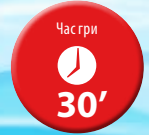
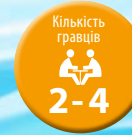
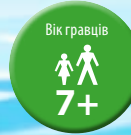


Автор: Paweł Nowak-Reitz Люстрації: illutype

Батискаф



Дозвольте собі захопливу підводну пригоду! Подорожуйте з нами в батискафі та фотографуйте найцікавіших тварин! Якщо ви ризикуєте й занурюєтеся глибоко у воду, є шанс, що ви зафіксуєте надзвичайно рідкісні та захопливі зразки. Той з вас, хто створить найкращу колекцію фотографій та назбирає більше перлів, стане переможцем. **УВАГА! ПОВНЕ ЗАНУРЕННЯ!**

МЕТА ГРИ:

Під час гри ви занурюєтеся у батискафі на різні глибини, щоб отримати найцікавіші картки з тваринами. Для цього використовуються кисневі картки. Переможцем стане гравець, якому вдасться назбирати більше перлин, що перетворяться потім у бали.

ПІДГОТОВКА ДО ГРИ:

Розташуйте ігрове поле в центрі стола, щоб усі гравці мали вільний доступ до нього. Перш ніж почати перший раунд, вставте батискафи та стартового пішака у пластикові підставки.

- 1 Кожен гравець вибирає собі колір батискафу, з яким він хоче грати. Помістіть батискафи на відповідні квадрати на ігровому полі.
- 2 Перемішайте всі жетони з морськими тваринами та покладіть їх зображеннями донизу на квадрат, позначений знаком запитання (у правому нижньому куті ігрового поля).
- 3 Перемішайте всі картки з бульбашками кисню та покладіть їх зображенням донизу на відповідний прямокутник зі знаком питання (у лівому нижньому куті ігрового поля).
- 4 Залежно від кількості гравців, що беруть участь у грі, розкладіть на полі відповідну кількість карток з тваринами (візьміть верхні картки з купки):
 - 2 гравці – 5 карток,
 - 3 гравці – 6 карток,
 - 4 гравці – 7 карток.

Розкладайте картки на ігровому полі на зазначених глибинах. Примітка: Ви можете розмістити не більше 5 карток з тваринами на будь-якій глибині (просто вибирайте вільне місце).

Розпочинає гру той, хто нещодавно дивився фільм або читав книгу про підводний світ. Цей гравець отримує фігурку морського коника та залишає її на столі перед собою.



Ігрове поле готове для початку гри 4-х гравців.



ПРАВИЛА ГРИ

Гравець, який отримав фігурку морського коника, починає гру. Коли його хід закінчено, хід переходить до наступного гравця за стрілкою годинника.

На початку свого ходу **візьміть 1 картку з киснем** з вершини стосу.

Якщо ви ще **не можете перемістити батискаф** за допомогою цієї картки, візьміть додаткову картку з киснем. Після того, як ви взяли 2 картки, ваш хід закінчено, наступний гравець починає свій хід.

Як тільки гравець **вирішив зробити занурення на батискафі**, він може пірнати в ньому на ту глибину, на яку дозволяють кисневі картки: відкрийте кисневі картки, щоб всі гравці могли їх бачити, рухайте батискаф, відкладіть використані кисневі картки біля ігрового поля. Після переміщення батискафу, черга переходить до наступного гравця.

КАРТКИ З КИСНЕМ ТА РУХ БАТИСКАФУ

В ІГРОВОМУ КОМПЛЕКТІ Є КАРТКИ, ЯКІ МІСТЯТЬ ВІД 1 ДО 6 БУЛЬБАШОК КИСНЮ.

КОЖНА БУЛЬБАШКА ДОЗВОЛЯЄ БАТИСКАФУ ПЕРЕМІСТИТИСЯ НА 100 МЕТРІВ (ДОНИЗУ АБО ДОГОРИ ІГРОВОГО ПОЛЯ).

ВИ МОЖЕТЕ СКЛАСТИ КІЛЬКІСТЬ БУЛЬБАШОК НА СВОЇХ КАРТКАХ, ЩОБ ЗАНУРИТИСЯ ТА ПОВЕРНУТИСЯ НАЗАД.

У СВОЙ ХІД ВИ МАЄТЕ ВИКОРИСТАТИ ВСЮ КАРТКУ, НЕЗАЛЕЖНО ВІД КІЛЬКОСТІ БУЛЬБАШОК, ЯКІ ПОТРІБНІ ДЛЯ РУХУ БАТИСКАФУ.

