

# ЭКСПЕДИЦИЯ

## МОРСКИЕ ГЛУБИНЫ

АВТОРЫ: КАРЛ ДЕ ВИССЕР И ДЖЕРРАТТ ГРЕЙ

ИЛЛЮСТРАЦИИ И ОФОРМЛЕНИЕ: МАРУША ГОРЮП, ФАХЕД АЛЬРАДЖИЛ И ДЖОШ КЭППЕЛ



## ЦЕЛЬ ИГРЫ

Ваша цель в игре «Экспедиция. Морские глубины» — оказать наиболее благоприятное влияние на мировой океан, от изобильных мелководий до таинственных глубин. В каждой из множества **миссий** вы будете получать победные очки (ПО). Для этого вы будете улучшать свои **характеристики** (**репутацию**, **вдохновение**, **слаженность** и **модернизацию**), различными способами оказывать положительное **влияние** на окружающую среду, а также менять свою стратегию, чтобы достигать уникальных **целей** миссии.

Поначалу вам будет доступна лишь небольшая акватория океана... но со временем вы сможете двигаться дальше и глубже, осваивать новые локации и в каждой из них открывать особые источники исследований. Вам предстоит набирать эффективную команду специалистов, увеличивать и совершенствовать свой флот субмарин, вести научные заметки и расширять свои возможности, чтобы достичь ведущего положения в экспедиции. Главная цель — чтобы именно **ваша** команда оказала наиболее ощутимое положительное влияние на состояние океана, который покрывает нашу хрупкую планету.

## ЧТО ВЫ БЕРЁТЕ ОТ ОКЕАНА

Это игра про изучение, исследование, понимание и сохранение природы. Вы не будете извлекать из океана **ничего** материального, зато сможете получать от него неосознанную выгоду и становиться лучше в своём деле!



Улучшайте **репутацию**, чтобы **набирать** лучших членов команды: в каждом раунде вы будете добавлять в команду нового специалиста, и чем солиднее ваша репутация, тем более опытных специалистов вы сможете привлекать.



Улучшайте **вдохновение**, чтобы увеличивать **приток** дисков в каждом раунде: диски отражают ваши организаторские усилия и нужны, чтобы активировать специалистов и выполнять действия.



Улучшайте **слаженность**, чтобы **возвращать** больше дисков с ваших специалистов на базу снабжения: благодаря хорошей слаженности ваши специалисты будут постоянно готовы к выполнению новых задач.



Улучшайте **модернизацию**, чтобы совершенствовать технологии: повышение уровня **оснащения** предоставит вам большее количество субмарин и позволит вести их дальше в таинственные глубины.



Собирайте научные **наблюдения** над окружающей средой при помощи ваших водолазов: вы сможете использовать накопленные наблюдения для создания **заповедников** и для написания научных **заметок**.



Расширяйте своё **влияние**, помещая соответствующие маркеры на специальный планшет **влияния**, уникальный для каждой миссии. На нём отражается, как ваша деятельность в океане воздействует на мир. Расширение влияния даёт множество бонусов на протяжении всей игры и очень важно для итогового подсчёта ПО.



Набирайте **ПО** для победы в игре.



## ИГРАЙТЕ ПРОТИВ СВОИХ ДРУЗЕЙ, ИЛИ ЗАОДНО С НИМИ, ИЛИ БЕЗ НИХ

Каждая партия проходит по сценарию определённой **миссии**. Это означает, что перед началом игры вы выбираете лист миссии, на котором указаны детали подготовки, особые правила, цели, приносящие ПО, и планшет влияния для этой партии.

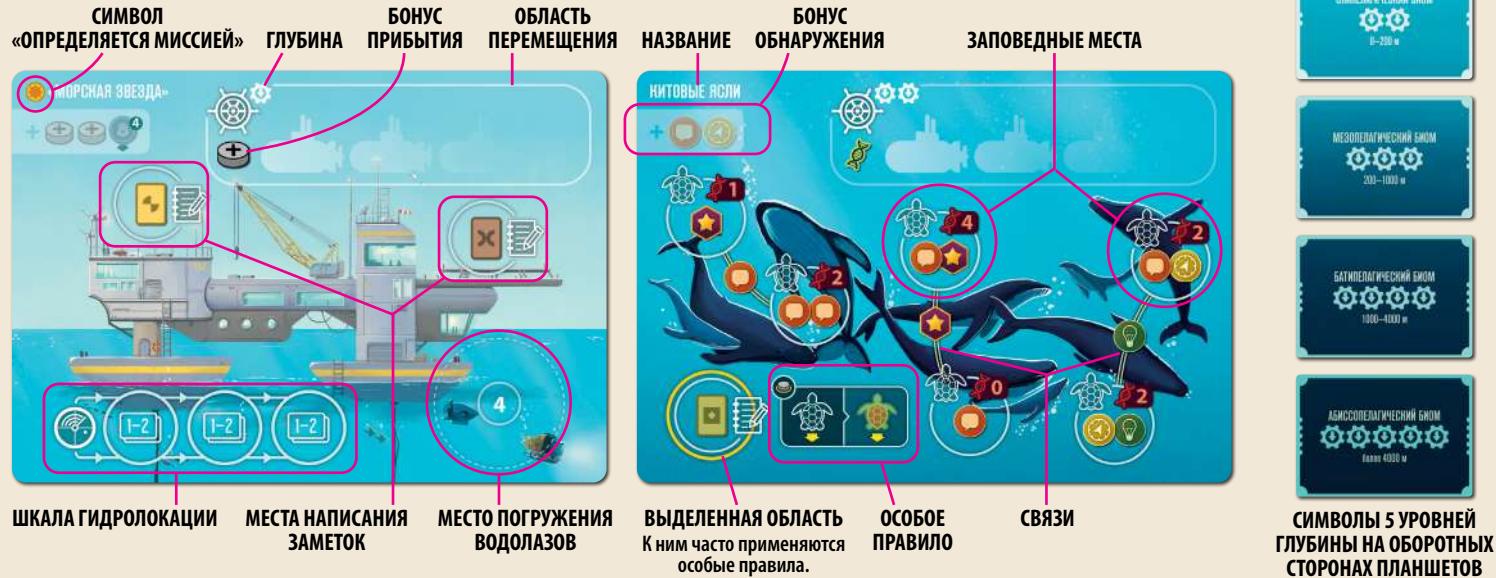
Любую **миссию** можно сыграть в **соревновательном**, **кооперативном** или **одиночном** режимах. Основные правила игры написаны для соревновательного режима. В разделе «**Кооперативный и одиночный режимы**» на с. 16 вы сможете узнать об изменениях, которые вам потребуется внести для соответствующих партий.



# СОСТАВ ИГРЫ

## 37 ПЛАНШЕТОВ ОКЕАНА

Игровая область составляется из планшетов океана непосредственно в ходе партии; как только планшет входит в игру, он становится **локацией**. Каждая локация располагается на одном из пяти уровней **глубины**, обозначенных символами ⚙ на лицевой и оборотной сторонах планшетов. На разных локациях встречаются типовые точки взаимодействия; у некоторых локаций есть особые правила и эффекты.



## 4 ПЛАНШЕТА ИГРОКОВ



## 51 ЖЕТОН СПЕЦИАЛИСТА

В игре 21 специалист. У каждого жетона есть 2 стороны: синяя (**новичок**) и золотистая (**эксперт**).



## 36 ЖЕТОНОВ ПОГРУЖЕНИЙ



### ПРИМЕЧАНИЕ О НОВИЧКАХ И ЭКСПЕРТАХ

Все специалисты (и новички, и эксперты) — это высококвалифицированные и талантливые учёные, техники и мастера других специальностей.

Статус новичка или эксперта не указывает на должность, а обозначает опыт работы специалиста в качестве члена вашей команды.

