



ПРАВИЛА



ПРИВЕТСТВУЕМ ВАС, ЕСТЕСТВОИСПЫТАТЕЛИ!

Вы отправляетесь в долгожданную экспедицию по поиску старинных сокровищ в составе исследовательской группы «Шустрые ласты».

Новейшее оборудование позволяет долго находиться под водой, хорошо ориентироваться в этом удивительном мире и не страдать от перепадов давления. Смело отправляйтесь на поиски приключений!

Пока вы исследуете глубины в поисках сокровищ, вам выпала уникальная возможность изучить ещё и морскую фауну. Вы, как истинные учёные, просто не можете упустить этот шанс. В этих водах обитает множество необыкновенных животных и рыб. Некоторые из них дружелюбны, другие пугливы, но могут постоять за себя, третьи очень опасны... Но настоящего учёного не испугать ничем! Ваши знания, ловкость и сила – вот ключ к победе.

Найдите как можно больше глубоководных созданий, узнайте об их особенностях, опишите их в своих исследовательских журналах. Тот из вас, кто сможет изучить больше всех животных, будет удостоен высочайшей награды, которая позволит продолжить свою научную деятельность на новом уровне. Дерзайте! На вашу долю выпадут разные испытания. Не падайте духом! Будьте смелыми и изобретательными, работайте в команде, стройте собственную стратегию на пути к победе!

Но помните о пиратах: они уже заметили ваш корабль! Движимые жаждой наживы, они плывут на всех парусах. Найдите 5 сокровищ раньше, чем разбойники доберутся до вашей яхты и помешают завершить исследовательскую миссию.

ОБ ИГРЕ

В игре «Глубоководная экспедиция» органично сочетаются элементы командной игры и соревнования между участниками. Станьте учёными, которые увлеченно ищут новые виды животных на дне океана, чтобы изучить их и занести в свой исследовательский журнал. Но поспе-

шите и не забудьте о главной цели экспедиции – сокровищах!

Передвигайте фигурки героев по игровому полю, переворачивайте жетоны, тяните карточки событий – и с вами всегда будет попутный ветер!

СОСТАВ ИГРЫ

Складное поле



Жетоны игрового поля



32 жетона животных



23 жетона сокровищ

Маркеры состояний персонажей – 15 шт.



Положительные Отрицательные

Планишеты игроков – 4 шт.



Исследовательские журналы учёных – 4 шт.



Фигурки учёных-аквалангистов с подставками – 4 шт.



Карточки событий – 35 шт.



Фигурка пиратского корабля – 1 шт.



Кубик – 1 шт.



Правила игры



ПРАВИЛА ИГРЫ

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Это соревновательная игра, где все участники объединены одной целью — найти 5 сокровищ и доставить их на исследовательскую яхту раньше, чем туда приплывёт пиратский корабль. Перемещая фигурки учёных-аквалангистов по игровому полю, вы переворачиваете жетоны, чтобы обнаружить сокровища, а также найти морских обитателей.

Если вам удалось сначала найти 5 сокровищ и спря-

тать их на яхте раньше, чем до неё добрались пираты, ваши персонажи-учёные становятся соперниками: особым почётом в научном сообществе будет пользоваться тот, кто изучил больше всех животных и занёс сведения о них в свой исследовательский журнал.

Подсчёт начинается сразу после завершения игры при победе учёных над пиратами.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. Разложите игровое поле с глубинами океана, которые вам предстоит исследовать.

2. Возьмите 3 жетона с сокровищами и положите их лицом вверх — по одному на клетки поля, как указано на примере ниже.

3. Отложите 10 жетонов с сокровищами, они могут понадобиться в процессе игры. Остальные жетоны перемешайте и разместите на всех оставшихся пустых клетках игрового поля в произвольном порядке картинкой пузырька вверх.