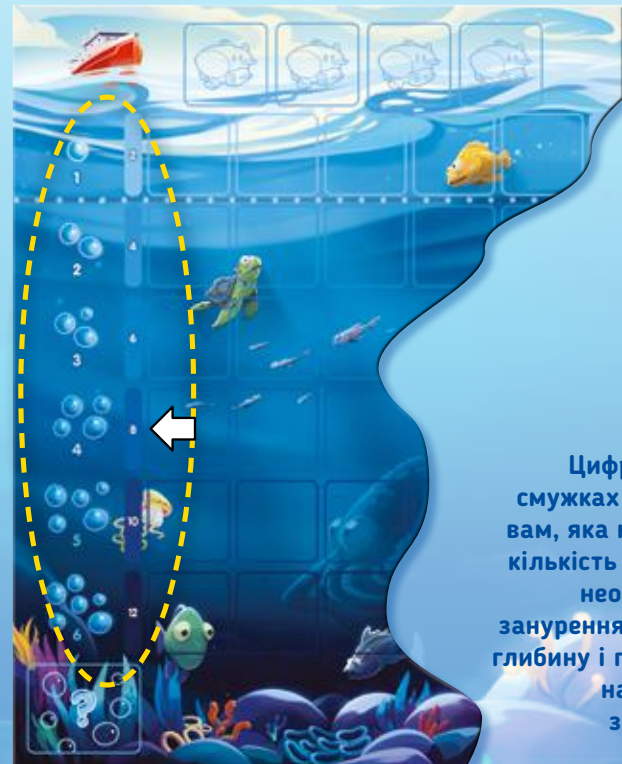
ПРОТЯГОМ ГРИ ВИ МОЖЕТЕ МАТИ В РУКАХ БУДЬ-ЯКУ КІЛЬКІСТЬ КАРТОК З КИСНЕМ.

Батискаф може зануритися та випливи за один хід, якщо у вас є для цього достатньо бульбашок кисню на картках.

Приклад:

Моніка хоче спуститися на батискафі на глибину 200 м, щоб отримати картку мурени та повернутися на поверхню. Для цього вона може, наприклад: використати 1 картку з чотирма кисневими бульбашками; 2 картки з двома бульбашками; 1 картку з одною бульбашкою та 1 – з трьома; 2 карти з одною бульбашкою та 1 – з двома; 4 карти з одною бульбашкою. Вона також може зіграти 1 картою з п'ятьма чи шістьма бульбашками, але в такому випадку вона втратила б одну або більше бульбашок, які зображені на карточці, але не потрібні для здійснення руху. Океан їх не повертає!

Моніка має в руках 4 карти з одною бульбашкою. Вона кладе їх перед собою на стіл й рухає батискаф. Коли батискаф занурився на глибину 200 м, Моніка бере картку з муреюю й відразу повертається на поверхню. Вона відкидає усі використані картки з киснем, а хід переходить до наступного гравця.



Цифри на синіх смужках показують вам, яка мінімальна кількість бульбашок необхідна для занурення на задану глибину і повернення на поверхню за один хід.

Іноді трапляється, що у гравця немає необхідних карт для занурення та повернення батискафу за один хід. Тоді можна спробувати зробити це за два хода, тобто з відтермінуванням результату. Ви викладете всі свої карти, спускаєтеся на рівень обраної глибини без необхідної кількості кисневих бульбашок, необхідних для повернення (примітка: якщо у вас є необхідні карти, ви повинні їх використати!), піднімаєте вибрану тварину на глибину, яка вам доступна, та чекаєте наступного ходу, щоб відкрити картку з киснем. Тварина в цей час зарезервована для вас; інші гравці не можуть взяти цю картку під час їхнього ходу.

ПАМ'ЯТАЙТЕ:

Картка з твариною, яку накрито батискафом іншого гравця, вже зарезервована для нього. Якщо на певній глибині є тільки одна картка з твариною, і на ній стоїть батискаф, то вам потрібно зануритися в іншу глибину, доступну вам.

Ви можете закінчити рух вашого батискафу на глибині більше 100 метрів. Це означає, що гравець знаходиться в зоні ризику (межа зони ризику на ігровому полі позначена лінією маленьких бульбашок). Якщо ви зупинилися на глибині до 100 метрів, ви перебуваєте поза зоною ризику.

Якщо під час наступного ходу ви відкриваєте карту, яка дозволить вам безпечно вийти на поверхню, то:

- якщо ви були в зоні ризику, то як нагороду за мужність ви **отримуєте 2 карти кисню**,
- якщо ви знаходитесь поза зоною ризику, ви не отримуєте додаткових карт.