## 4 ЖЕТОНА РУКОВОДИТЕЛЕЙ КОМАНД

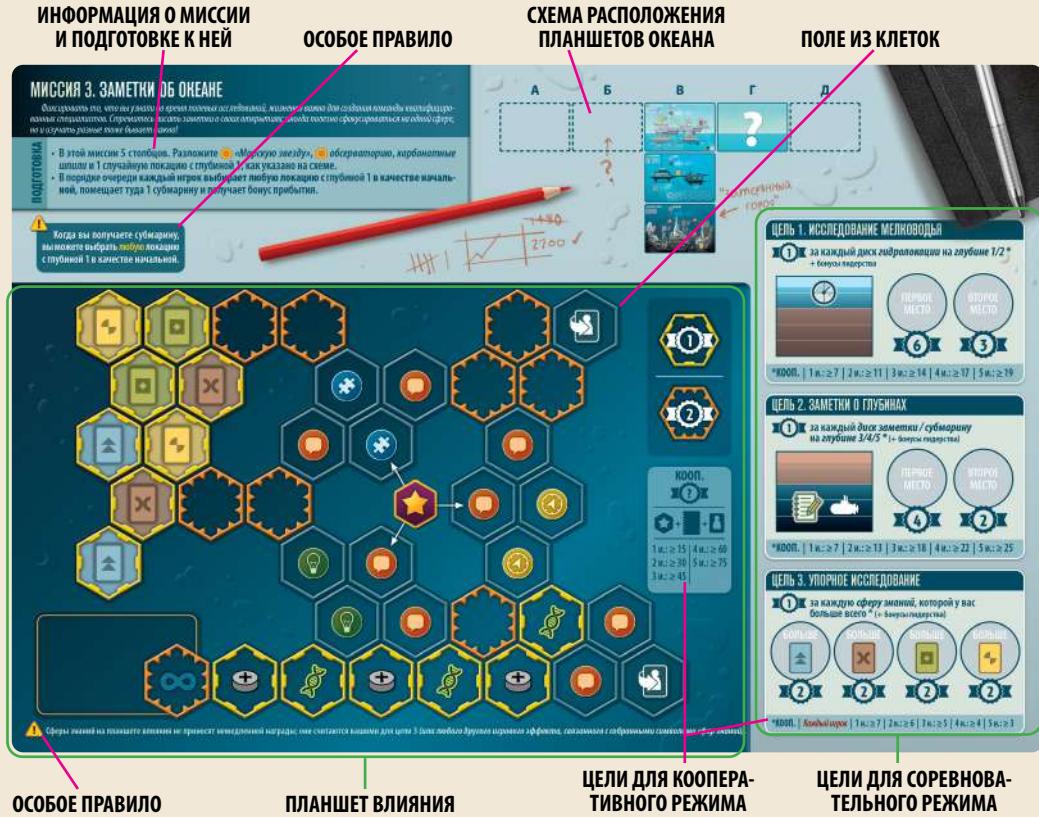
Ваши начальные жетоны. У них есть только золотистая сторона эксперта.



## **СОСТАВ ИГРЫ (продолжение)**

**5 ДВУСТОРОННИХ ЛИСТОВ МИССИЙ**

На каждом листе миссии описаны особенности **подготовки к игре** и **особые правила миссии**. Кроме этого, лист миссии содержит **планшет влияния** — на нём вы будете отмечать расширение своего влияния (★), помогающее реализовывать планы. На листе также приведены уникальные **цели миссии**, которые принесут значительную часть ПО, а также цели для партии в **кооперативном режиме**.



24 ЗАМЕТКИ

На каждой заметке указаны сферы знаний, к которым она относится, её стоимость в наблюдениях и бонусы, которые вы получите, написав эту заметку.



120 ДИСКОВ

**ПО 30 КАЖДОГО ИЗ 4 ЦВЕТОВ**



Количество этих компонентов считается неограниченным; если запас опустеет, возьмите маркеры неиспользуемого цвета или другую замену.

## 80 МАРКЕРОВ ВЛИЯНИЯ

**ПО 20 КАЖДОГО ИЗ 4 ЦВЕТОВ**



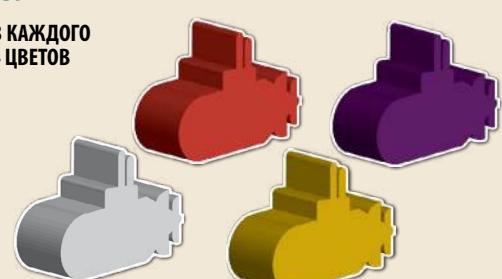
## 20 МАРКЕРОВ ШКАЛ

ПО 5 КАЖДОГО ИЗ 4 ЦВЕТОВ



12 СУБМАРИН

ПО З КАЖДОГО



## **6 КАРТ ОСОБЫХ ЦЕЛЕЙ**

## Специальные цели для кооперативного/одиночного режима.

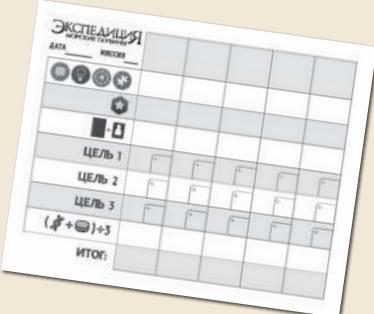


## **6 КАРТ ИСПЫТАНИЙ**

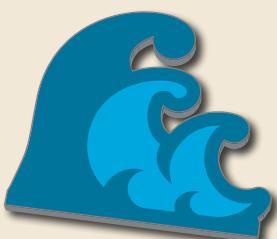
Непредсказуемые события для кооперативного/одиночного режима.



# БЛОКНОТ ДЛЯ ПОДСЧЁТА ПОБЕДНЫХ ОЧКОВ



ЖЕТОН ВОЛНЫ



# ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

(см. дополнительные правила подготовки в кооперативном/одиночном режиме на с. 16)

**1** **Лист миссии.** Выберите лист миссии и положите его на стол. На нём есть информация о подготовке к игре, подсчёте ПО и (иногда) особые правила миссии.

Для первой партии возьмите «Миссию 1. Зов океана».

**2** **Планшеты океана.** На листе миссии указаны начальные планшеты, а на схеме изображено их расположение. Найдите планшеты и разложите их, как показано на рисунке. Оставьте вокруг них достаточно места, чтобы можно было расширять сеть планшетов. Схема на листе ограничивает ширину сети; **максимальная глубина — 5**, если не указано иное. Когда планшет океана входит в игру, он становится **локацией**.

Планшеты, обозначенные символом рядом с названием, появляются только в определённых миссиях; найдите и сбросьте все планшеты, которые не указаны в подготовке вашей миссии.

**3** **Стопки планшетов океана.** Разложите все оставшиеся планшеты на **5 отдельных** стопок лицевой стороной вниз в зависимости от их уровня глубины.

**4** **Жетоны погружений.** Перемешайте жетоны погружений лицевой стороной вниз и сформируйте их запас. На каждое место погружения водолазов во всех локациях поместите стопкой указанное число жетонов лицевой стороной вниз.

Например, на планшете «Морская звезда» есть место погружения водолазов, начальное количество жетонов на котором — 4.

**5** **Заметки.** Перемешайте по отдельности колоду заметок и колоду начальных заметок. Выложите **4 случайные начальные** заметки лицевой стороной вверх в **общий ряд**, а остальные верните в коробку. Положите рядом перемешанную колоду **заметок** лицевой стороной вниз.

**6** **Специалисты.** Поместите рядом с полем подготовленный органайзер для жетонов **специалистов**. Жетоны специалистов 1–4-го ранга остаются **разложенными** с прошлой партии. В каждую ячейку 5-го ранга поместите по три случайных жетона 5-го ранга (синей стороной новичка вверх).

**7** **Волна.** Случайным образом выберите первого игрока; он получает жетон волны.

**8** **Компоненты игроков.** Выберите себе цвет. Возьмите **планшет игрока**, жетон **руководителя команды** и набор компонентов своего цвета: 30 дисков, 5 маркеров шкал, 20 маркеров влияния и 3 субмарины.

**А** Поместите **5 маркеров шкал** на начальные (с нулём) деления своих шкал **характеристик** и шкалы **наблюдений**.

**Б** Поместите **руководителя** своей команды рядом с планшетом игрока, а **один из своих дисков** — в ячейку активации на его жетоне.

**В** Храните оставшиеся диски в запасе **вдаль от своей базы снабжения**. Диски из запаса вам недоступны; прежде чем вы сможете их использовать, они должны войти в игру (оказаться на базе снабжения), поэтому удобно держать их на значительном расстоянии.