4. Выберите учёного, за которого вы будете играть, поставьте его фигурку на одну из стартовых клеток, возьмите соответствующий планшет персонажа и исследовательский дневник. Тот, кто играет за Марка, ходит последним и передвигает пиратский корабль (см. раздел «Пиратский корабль»). Изучите возможности своего героя: вместимость показывает, сколько сокровищ он может унести, скорость — максимальное количество клеток, на которое герой может перемещаться за один ход.

Ловкость, сила и знания понадобятся вам при встрече с животным. При игре вдвоём каждый игрок выбирает себе по 2 учёных.



Показатель силы



Показатель ловкости



Показатель вместимости



Показатель знаний



Показатель скорости

5. Поставьте фигурку пиратского корабля на первую клетку его пути.

6. Перемешайте карточки событий и выложите колоду так, чтобы всем игрокам было удобно брать оттуда карточки.

7. Выложите в центр стола маркеры состояний и кубик.

8. Договоритесь о том, кто будет ходить первым.



ХОД ИГРЫ

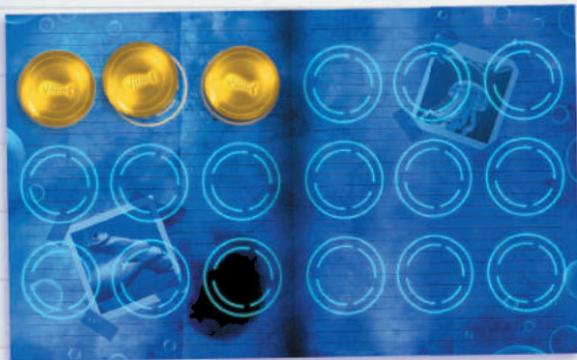
Игроки ходят по очереди по часовой стрелке. Когда все игроки сходили, раунд считается завершённым. Когда закончился раунд, свой ход начинает пиратский корабль (см. раздел «Пиратский корабль»). Игра завершается, когда пиратский корабль доплывёт до яхты исследователей.

В свой ход игрок:

1. Перемещает свою фигурку на то количество клеток, которое указано в карточке персонажа (скорость), или меньше. Фигурку можно перемещать **ТОЛЬКО** вперёд*, влево или вправо (назад и по диагонали ходить нельзя, Г-образно – можно).
2. Переворачивает/останавливается** на жетоне, на котором остановился. Нельзя остановиться на клетке, занятой другим учёным.

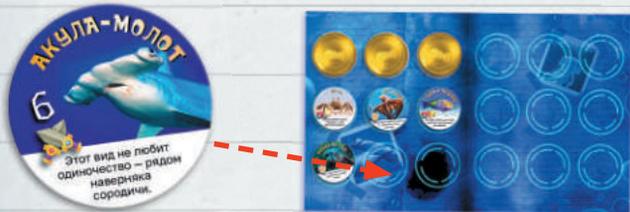
Когда игрок перевернул/остановился на жетоне:

1. Если это жетон сокровища – учёный забирает его себе при условии, что в его исследовательском журнале есть свободные ячейки для сокровищ.



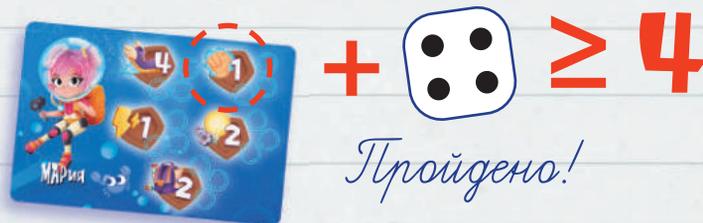
Игрок может отправиться к исследовательской яхте, чтобы оставить там найденное (все или некоторые из своих сокровищ). Когда учёный посетил яхту и оставил там свои сокровища, он сбрасывает все отрицательные маркеры состояний с карточки своего персонажа, восстанавливая изначальные показатели. Игрок также обретает способность двигать свою фигурку в любом направлении (но не по диагонали), в том числе ходить назад, чтобы собрать ещё жетоны животных.

