружие либо Прицельное Оружие, его единственной мишенью может стать Зона всплытия В.

По мере повреждения лодки разные клетки могут стать либо перестать быть соседними.




Пример смежности №2: Одна клетка лодки повреждена (С), а другая – уничтожена (А). Теперь соседними для Хулера являются две клетки лодки и три клетки водного пространства, поскольку у его клетки есть с ними общая граница. Если он использует Холодное Оружие либо Прицельное Оружие, он может нацеливаться на любую Зону всплытия, поскольку все они находятся на соседних клетках

Шаг 5: Атаки Экипажа

Каждый член Экипажа, нацелившийся на правильную зону, может атаковать Акулу. Члены Экипажа могут атаковать в любом порядке. Член Экипажа, нацелившийся не на ту зону, не атакует.

При атаке на Акулу выполняйте следующие шаги в зависимости от того, каким Оружием вы пользуетесь.

ХОЛОДНОЕ ИЛИ ОГНЕСТРЕЛЬНОЕ

ОРУЖИЕ Бросьте столько кубиков, сколько указано на карточке, и добавьте выпавшее число ударов. Если оружие имеет маркировку + , добавьте еще 1 удар.

Если общее число ударов меньше либо равно значению уклонения Акулы (обозначенному на карточке «Всплытие»), считается, что игрок промахнулся при атаке, и Акула не получает ранений.

Если число ударов превышает значение уклонения Акулы, атака считается успешной. Отнимите значение уклонения от общего числа ударов, чтобы узнать, сколько ранений получила акула. При каждом полученном ранении участник, играющий за Акулу, поднимает клипсу в Счетчике ранений на одну отметку.

У некоторых видов Оружия есть особые свойства, влияющие на их использование. Обязательно прочтите текст о выбранном Оружии и воспользуйтесь им.




Pistole

Бросок кубика

Бонус для оружия = 4 удара

Значение уклонения = 2

Результат – 2 ранения

Пример атаки: Хувер атакует, используя Винтовку. Игрок дважды бросает кубик, и ему выпадает 3 удара. Винтовка имеет маркировку + , поэтому он добавляет еще один удар и получает в общей сложности 4 удара. Значение уклонения Акулы равно 2, значит, атака успешна. Акула получает 2 ранения (4 удара минус 2 уклонения). Акула поднимает клипсу на своем Счетчике ранений на две отметки.

ПРИЦЕПНОЕ ОРУЖИЕ

Автоматически прицепите Оружие к Акуле. Бросать кубик не нужно, а значение уклонения Акулы не имеет никакого значения. Разместите карточку лицом вперед перед Акулой. Свойство Оружия мгновенно вступает в силу и продолжает действовать до тех пор, пока акула не сорвется с крючка.

Шаг 6: Атаки Акулы

Участник, играющий за акулу, может решить, на кого он будет нападать – на лодку ИЛИ на члена Экипажа в воде.

АТАКУЙТЕ ЛОДКУ

Вы можете решить атаковать клетку Лодки. Для этого вы должны находиться на соседней клетке.

Сообщите, какую клетку Лодки вы атакуете. Бросьте столько кубиков, сколько указано на карточке «Всплытие», и добавьте выпавшее число ударов. Действуйте исходя из результатов, учитывая, сколько необходимо ударов, чтобы уничтожить или повредить клетку Лодки.

ПОВРЕЖДЕНИЕ И РАЗРУШЕНИЕ

На неповрежденной стороне каждой части лодки есть два числа. Меньшее число отражает количество ударов, которые должны нанести Акула, чтобы повредить клетку Лодки, а большее число отражает количество ударов, необходимое, чтобы уничтожить ее.



На поврежденной стороне каждой части Лодки есть только одно число. Это число отражает количество ударов, необходимое, чтобы уничтожить клетку Лодки.

Если вам выпало недостаточно ударов, чтобы повредить клетку Лодки, атака не засчитывается.

Если вам выпало достаточно ударов, чтобы повредить клетку Лодки, переверните эту часть Лодки поврежденной стороной вверх.

Если вам выпало достаточно ударов, чтобы уничтожить клетку Лодки, уберите эту часть Лодки с игровой доски.

Если клетка Лодки повреждена или уничтожена, все члены Экипажа, находившиеся на этой клетке Лодки, падают в воду. Перевернув или убрав часть лодки, разместите фишку/фишки членов Экипажа в Водном пространстве этой зоны.

НАПАДАЙТЕ НА ЧЛЕНОВ ЭКИПАЖА

Вы можете выбрать одного из членов Экипажа и напасть на него. Член Экипажа должен находиться в воде, причем на вашей клетке или на соседней клетке Водного пространства. Атаковать члена Экипажа, находящегося на борту Лодки, нельзя.

Сообщите, кого из членов Экипажа вы атаковали, затем бросьте столько кубиков, сколько указано на карточке «Всплытие». Член Экипажа получает по одному ранению за каждый выпавший удар. При каждом полученном ранении член Экипажа поднимает клипсу в Счетчике ранений на одну отметку.

БОНУСНЫЕ АТАКИ

Прежде чем снова уйти под воду, Акула имеет право на бонусную атаку против каждого члена Экипажа, находящегося в воде рядом с ней, в следующем порядке:

Бросьте по одному кубику для каждого члена Экипажа, находящегося на вашей или соседней клетке водного пространства, за раз.

Члены Экипажа, ставшие вашей мишенью, получают по одному ранению за каждый выпавший удар.



Пример атаки Акулы: Акула находится на клетке, соседствующей с двумя клетками Лодки, и может нацеливаться на любую из них во время атаки. Участник, играющий за Акулу, решает напасть на поврежденную клетку Лодки, где находится Квинт.