**Г** Храните свои **маркеры влияния** рядом с планшетом влияния.

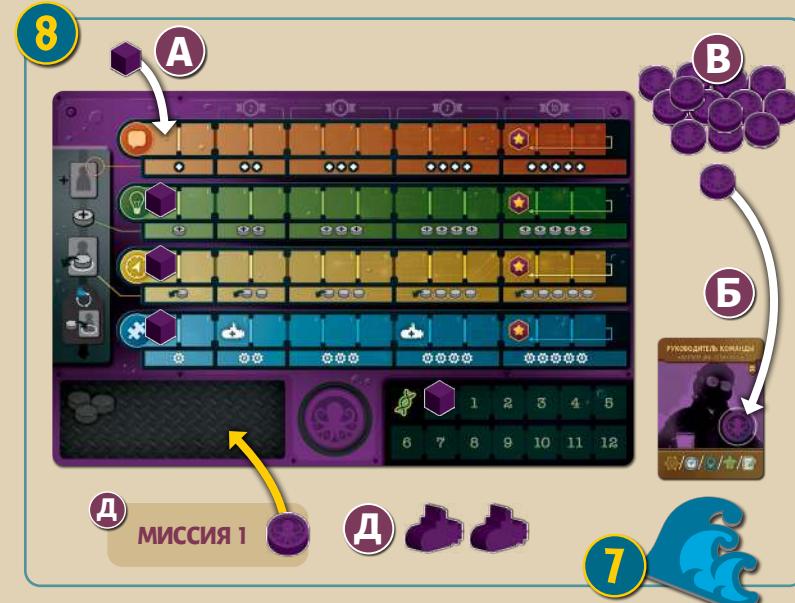
**Д** Поместите **1 субмарину** в **начальную локацию**, указанную в миссии, и получите бонус прибытия (см. раздел «**Бонус прибытия**» на с. 9); храните другие **субмарины** рядом со своим планшетом игрока.



**4**



**Д** **МИССИЯ 1**



**В**

**Б**

**Б**

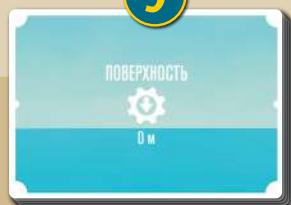
**7**

Например, в **миссии 1** поместите свою субмарину на планшет «Морская звезда» и получите бонус прибытия — поместите 1 диск из запаса на базу снабжения.



# ПОДГОТОВКА К ИГРЕ (продолжение)

3



На столе не хватает места для стопок? Попробуйте сложить планшеты крест-накрест: с наименьшей глубиной — на верх стопки, а с наибольшей — вниз.

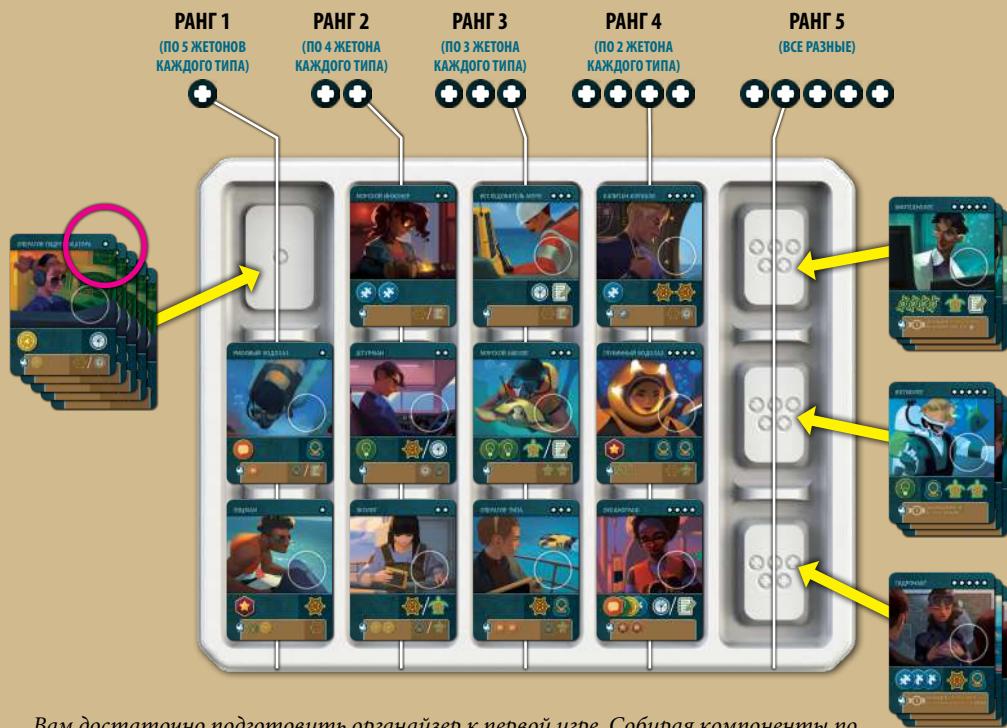


6

## ПОДГОТОВКА ОРГАНАЙЗЕРА ДЛЯ ЖЕТОНОВ СПЕЦИАЛИСТОВ

**Жетоны специалистов 1–4-го ранга.** Переверните все жетоны синей стороной новичка вверх и разделите их на стопки по названию. Положите 3 стопки 1-го ранга в ячейки первого (крайнего левого) столбца, стопки 2-го ранга — в ячейки второго столбца и так далее.

**Жетоны специалистов 5-го ранга.** Перемешайте жетоны стороной новичка вверх. Поместите по 3 случайных жетона в каждую ячейку в крайнем правом столбце.



Вам достаточно подготовить органайзер к первой игре. Собирая компоненты по окончании партии, просто поместите жетоны специалистов обратно в соответствующие ячейки. При подготовке к следующей игре вам будет нужно только перемешать жетоны специалистов 5-го ранга!



# ПРОЦЕСС ИГРЫ

Игра длится шесть раундов. Каждый раунд состоит из двух фаз. Игрок с жетоном волны проходит каждую фазу первым, остальные участники — после него в порядке по часовой стрелке.

## ФАЗА 1. ПОДГОТОВКА • Каждый игрок проходит следующие три этапа:

- 1.1) НАБОР КОМАНДЫ • Найдите 1 специалиста.
- 1.2) ПРИТОК • Получите диски из запаса на базу снабжения.
- 1.3) ВОЗВРАТ • Верните диски со специалистов на базу снабжения.

## ФАЗА 2. АКТИВАЦИЯ • Игроки поочерёдно по часовой стрелке активируют специалистов для выполнения действий, пока все не решат завершить раунд.

На вашем игровом планшете есть схема «Ход игры», которая напоминает о порядке прохождения фаз. Цветные линии указывают на шкалы характеристик, влияющие на каждую фазу.



## СИМВОЛЫ НАГРАД

В процессе игры вы часто будете получать различные награды: например, при наборе команды, карьерном росте специалиста, различном взаимодействии с локациями, расширении влияния, написании заметок и т. д. Вот расшифровка некоторых распространённых символов (наград и не только).

- Продвигните на 1 деление свой маркер репутации.
- Продвигните на 1 деление свой маркер вдохновения.
- Продвигните на 1 деление свой маркер слаженности.
- Продвигните на 1 деление свой маркер модернизации.
- Продвигните на 1 деление свой маркер любой характеристики на выбор.
- Продвигните на 1 деление свой маркер характеристики с самым низким значением (выберите любой, если таких несколько).
- Продвигните на 1 деление свой маркер наблюдений (максимальное деление — 12; полученное свыше не прибавляется).
- Поместите 1 маркер на планшет влияния (см. раздел «Планшет влияния» на с. 14).
- Получите 1 диск из запаса на свою базу снабжения.
- Повысьте новичка до эксперта (см. раздел «Повышение специалиста» на с. 13).
- Выполните указанное действие (гидролокацию).
- Выполните указанное действие (гидролокацию) в этой локации.
- Сбросьте диск со своей базы снабжения в запас.
- Потратите 2 наблюдения.



## ЭТАП 1. НАБОР КОМАНДЫ

В свой ход выберите 1 специалиста из организатора и добавьте его в свою область специалистов (рядом с вашим планшетом). Ваша **шкала репутации** (●) определяет самый высокий ранг специалистов, которых вы можете набирать в команду; ваш уровень доступных специалистов отмечен символами (+) в нижнем ряду шкалы.

У каждого новичка в верхнем углу указан ряд символов (+), указывающих на его ранг; чтобы взять в команду конкретного специалиста, ваш уровень доступных специалистов должен соответствовать его рангу (или превышать его).

- Взятый вами в команду специалист всегда входит в игру как **новичок**.
- Вы **можете** набирать в команду таких же специалистов, как те, которые у вас уже есть.
- Если ваш новый специалист приносит какие-либо **бонусы найма**, получите их, прежде чем переходить к следующему этапу.
- Любые (💡) или (💡), которые вы получите на этом этапе, **влияют** на следующие два этапа; это поможет вам решить, кого взять в команду!
- Если вы берёте в команду специалиста 5-го ранга и ячейка в организаторе остаётся пустой, переместите верхний жетон из другой ячейки этого ранга в пустую, чтобы вам всегда были доступны 3 специалиста 5-го ранга на выбор.



Пример. Ваш уровень доступных специалистов — +, так что вы можете взять в команду любого специалиста 2-го ранга или ниже.