2. Если это жетон животного – игрок получает возможность изучить это животное и занести сведения о нём в свой исследовательский журнал, т. е. разместить жетон в соответствующей ячейке.



Если на жетоне животного специальным значком **не указано** «всегда вступает в бой», игрок берёт карточку события из колоды и следует инструкциям на ней, в том числе выполняет проверку.

Выполнить проверку – это значит бросить кубик и сложить выпавшее значение со значением проверяемого параметра со своего планшета: ловкости, силы или знаний. Если сумма больше или равна 4 – проверка считается пройденной успешно.



При успехе проверки или её отсутствии игрок забирает животное себе, также он может получить дополнительное сокровище или другие бонусы.

При провале любой проверки жетон животного остаётся лежать на месте изображением вверх – его потом может забрать другой игрок, вытянув новую карточку события и пройдя необходимую проверку. Дополнительный эффект проверки может быть указан на карточке события. Если он не указан – значит, ничего не происходит.

Особый случай. Если на жетоне существа указан параметр силы, необходим результат, равный этому показателю животного или превосходящий его.



При провале проверки силы в бою игрок теряет 1 единицу силы: он берёт маркер отрицательного состояния и выкладывает на свою карточку персонажа в соответствующую ячейку.

Уменьшать тот или иной показатель игрок может до тех пор, пока он не станет равен нулю, ниже нуля показатель быть не может. Исключением является показатель скорости. Скорость не может быть меньше единицы.

При провале любой проверки игрок может отдать один из своих жетонов животных, чтобы перебросить кубик. После того как игрок выполнит все необходимые действия, его ход завершается, карточка события уходит в сброс.

Пример 1. Игрок открывает жетон дельфина и берёт карточку события. Ему выпало: «Ты видишь, что морской обитатель что-то охраняет. Выполни проверку на ловкость. При успехе тебе удастся взять сокровище». Игрок кидает кубик, выпадает 3, ловкость его персонажа – 2, его суммарная ловкость – 5. Это значит, он прошёл проверку

* Здесь и далее «вперёд» – по направлению к яхте, «назад» – по направлению от яхты.

** Здесь и далее «остановился на жетоне» – остановился на открытом жетоне.

ПИРАТСКИЙ КОРАБЛЬ

и может взять дополнительное сокровище из отложенных вначале (если позволяет вместимость), а также забрать себе жетон животного и разместить его в исследовательском журнале.

Пример 2. Игрок попадает на клетку с открытым жетоном ската-хвостокола и берёт карточку события. Ему выпало: «Этот вид просто проплыл мимо тебя... Но потом что-то учуял и понёсся прямо на тебя. Выполни проверку на ловкость. При провале ты не увернулся, тебя покалечили. Уменьши свой самый высокий показатель на 1». Игрок кидает кубик, выпадает 2, ловкость его персонажа – 1. Суммарное значение – 3. Проверка провалена, жетон животного остаётся на игровом поле, игрок берёт маркер состояний и уменьшает свой показатель вместимости на 1, с 4 на 3, располагая маркер на карточке персонажа.

Пример 3. Игрок передвигается на три клетки вперёд и переворачивает жетон с изображением акулы-молота. Это животное всегда вступает в бой и имеет показатель силы 6. Игрок выполняет проверку: бросает кубик. На нём выпадает 3. Сила его персонажа – 2. Суммарная сила – 5, т. е. проверка не пройдена. Жетон животного остаётся на поле, а персонаж игрока теряет 1 единицу силы (кладёт маркер отрицательного состояния на планшет персонажа).