На карточке «Всплытие» указаны два кубика, поэтому участник, играющий за Акулу, бросает два кубика. Выпадает 3 удара, т.е. достаточно, чтобы разрушить клетку Лодки. Данная часть Лодки убирается с игровой доски. Квинт находился на разрушенной клетке Лодки, так что теперь он падает в воду.



Пример бонусной атаки Акулы: Участнику, играющему за Акулу, может выпасть бонусная атака на каждого члена Экипажа, находящегося на клетке Акулы или на соседней клетке Водного пространства.

Участник, играющий за Акулу, бросает кубик против Квинта, и ему выпадает пустота. Бонусная атака не засчитывается, а Квинт не получает ранений.

Участник, играющий за Акулу, бросает кубик против Броди (поскольку теперь его клетка Водного пространства является соседней для Акулы), и ему выпадает два удара. Броди получает два ранения.

УСТРАНЕНИЕ ЧЛЕНОВ ЭКИПАЖА

Если Счетчик ранений члена Экипажа достигает отметки **X**, он устранен из игры. Уберите фишку члена Экипажа с игровой доски и отложите все его карточки «Снаряжение».

Конец раунда

Когда Акула завершает атаку и все Бонусные атаки, раунд заканчивается, а Акула вновь исчезает в глубинах океана. Уберите фишку «Акула» с игровой доски, верните все токены «Мишень» соответствующим членам Экипажа и отложите перевернутую лицом карту «Всплытие» и карту «Способности Акулы» (если она использовалась) в сторону. Начните новый раунд с шага 1.

Конец игры

Игра может закончиться одним из трех способов:

1. Если все три члена Экипажа устранены, выигрывает Акула.
2. Если «Орка» разрушена (все части лодки убраны с поля), выигрывает Акула.
3. Если Счетчик ранений Акулы достигает отметки **X**, Акула устранена и выигрывает Экипаж.



Разыгрывание Действия 1 и Действия 2 по отдельности

И Действие 1, и Действие 2 можно разыграть как отдельные игры со следующими изменениями:

Действие 1

Если Счетчик Купальщиков Акулы достигает отметки 7 (и выше), игра сразу же заканчивается, а Акула выигрывает.

Если Экипаж цепляет к Акуле вторую Бочку до того, как Счетчик Купальщиков Акулы достигает отметки 7, игра сразу же заканчивается, а Экипаж выигрывает.

Часто задаваемые вопросы

Действие 1

Если Бочка находится в Доке или на борту лодки и Акула проплывает через эту клетку, затрагивает ли она Датчик движения на Бочке?

Нет. Акула может затронуть только Датчики движения на Бочках, дрейфующих в воде.

Если Квинт забрасывает Бочку на клетку, где находится Акула, во время раунда, в ходе которого Акула разыгрывает токен «Вне поля зрения», он попадает в Акулу Бочкой?

Да. Токен «Вне поля зрения» помогает, только если вы пытаетесь избежать Обнаружителя рыб и Бинокля.

Может ли Квинт забросить Бочку на клетку, где уже есть дрейфующая Бочка?

Да. Если Бочка не попадает по Акуле, на данной клетке будет дрейфовать две Бочки. Количество Бочек, дрейфующих на одной клетке, не ограничено.

Если Акула проплывает через клетку с дрейфующей Бочкой, цепляется ли Бочка к Акуле?

Нет. Бочка цепляется к Акуле, только если Квинт забрасывает ее на клетку, где в данный момент находится Акула.

В комплекте: 1 двусторонняя доска для игры, 1 фишка «Акула», 2 фишки «Лодка», 3 фишки «Экипаж», 16 карточек «Способности Акулы», 16 карточек «Всплытие», 22 карточки «Снаряжение», 16 карточек «События на Эмити», 3 игровых кубика, 1 лист отслеживания акулы, 4 карточки персонажей, 4 клипсы для доски, 8 частей Лодки, 40 токенов, «Инструкция»

Инструкции: © 2019 Равенсбургер.
Все права защищены.
USe02

Действие 2

На исходной позиции выдайте участнику, играющему за Акулу, шесть любых карточек «Способности Акулы». Выдайте каждому члену Экипажа соответствующие карточки «Снаряжение», затем выдайте Экипажу (как группе) семь случайных карточек «Снаряжение Экипажа», которые его члены сразу же распределяют между собой по своему усмотрению.

Действие 2

Допустимо ли, чтобы две из трех карточек «Всплытие» указывали на одну и ту же зону всплытия?

Да. Другие данные, указанные на карточках, предоставят Акуле разные варианты действий. Если придется выбирать только из двух зон всплытия, Экипажу будет проще нацелиться на Акулу.

Если член Экипажа нацелился на нужную клетку, может ли он НЕ атаковать Акулу?

Да. Например, возможно, член Экипажа хочет спасти Патроны, если у Акулы высокое значение уклонения, поскольку от Оружия (или Патронов) избавляются только после их использования во время атаки.

Надо ли избавляться от Холодного Оружия после его использования во время атаки?

Нет, кроме тех случаев, когда того требует карточка. В карточках «Снаряжение» каждого члена Экипажа есть Холодное Оружие, от которого никогда не избавляются (пока не устранен сам член Экипажа).

Если член Экипажа использует Пистолет, должен ли он целиться в одну из возможных зон всплытия?

Нет. Можно целиться в любую клетку Водного пространства. Поскольку Пистолет позволяет передвигать токен «Мишень», нацеленность на клетку Водного пространства, которая является соседней для двух (или даже трех) вариантов зон всплытия, повысит шансы атаковать Акулу.



Права на торговую марку
Jaws («Челюсти») принадлежат
Universal Studios. Лицензия
Universal Studios. Все права
защищены.

Ravensburger