Вы берёте **штурмана** 2-го ранга. На нём указан **бонус найма** — улучшить вдохновение: вы продвигаете свой маркер вдохновения на 1 деление по соответствующей шкале.



## ЭТАП 1.2. ПРИТОК ДИСКОВ

Поместите новые диски из своего запаса на **базу снабжения** на своём планшете игрока. Ваша **шкала вдохновения** (💡) определяет количество дисков, которые вы получите; ваш уровень притока дисков обозначен символами (+) в нижнем ряду шкалы. Получите по одному диску за каждый символ.

Если у вас закончились диски в запасе, возьмите диски неиспользуемого цвета или иные маркеры в качестве замены.



Пример. Ваш уровень притока дисков — +, так что вы получаете 3 диска из своего запаса на свою базу снабжения.



## ЭТАП 1.3. ВОЗВРАТ ДИСКОВ

Снимите полномочия с некоторых своих специалистов, возвращая диски с них на свою **базу снабжения**; это освободит как диск, так и специалиста для будущих задач. Ваша **шкала слаженности** (💡) определяет количество дисков, которые вы можете вернуть; ваш уровень возврата обозначен символами (➡) в нижнем ряду шкалы. Верните по одному диску за каждый символ.

Если вам не хватает слаженности, чтобы вернуть диски со **всех** своих специалистов, **выберите**, какие из них вернёте, а остальные оставьте на специалистах.

В первом раунде у вас будет 1 диск на руководителе вашей команды и возможность вернуть только его... так что вы сможете переместить обратно на свою базу снабжения только этот диск.



Пример. Ваш уровень возврата дисков — ➡, так что вы сможете переместить только 1 диск. У вас есть 2 специалиста с дисками на них, и вам нужно выбрать между ними. Вы выбираете **руководителя команды**, поскольку у него больше возможных действий, чем у лоцмана.



## ФАЗА 2. АКТИВАЦИЯ

Игроки делают ходы по очереди, начиная с обладателя жетона волны и далее по часовой стрелке. В свою очередь вы должны либо сделать ход, либо завершить раунд. Если вы решаете завершить раунд, то вы больше не делаете ходы в этом раунде и порядок хода передаётся по часовой стрелке, минуя вас. Другие игроки продолжают поочерёдно делать ходы, пока все не решат завершить раунд (см. раздел «Конец раунда» на с. 14).

### ПРОЦЕСС ХОДА

Обычно\* в свой ход вы активируете специалиста. Чтобы сделать это, переместите диск со своей базы снабжения на специалиста в своей области, чья ячейка активации пуста. Затем вы можете выполнить одно или несколько действий этого специалиста.

Диск, который вы помещаете на специалиста, даёт вам доступ к его действиям. Для некоторых действий вам потребуется дополнительный диск с вашей базы снабжения (*не из запаса*).

- На некоторых специалистах указано несколько символов действий со знаком «/» между ними; в этом случае вам необходимо выбрать, какое из действий выполнить.
- На некоторых специалистах указано несколько символов действий без знака «/» между ними. Вы можете выполнить все эти действия (*или некоторые из них*) в любом порядке. Выполнение нескольких действий одним специалистом по-прежнему считается одним ходом. Действия можно выполнять в разных локациях. Перед началом следующего действия полностью завершите выполнение предыдущего.
- Вы можете активировать специалиста, но не выполнять его действие(-я).

\* Некоторые действия (описанные далее) можно выполнять вместо активации специалиста. В таких случаях применяйте к замещающему действию все правила, которые относятся к активации вашего специалиста (*или к его действиям*).

### ОБЩИЕ ПРАВИЛА ФАЗЫ АКТИВАЦИИ

- Вы всегда можете отказаться от получения любой награды или выполнения любого действия, которое вам доступно.
- Чтобы вы могли выполнить действие в определённой локации, в ней должна находиться ваша субмарина. Места для выполнения действий в каждой локации обозначены контурными символами соответствующих действий.



• Если вы достигаете символа влияния (⭐) в конце любой шкалы характеристики, расширьте своё влияние на 1 клетку (см. раздел «Планшет влияния» на с. 14). Если вы должны продвинуться дальше последнего деления шкалы, верните маркер обратно к символу влияния, как указано стрелкой, и снова расширьте своё влияние (разыграйте каждое улучшение характеристики отдельно).

• Шкала модернизации увеличивает ваш флот. Когда ваш маркер впервые достигнет каждого из 2 делений с символом получения субмарины, поместите новую субмарину в начальную локацию (указанную на листе миссии) и получите бонус прибытия (см. раздел «Бонус прибытия» на с. 9).

Пример выполнения одного действия

Поместив диск на пустую ячейку активации своего рифового водолаза, вы сможете выполнить действие погружения водолаза.



Пример выбора действия

Активация вашего эколога позволит вам выполнить действие либо перемещения, либо создания заповедника.



Пример выполнения нескольких действий

Активация вашего исследователя моря позволит вам выполнить действия гидролокации и написания заметки в любом порядке.



Например, если у вас есть субмарины на «Морской звезде», вы можете выполнять действия перемещения, гидролокации, погружения водолаза (символ указан на жетонах погружений) и написания заметки (в 2 местах).



# ДЕЙСТВИЯ



## ПЕРЕМЕЩЕНИЕ

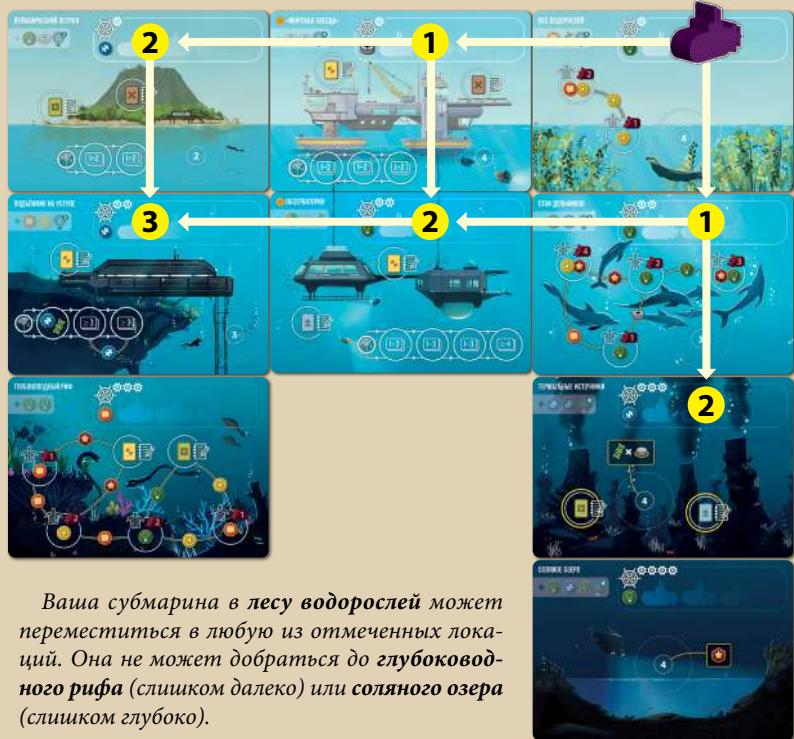
Переместите субмарину в другую локацию, чтобы получить её бонус прибытия и доступ к выполнению действий в ней

Переместите **одну** из своих **субмарин** из текущей локации в другую. Возможности перемещения вашей субмарины ограничены вашим положением на **шкале модернизации** (⚙); ваш уровень оснащения субмарин обозначен символами ⚙ в нижнем ряду шкалы.

- Максимальная **глубина**, на которую вы можете переместить субмарину, равна вашему уровню оснащения.
- Максимальное **расстояние** (измеряемое в локациях), на которое ваша субмарина может переместиться из текущей локации, **также** равно вашему уровню оснащения. Субмарина перемещается горизонтально или вертикально из одной локации в другую, по одной локации за раз.
- Вы не можете перемещаться по пустым пространствам — участкам, куда не выложена никакая локация.
- Субмарины всегда должны находиться в **области перемещения** текущей локации.



Например, ваш уровень оснащения равен 3 и отмечен символами ⚙. Это означает, что ваша субмарина может перемещаться на расстояние до 3 локаций от текущей и при этом опускаться на глубину не больше 3.



Ваша субмарина в **лесу водорослей** может переместиться в любую из отмеченных локаций. Она не может добраться до **глубоководного рифа** (слишком далеко) или **соляного озера** (слишком глубоко).