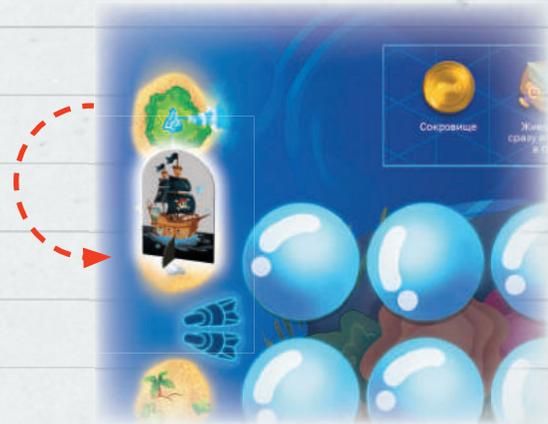


Пример 4. Игрок двигается на 4 клетки влево и переворачивает жетон, на нём изображена зелёная черепаха. Он вытягивает карточку события: «Создание настроено явно враждебно. Тебе придётся вступить с ним в бой (проверка силы)». Но на жетоне с изображением зелёной черепахи указано, что это животное не любит драться, поэтому игрок выполняет проверку знаний вместо проверки силы (на жетоне животного, которое не любит драться, в данном случае зелёной черепахи, указано условное обозначение проверки, которую можно выполнить вместо проверки силы). На кубике выпало 2, знания персонажа – 2. В сумме получается 4, игрок прошёл проверку, он может забрать жетон животного и разместить его в своём исследовательском журнале.

Если на карточке существа обозначено, что оно «всегда вступает в бой», карточку события игрок не берёт, а сразу проводит проверку силы по правилам, описанным ранее.



Когда ход переходит к игроку, играющему за Марку, пиратский корабль начинает движение от острова к острову – перемещается на одну клетку вперёд по своему пути. После этого выполняется проверка: вам нужно узнать, на чьей стороне попутный ветер и быстрые течения. Марк бросает кубик. Если выпало 1 или 2, удача сопутствует пиратам, и их корабль проплывает ещё 2 клетки.



После того как игроки собрали 5 сокровищ на всех, пиратский корабль начинает перемещаться на 2 клетки за каждый свой ход, но проверки уже не осуществляются. Сокровища считаются собранными, если соответствующие жетоны находятся в исследовательских журналах участников и/или на исследовательской яхте. Например, если на яхте 3 сокровища, а у игроков в журналах ещё 2, это означает, что пиратский корабль перемещается на 2 клетки в каждый свой ход.



ЗАВЕРШЕНИЕ ИГРЫ

Игра завершается, когда пиратский корабль доплывёт до яхты исследователей, сделает ход с последнего острова на яхту.



ИГРА ЗАВЕРШАЕТСЯ ПОРАЖЕНИЕМ УЧЁНЫХ, если пиратский корабль их опередил (на яхте не все учёные) или сокровищ не хватает (меньше 5 сокровищ находится суммарно на яхте и у учёных).



ИГРОКИ-УЧЁНЫЕ ПОБЕЖДАЮТ, если они все находятся на яхте к тому моменту, когда до неё добрались пираты и на яхте 5 или более сокровищ.



Если учёным удалось собрать 5 сокровищ и все они успели погрузиться на яхту раньше или в тот момент, когда пиратский корабль достиг яхты, они соревнуются между собой за звание лучшего учёного, которое получает тот, кто изучил и занёс в свой журнал больше сведений о животных. Для этого игроки считают, сколько жетонов животных им удалось собрать.

Посчитайте, сколько сокровищ собрала ваша команда.

Больше 5 сокровищ

**ВЫ ОСТАВИЛИ ПИРАТОВ
БЕЗ НАЖИВЫ. УРА!**

Больше 7 сокровищ

ВЫ НАСТОЯЩИЕ МОРСКИЕ ВОЛКИ!

Больше 10 сокровищ

**ВАМ НЕТ РАВНЫХ
В ПОИСКЕ СОКРОВИЩ!**



ВЕСЁЛОЙ ИГРЫ И ПОПУТНОГО ВЕТРА!