## БОНУС ПРИБЫТИЯ

После перемещения субмарины в локацию сразу же получите **бонус прибытия** этой локации (*только той, куда вы прибыли, но не тех, которые вы миновали по пути*). Бонус прибытия указан под символом перемещения в каждой локации.

Вы **получаете** бонус прибытия всякий раз, когда помещаете только что полученную субмарины в начальную локацию (это распространяется и на самую первую субмарины, которая у вас есть с начала партии). Начальная локация для каждой миссии указана на листе миссии в разделе «Подготовка».



Вы решаете отправиться к **термальным источникам**. Остановившись в этой локации, вы получаете её **бонус прибытия** — улучшение модернизации (⚙). Теперь вы на шаг ближе к тому, чтобы перемещаться глубже и дальше!



## ГИДРОЛОКАЦИЯ

(Требуется второй диск.) Добавьте диск на шкалу гидролокации, чтобы получить награды или обнаружить новые локации в океане

Поместите диск с базы снабжения в крайнюю левую пустую ячейку на шкале гидролокации в локации, где у вас есть субмарина.

- Если в локации есть **несколько** шкал гидролокации, вы можете **выбрать**, на какую из них поместить диск.
- Когда вы помещаете диск, это может привести к установлению связей (см. раздел «**Установление связей**» на с. 13).

На некоторых ячейках шкал гидролокации отмечены награды; получайте их как обычно. На **большинстве** ячеек шкал гидролокации есть символ обнаружения: здесь вы можете **обнаружить** новую локацию и добавить её к океану (см. ниже).



Например, если вы выполняете действие гидролокации и у вас есть субмарина в **спокойном море**, вы можете поместить свой диск на любую из двух шкал гидролокации. Если вы выберете **левую**, вы получите . Если вы выберете **правую** шкалу ( обратите внимание, что на шкале уже лежит жёлтый диск, поэтому вам придётся поместить свой в следующую за ним ячейку), вы **обнаружите** новую локацию.

## ОБНАРУЖЕНИЕ НОВОЙ ЛОКАЦИИ

### ЭТАП 1. ВЫБЕРИТЕ ПЛАНШЕТ

Возьмите **два** планшета океана. Каждый символ обнаружения указывает на уровень **глубины** стопок, из которых вы можете брать планшеты. Например, если указан уровень **1–2**, вы можете взять **2** планшета с глубиной **1**, или **2** планшета с глубиной **2**, или по одному с обоими значениями глубины.

- Вы **можете** брать и выкладывать планшеты, уровень глубины которых больше, чем доступный вам для **перемещения** в данный момент.
- На вашем листе миссии обозначены границы игровой области, в пределах которых можно помещать новые локации с глубиной **1**, создавая новые столбы.
- Выложить планшет с любой глубиной ниже **1** можно только на такой участок, где сверху есть локация меньшей глубины. (Например, нельзя положить планшет с глубиной **4**, если в океане нет локаций с глубиной **3** и пустым участком снизу).
- Если обнаружить новую локацию невозможно (например, если на символе указан уровень **1–2**, а участки для планшетов с такой глубиной уже заполнены), вы должны взять планшет с **как можно меньшей** возможной глубиной, который можно положить, и продолжить как обычно.
- Если **вся игровая область** заполнена, получите вместо того, чтобы брать планшеты, и пропустите оставшиеся этапы.
- Если на взятом планшете есть символ рядом с названием и этот планшет **не** указан в подготовке вашей миссии, удалите его из игры и возьмите другой.

На символе **обнаружения** изображены **2** планшета (напоминание, что вы всегда выбираете из **2** планшетов), а также число или интервал, указывающие, планшеты с какой глубиной вы можете брать.

**2–4**

БЕРИТЕ ПЛАНШЕТЫ С ГЛУБИНЫ 2–4

**≥ 4**

БЕРИТЕ ПЛАНШЕТЫ С ГЛУБИНЫ 4 ИЛИ БОЛЬШЕ

**3**

БЕРИТЕ ТОЛЬКО ПЛАНШЕТЫ С ГЛУБИНЫ 3



Например, ваш символ обнаружения указывает на глубину **1–2**. Согласно вашей миссии есть **2** участка, куда вы могли бы положить планшет с глубиной **1**, и есть пустой участок на глубине **2**, снизу от **гибнущего рифа**. Вы решаете взять по одному планшету из каждой стопки.

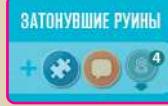


Вы берёте **атолл** (с глубиной **1**) и **затонувшие руины** (с глубиной **2**). Вы изучаете их оба (принимая во внимание, как различные точки взаимодействия на них могут помочь вам преуспеть) и выбираете **затонувшие руины**. Вы возвращаетесь **атолл** под низ его стопки.



Вы помещаете **затонувшие руины** на единственный доступный участок с глубиной **2** и помещаете **4** жетона на место погружения водолазов, как указано.

Наконец, вы получаете бонус обнаружения этой локации — .



### ЭТАП 2. ВЫЛОЖИТЕ НОВУЮ ЛОКАЦИЮ

Изучите оба планшета и выберите один из них (*а второй верните на дно соответствующей стопки*). Положите выбранный вами планшет на любой доступный участок на нужной глубине; теперь, когда планшет в игре, он считается **локацией**.

### ЭТАП 3. БОНУС ОБНАРУЖЕНИЯ

Получите **бонус обнаружения** новой локации. Бонусы обнаружения — это однократные награды, обозначенные полупрозрачными символами в левом верхнем углу локации.

- Если в области бонуса обнаружения есть такое напоминание, поместите указанное количество жетонов погружений лицевой стороной вниз на **место погружения водолазов**.
- Если при этом запас жетонов заканчивается, замешайте стопку сброса в новый запас. Если и запас, и сброс закончились, поместите столько жетонов, сколько сможете (*не докладывайте их позже*).





## ПОГРУЖЕНИЕ ВОДОЛАЗА

Возьмите верхний жетон с места погружения водолазов; эти жетоны приносят ценные наблюдения и различные эффекты

Выберите локацию (в которой у вас есть субмарина) с местом погружения водолазов, на котором лежит хотя бы 1 жетон погружения. Возьмите с него верхний жетон погружения, раскройте его и положите рядом со своим планшетом игрока.

### ЖЕТОНЫ ПОГРУЖЕНИЙ

Все жетоны погружений приносят некоторое количество наблюдений (⌚). (Вы сможете тратить их для создания заповедников и написания заметок, см. ниже.) На большинстве жетонов также указан альтернативный эффект.

В течение своего хода вы можете потратить любое количество раскрытых жетонов погружений (кладите их в стопку сброса). Когда вы тратите жетон, вы либо получаете указанные на нём наблюдения (отметьте их на вашей шкале наблюдений), либо применяете его альтернативный эффект. Тратите жетоны погружений в дополнение к обычной активации специалиста.

- Вы можете потратить жетон погружения вместо активации специалиста.
- Вы можете тратить жетоны до и/или после активации своего специалиста или даже между его действиями, если на жетоне этого специалиста несколько действий.
- Вы можете потратить жетоны в тот же ход, в который их раскрыли.
- Ваша шкала наблюдений (⌚) вмещает не более 12 наблюдений. Если вы получаете (из любого источника) наблюдение сверх вместимости шкалы, оно теряется.

В конце своего хода вы можете сохранить не более 1 жетона погружения (для этого на планшете игрока есть специальная ячейка); лишние жетоны вы должны потратить до окончания своего хода.



Например, ваши водолазы погружаются, когда у вас есть субмарина на подъёме на уступе. Вы берёте верхний жетон из стопки и раскрываете его; на нём изображены 3 символа наблюдений и действие перемещения. Вы можете либо получить 3 наблюдения, либо выполнить перемещение, либо сохранить жетон на своём планшете до любого последующего хода.

### ЖЕТОНЫ ПОГРУЖЕНИЙ

Большинство из них также обладает обычными эффектами.



Создайте заповедник, однако при этом потратите на 1 наблюдение меньше, чем указано (минимум 0).

Сбросьте диск со своей базы снабжения, чтобы получить 5 наблюдений.

## СОЗДАНИЕ ЗАПОВЕДНИКА

Выберите доступное заповедное место в локации, где у вас есть субмарина. Заплатите указанную на этом месте стоимость в наблюдениях и получите все указанные награды. Поместите на заповедное место диск со своей базы снабжения; это может установить связь (см. раздел «Установление связей» на с. 13).

### ОПЛАТА СТОИМОСТИ В НАБЛЮДЕНИЯХ ⌚

Действия, у которых есть стоимость в наблюдениях, отмечены красным символом, где число означает стоимость. Потратите указанное количество наблюдений со шкалой наблюдений на своём планшете игрока (переместите маркер на нужное число делений назад). Помните, что вы также можете в любое время тратить жетоны погружений, получая указанное на них количество наблюдений.



(Требуется второй диск.) Потратите наблюдения и поместите диск в заповедное место, чтобы получить награду (нередко влияние)



Например, вы создаёте заповедник и у вас есть субмарина в лесу водорослей. У вас есть 3 наблюдения, поэтому вы можете создать заповедник в любом месте. Вы выбираете верхнее заповедное место, тратите 2 наблюдения, помещаете туда диск и получаете ⌚ 1, как указано.



## НАПИСАНИЕ ЗАМЕТКИ

(Требуется второй диск.) Потратите наблюдения, чтобы написать заметку, которая может принести вам повышение специалиста и другие бонусы

В локации, где у вас есть субмарины, выберите свободное **место написания заметки**. Затем выберите в **общем ряду** заметку с таким же символом сферы знаний, как у места написания (на заметке также могут быть символы **других сфер знаний**).

Если **ни на одной** из заметок в общем ряду нет символа сферы знания, совпадающего с символом места написания, то вы не можете написать заметку в этом месте.

Выплатите **стоимость в наблюдениях**, указанную на заметке, и поместите диск со своей базы снабжения на место написания заметки. Это может установить связи (см. раздел «**Установление связей**» на с. 13).

Заберите написанную вами заметку из общего ряда и положите её лицевой стороной вверх рядом со своим планшетом игрока; эффекты этой карты начинают действовать немедленно. Сразу же выложите новую заметку из колоды, чтобы пополнить общий ряд.

Не имеет значения, какую сферу знания вы использовали, чтобы **написать** заметку; **все** эффекты на карте разыгрываются, как описано ниже.

Существует четыре категории эффектов написания заметки (*как всегда, игрок может отказаться от любого положительного эффекта*):



**Победные очки.** В конце игры вы получите указанное количество ПО.



**Вы.** Только **вы** сразу же получаете указанные бонусы. Один из распространённых эффектов такого типа — повышение специалиста (см. раздел «**Повышение специалиста**» на с. 13).



**Другие игроки.** Эти бонусы сразу же получают **все остальные игроки** (но не вы). Убедитесь, что **другие игроки** знают о применяемых эффектах.



**Действие.** В свой ход **вместо активации специалиста** вы можете поместить диск со своей базы снабжения в пустую ячейку активации на вашей написанной заметке и выполнить указанное на ней действие (пояснения к действиям, отличающимся от обычных, приведены ниже).

Диски на заметках остаются до конца игры; их **нельзя** убирать на этапе возврата дисков.



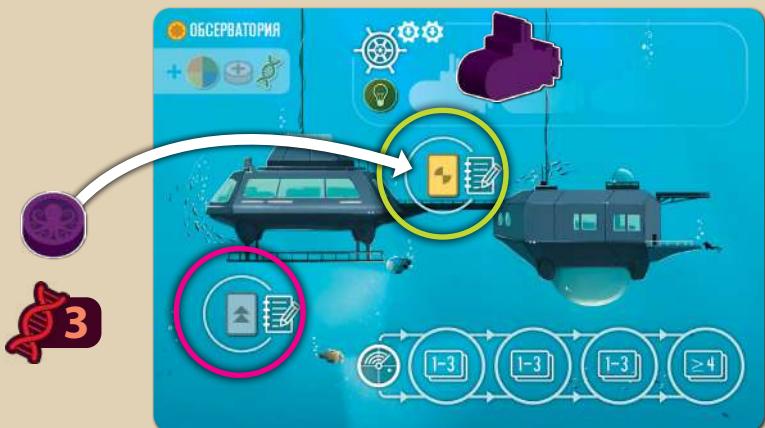
**Выполните действие погружения водолаза и возьмите дополнительный жетон с этого места погружения (если он там есть).**



**Выполните действие перемещения, но считайте свой уровень оснащения большим на единицу (это означает, что ваша субмарина может двигаться на 1 локацию дальше и ей доступны локации на 1 уровень глубины больше, чем обычно).**



**Создайте заповедник в заповедном месте, если у вас есть хотя бы 1 субмарины на той же глубине, что и выбранная локация (необязательно непосредственно в ней).**



Например, вы написали заметку и у вас есть субмарины в **обсерватории**. Здесь доступны 2 места написания заметок; их символы сфер знаний присутствуют на 2 заметках в ряду. Вы можете выбрать любую из них и решаете написать заметку **«Эффективное информирование о рисках для экосистем»**.

Вы тратите 3 наблюдения, выкладываете диск на место написания заметки с символом **Yellow**, забираете карту и пополняете общий ряд.



Вы немедленно получаете **💡💡** и можете повысить одного из своих специалистов.

Все остальные игроки немедленно получают по 1 **⬆️**.





## ПОВЫШЕНИЕ СПЕЦИАЛИСТА

Выберите свой жетон **новичка** и переверните его на сторону **эксперта**. Получите бонусы повышения, указанные на новой стороне жетона.

Помните, что на панели карьерного роста внизу жетона **новичка** указано, что находится на стороне эксперта.

- Вы **не теряете** никаких символов характеристик, которые были на стороне новичка.
- Если в ячейке активации новичка, когда вы его повышали, был диск, сбросьте его в свой **запас**.



Например, вы повышаете своего **лоцмана** до **шкипера**. Диск, который был на **лоцмане**, считается потерянным, и вы получаете указанные на жетоне **шкипера** бонусы .

## УСТАНОВЛЕНИЕ СВЯЗЕЙ

Некоторые точки взаимодействия в локациях соединены линиями — **связями**. Когда на **обоих** концах связи есть диски, связь **установлена**.

В момент установления связи **оба игрока**, диски которых лежат на любом из концов связи, немедленно получают награду, указанную на самой связи.

- Если ваши диски занимают **оба** конца связи, вы получаете награду не дважды, а только один раз.
- Можно установить несколько связей одновременно.
- Сначала награду получает активный игрок, затем все остальные игроки в порядке по часовой стрелке.



Например, если вы поместите свой диск в это заповедное место, то сможете установить сразу **3 связи**. В порядке следования участников по часовой стрелке:

- Вы (фиолетовый игрок) получаете награды со всех **3 связей**: .
- Жёлтый игрок получает .
- Красный игрок получает .



## ОСОБЫЕ ЭФФЕКТЫ ЛОКАЦИЙ

У некоторых локаций есть особые эффекты помимо обычных, связанных с действиями. Ниже описаны три основных типа таких эффектов. Подробнее см. на отдельном листе «**Пояснения к особым правилам локаций**».

### ОБЩИЕ ЭФФЕКТЫ

Жёлтый предупреждающий треугольник указывает на эффект, который не связан с определённой точкой взаимодействия в локации.



Например, когда вы перемещаетесь из этой локации, можете считать, что ваш уровень оснащения на единицу выше, чем на самом деле.

### ЭФФЕКТЫ ДЕЙСТВИЙ

Жёлтая линия, ведущая от точки взаимодействия, указывает на эффект, который срабатывает сразу после выполнения действия этой точки.



Например, когда ваш водолаз погружается здесь, вы также расширяете своё влияние на 1 клетку.

### ВЫДЕЛЕННЫЕ МЕСТА

Жёлтое кольцо вокруг точки взаимодействия означает, что, если у вас есть диск в этом месте, к вам применяется указанное особое правило.



Например, если вы занимаете это выделенное место и создаёте заповедник в этой локации, вы можете сразу создать в ней ещё один заповедник.



## ПЛАНШЕТ ВЛИЯНИЯ

**Планшет влияния** на каждом листе миссии отражает положительное воздействие, которое ваши усилия в области океанологии оказывают на мир в целом.

Планшеты влияния в ранних миссиях довольно просты, но по мере прохождения миссий вы откроете для себя большое разнообразие эффектов и возможностей, которые содержат этот аспект игры.

На планшете находится сеть шестиугольных клеток, содержащих различные награды и бонусы. Когда вы каким-либо образом расширяете своё влияние (★) в течение игры, поместите маркер из своего запаса на пустую клетку и получите указанные на ней награды.

Вы можете помещать маркеры только на те клетки, на которые указывает **входная стрелка**, или на клетки, которые касаются любой другой занятой клетки.

- Если вы заняли клетки определённых цветов (указанных в **условных обозначениях**), вы получите ПО в конце игры.
- На клетки с символом ∞ можно помещать любое количество маркеров, в том числе разных цветов (**складывайте их в стопку или размещайте в примыкающей области большего размера, если вам нужно место**).
- Если у вас закончились маркеры, возьмите маркеры неиспользуемого цвета или другую замену.



Во многих миссиях предусмотрены уникальные правила взаимодействия с планшетом влияния. Всегда учитывайте, что правила из этой брошюры действуют как обычно, за исключением тех случаев, когда миссия указывает иначе.

## КОНЕЦ РАУНДА

Раунд заканчивается, как только последний из игроков решает **завершить раунд**.

Если это был **шестой** раунд, партия заканчивается немедленно; перейдите к подсчёту ПО. Вы можете определить, что шёл шестой раунд, если у каждого игрока в его области есть **по 7 специалистов** (включая руководителя команды).

Если партия продолжается, жетон волны передаётся по часовой стрелке, чтобы назначить нового первого игрока, и начинается новый раунд.

Например, вы расширили своё влияние и теперь должны поместить маркер на планшет влияния. Вы можете выбрать любую из обведённых клеток, поскольку они находятся либо у входной стрелки, либо рядом с занятой клеткой.

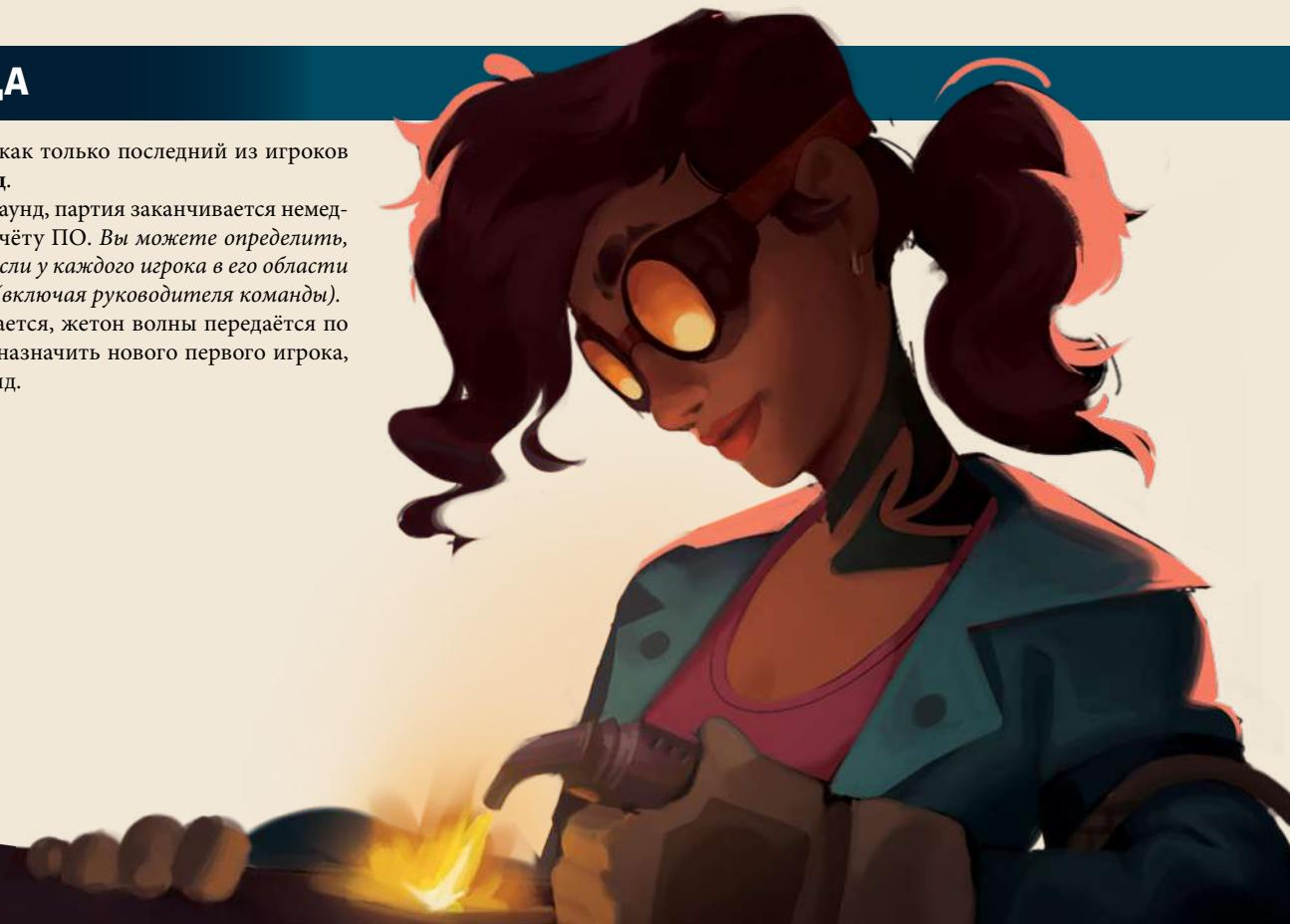
УСЛОВНЫЕ  
ОБОЗНАЧЕНИЯ  
КЛЕТОК С ПОБЕДНЫМИ ОЧКАМИ



Помните, что маркеры на определённых клетках принесут ПО в конце игры!

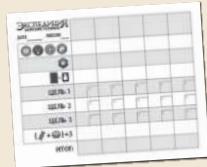


После того как на ∞ клетку положен первый маркер, можно помещать в примыкающую область любое количество маркеров и получать за каждый столько же ПО, сколько приносит ∞ клетка.



# ИТОГОВЫЙ ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

Подсчитайте свои результаты в следующем порядке. Используйте прилагаемый блокнот для подсчёта ПО.



## 1 ШКАЛЫ ХАРАКТЕРИСТИК

ПО за продвижение указаны в верхней части планшета игрока и применяются ко всем четырём шкалам. Каждый маркер на шкалах приносит ПО в зависимости от интервала, которого он достиг: вы получаете значение, указанное над соответствующим блоком в верхней части планшета.



За свои шкалы характеристик вы набираете  $7 + 10 + 4 + 7$ , в общей сложности **28 ПО**.

## 2 ПЛАНШЕТ ВЛИЯНИЯ

Получите ПО за свои маркеры на клетках с ПО, как указано в условных обозначениях на планшете влияния.

## 3 ЗАМЕТКИ И ЖЕТОНЫ ЭКСПЕРТОВ 5-ГО РАНГА

На некоторых заметках указаны ПО. Каждый жетон **эксперта 5-го ранга** позволяет получить уникальные ПО за соответствие описанным на его жетоне критериям; при подсчёте не учитывайте остаток ПО.



У вас (фиолетового игрока) есть 3 маркера на клетках, приносящих 1 ПО, и 3 — на клетках, приносящих 2 ПО (включая 2 в области  $\infty$ ). В сумме это даёт **9 ПО** с планшета влияния.

У вас есть карта заметки, за которую вы получаете **4 ПО**, и эксперт 5-го ранга — **известный искатель глубин**. Поскольку у вас есть диск или субмарина в 11 разных локациях, вы получаете **3 ПО** от известного искателя глубин.

## 4 ЦЕЛИ МИССИИ

У каждой миссии есть несколько целей, которые приносят ПО.

Многие цели предполагают получение бонусов лидерства за достижение **наибольшего** результата. Начисляйте эти ПО, как описано на листе миссии.

- Если более одного участника делят ничью за 1-е место, все претенденты получают бонус за 1-е место и никто не получит за 2-е. Если один игрок занимает 1-е место, при этом у участников на 2-м месте ничья, все претенденты, сыгравшие вничью, получают бонус за 2-е место.
- Если вы не соответствуете критериям цели, вы не можете получить бонусы лидерства. Например, если в игре цель, которая даёт ПО за субмарины на глубине 5, а у вас нет субмарин на этой глубине, вы не можете получить бонус за наибольшее их количество.



**ВЫ (ФИОЛЕТОВЫЙ ИГРОК)**

**ЖЁЛТЫЙ ИГРОК**

**КРАСНЫЙ ИГРОК**

У вас 6 дисков гидролокации в океане, и вы занимаете 1-е место. Вы набираете  $(6 + 5) = 11$  ПО за эту цель.

**ВЫ (ФИОЛЕТОВЫЙ ИГРОК)**

**ЖЁЛТЫЙ ИГРОК**

**КРАСНЫЙ ИГРОК**

У вас 3 диска на заметках в океане, но, поскольку 1-е место было занято вничью, ПО за 2-е место не начисляются. Вы получаете **3 ПО** за эту цель.

**ВЫ (ФИОЛЕТОВЫЙ ИГРОК)**

**ЖЁЛТЫЙ ИГРОК**

**КРАСНЫЙ ИГРОК**

У вас 5 дисков создания заповедников в океане, и вы занимаете 2-е место. Вы набираете  $(5 + 4) = 9$  ПО за эту цель.



У вас есть 2 диска на базе снабжения и 5 наблюдений (3 с жетоном погружения плюс 2 с вашей шкалой); в сумме получается 7, что даёт **2 ПО** без учёта остатка.

Ваш итоговый результат — **69 победных очков...** достаточно ли этого для победы в игре?

## 5 ОСТАВШИЕСЯ НАБЛЮДЕНИЯ И ДИСКИ

Сложите количество своих непотраченных наблюдений (если у вас есть жетон погружения, то значение на нём **учитывается**) и дисков на вашей базе снабжения. Разделите общую сумму на 3 и добавьте получившееся число к общему количеству ПО (остаток не учитывайте).

Побеждает игрок, набравший наибольшее итоговое количество ПО!

При ничьей все претенденты считаются победителями.

# КООПЕРАТИВНЫЙ И ОДНОЧНЫЙ РЕЖИМЫ

Любую миссию можно сыграть в кооперативном режиме, где участники работают вместе, а не соревнуются.

Для одиночного режима нет специальных правил — это кооперативная партия для одного игрока. Единственное отличие заключается в том, что в одиночном режиме вы играете семь раундов вместо шести.

## ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ПОДГОТОВКА ДЛЯ КООПЕРАТИВНОГО РЕЖИМА

- Перемешайте карты **испытаний** и сформируйте колоду из 3 случайных карт (в одиночном режиме — из 4) лицевой стороной вниз. Затем перемешайте карты **особых целей** и положите 3 из них лицевой стороной вниз **на верх** колоды испытаний. Верните оставшиеся особые цели и испытания в коробку, не глядя на их лицевые стороны.
- Выберите **уровень сложности**. Ваша группа может достичь 7 потенциальных целей (миссия определяет четыре из них, плюс 3 случайные особые цели). Решите, к скольким целям вы будете стремиться (см. таблицу справа).

## ОСОБЫЕ ЦЕЛИ И ИСПЫТАНИЯ

В **начале** каждого раунда игры (включая первый) берите верхнюю карту из стопки. В раундах 1–3 на ней будет указана **особая цель**, к достижению которой нужно стремиться (положите её лицевой стороной вверх рядом с листом миссии). В оставшихся раундах на карте будет разрушительное **испытание**, которое **немедленно** вступает в силу (следуйте его инструкциям, а затем сбросьте его).

Например, в начале четвёртого раунда вы берёте испытание «**Вулканическая активность**». Все игроки должны переместить все свои субмарины на 2 локации вверх (или до поверхности). Это может нарушить планы вашей группы!

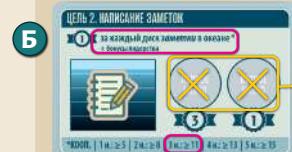
УРОВЕНЬ СЛОЖНОСТИ	ЧТОБЫ ПОБЕДИТЬ, ДОСТИГНИТЕ
НАЧАЛЬНЫЙ	ЛЮБЫХ 4 ЦЕЛЕЙ
ПРОДВИНУТЫЙ	ЛЮБЫХ 5 ЦЕЛЕЙ
ЭКСПЕРТНЫЙ	ЛЮБЫХ 6 ЦЕЛЕЙ
ЛЕГЕНДАРНЫЙ	ВСЕХ 7 ЦЕЛЕЙ

Рекомендуется хранить колоду особых целей и испытаний под **жетоном волны**; таким образом, передавая волну, чтобы начать раунд, вы вспомните, что нужно перевернуть карту.

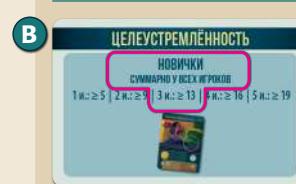


На каждом **планшете влияния** есть таблица для кооперативной игры, в которой указано, сколько ПО ваша команда должна получить (с помощью **планшета влияния**, **заметок** и **специалистов** вместе взятых).

Например, в партии на троих в этой миссии вы должны коллективно получить **45 ПО** или **более** из этих источников.

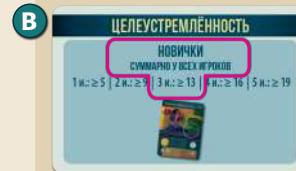


Бонусы лидерства на картах цели не действуют в кооперативной игре; игнорируйте их.



Внизу всех 3 **целей миссии** есть раздел для кооперативной игры, описывающий порог, которого ваша команда должна достичь для конкретной цели миссии.

Например, в партии на троих эта цель требует иметь **не менее 11 дисков на местах для заметок** в океане.



На каждой карте **особой цели** указан порог, которого ваша команда должна достичь в соответствии с требованием в заголовке.

Например, в партии на троих, согласно этой карте, у вас как у команды должно быть **не менее 13 новичков**.



## СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Авторы и разработчики игры: Карл де Виссер и Джеррэтт Грей.

Иллюстрации: Маруша Горюп и Фахед Альраджил.

Художественное руководство, графический дизайн, правила игры и разработка: Джоун Кэппел.

Управление проектом: Хелайна Кэппел и Марк Спектр.

Взаимодействие: Шон Жакмен.

Дизайн органайзера: Game Trayz.



### БЛАГОДАРНОСТИ

Карл благодарит: Бэбс-Мерел, Толло и Келда де Виссеров, Джеймса Тана, Сэма Эванса и всех сотрудников Digital Confectioners, Тони Диксона, Стива Гриффита, Алейшио Сайерс, Дейла Баррелла, Питера Грама, Пайка, Карла ван ден Берга, Тима Мак-Лендана, Тодда Робинсона, Саффрана Уэбба, Ченоа Уокера, Сета Вагонера и Ричарда Дарема.

Джеррэтт передал особую благодарность Ти Джою и команде Gamechangers, команде Pike и Wellycon, а ещё Игровым мастерам Новой Зеландии за оказанную поддержку. А также спасибо всем, кто играл с ним в эту игру: Адрианне Поллок, Энди Рустлину, Акселю Скотту, Бену Захеру, Билли Йоргенсену, Борису, Сиди

Дойлу, Клейтону, Дэмиену Кеннеди, Эйону Гиббу, Грэму Эджелеру, Гвиневер, Джинну Рикерби, Хайдену Асплету, Хайдну Мердодку, Иэну Андерсону, Джону Ризу, Кину, Лилиан Чассай, Майклу Ходжкинсону, Майклу Л., Питеру Хегедусу, Питеру Вандерааджу, Полли Прайор, Реми Пирс, Робин Мак-Кандлес, Робу Рэнджи, Стиву Хинтону, Тане, Джою Патель и Патрисии Пабустан.

Burnt Island Games и Grand Gamers Guild хотели бы поблагодарить: Джона Митлинга, Джереми Ховарда, Даниэля Рокки, Дерека и Лиззи Фанкхаузер, Аарона Кэппела, Орену Отневича, Душана Йойкича, Дану Кэппела, Тала Гутштадта, Роузу Кэппела, Алекса Рэклиффа, Эй Джесс Порфирио, Даниэлю Лего, Джейми и Джеке (Youtube-канал Foster The Meeple), Бениту Каур, Кэндис Харрис, Дэниела и Элисон (Youtube-канал Play the Game), Криса, Кати и Майки (Youtube-канал Thy Full 42), Миши Гик, Джеймса Хадсона, Нельсона Демистера, Гленн Флаэрти и, конечно, всех спонсоров из Gamefound и Kickstarter, которые делают эти игры возможными!

Особая благодарность спонсорам, которые выиграли конкурс на выбор названий команд: Марко да Силве, Джеймсу Мактурку, Йону ван Оршоту и Морицу Кобичу!

### РУССКОЕ ИЗДАНИЕ ИГРЫ

Издатель: Crowd Games.

Руководители проекта: Максим Истомин и Евгений Масловский.

Главный редактор: Иван Реморов.

Выпускающий редактор: Владислава Орешонок.

Редактор и переводчик: Полина Сикацкая.

Корректор: Полина Ли.

Верстальщик: Михаил Гвоздков.

Эксклюзивный дистрибутор на территории РФ — компания Crowd Games. Информацию о приобретении наших игр вы можете узнать, посетив сайт [www.crowdgames.ru](http://www.crowdgames.ru). Если у вас есть вопросы по правилам игры, комплектности или качеству её компонентов, напишите нам на электронную почту [cg@crowdgames.ru](mailto:cg@crowdgames.ru).