Якщо отримана картка не дозволяє вам повернутися на поверхню, це називається "**надзвичайна ситуація**" - вам доведеться повернути обрану тварину на глибину, в якій вона живе (вона стає доступною для інших гравців), а батискаф може спливати на поверхню. Ви не отримаєте жодної картки для виходу на поверхню.

Коли вам вдасться отримати картку з твариною, помістіть її (зображенням вгору) перед собою на столі.

Після того як гравець забирає з поля картку з твариною, треба одразу додати на ігрове поле нову картку (карток завжди має бути 5, 6 або 7). Примітка: наприкінці гри, коли стос карток з тваринами закінчився, покладіть останню картку з купки на ігрове поле та продовжуйте гру (гравці матимуть менший вибір тварин, яких можна отримати).



ПАМ'ЯТАЙТЕ:

якщо на обраній глибині є кілька карток з тваринами, ви можете претендувати на будь-яку тварину, не зарезервовану батискафом іншого гравця. Столпчик, в якому розташовано картку з твариною не має значення, важлива лише глибина.

Приклад:

Михайло має дві картки в руці: одну з 3, а іншу з 4 бульбашками кисню. Він хотів би отримати японського краба, який знаходиться на глибині 500 м. Йому потрібно 10 бульбашок кисню. Отже може занурюватися тільки з відтермінуванням результату. Михайло викладає свої карти на стіл, пересуває батискаф на глибину 500 м та зупиняється на карточці із зображенням японського краба. Наступним кроком він піднімає тварину на глибину 300 м та закінчує свій хід на цій глибині - у так званій зоні ризику. Тепер Михайло чекає наступного ходу. У наступний хід він відкриває карту з 4 бульбашками. Йому вдається вийти на поверхню. У якості нагороди за мужність він отримує зі стосу 2 верхні карти з бульбашками кисню. Використані картки, які допомагали руху батискафа, він перевертає та кладе поруч з ігровим полем, а хід переходить до наступного гравця.

Після Михайла, свій хід виконує Ліна. У неї є дві карти в руці: одна з 4, а інша - з 1 бульбашкою. Вона планує отримати вугра (300 м). Для цього їй потрібно 6 бульбашок кисню. Як і Михайло, вона повинна зануритися з відтермінуванням результату. Ліна викладає свої карти на стіл, занурює батискаф на глибину 300 м та зупиняється на карточці з вугром, потім піднімає тварину на глибину 100 м. Вона закінчує свій хід на цій глибині - за межами зони ризику - та чекає наступного ходу. У наступний хід Ліна відкриває карту з двома бульбашками, виходить на поверхню, але тому, що вона не ризикує, то й не отримує жодної додаткової картки. Ліна відкладає використані картки, а хід переходить до наступного гравця.

Наступний хід виконує Філіп. У нього є картка із 6 бульбашками в руці. Він хоче отримати креветку (400 м). Як і попередні гравці, він повинен робити занурення з відтермінуванням результату. Філіп викладає свою карту на стіл, спускається у батискафі на глибину 400 м та зупиняється на карточці з креветкою. Потім піднімає тварину на глибину 200 м. Філіп закінчує свій хід в зоні ризику. У наступний хід Філіп відкриває картку, на якій є лише одна бульбашка кисню. Філіп повинен вийти на поверхню, а картку з креветкою повернути до одного з квадратів на глибині 400 м. Гравець відкидає використані для руху батискафа картки, а черга переходить до наступного гравця.

КІНЕЦЬ ГРИ ТА ПІДРАХУВАННЯ БАЛІВ

Гра закінчується, коли в колоді не залишилося карток кисню. Всі кисневі картки слід потім перемішати та покласти на відповідний прямокутник на ігровому полі. Гравці, починаючи з того, кому не вистачило карток з киснем, по черзі виконують свої останні ходи, доки черга не дійде до стартового гравця (він більше не виконує своїх дій). Тепер можна підрахувати бали.

Складіть кількість всіх перлин, які знаходяться на картках з тваринами, яких ви сфотографували. Якщо у вас їх більше, ніж у інших гравців, ви - переможець цієї гри. У випадку нічиєї виграє той, у кого залишилося більше карток з киснем. Якщо і цей результат не виявляє переможця, обидва гравці святкують перемогу.

РОЗШИРЕНИЙ ВАРІАНТ ГРИ

У розширеному варіанті гравці отримують бали не тільки за перлини, а й за найбільший набір тварин, які живуть на певній глибині. По-перше, підрахуйте всі перлини, які містяться на картках, які ви виграли. Потім перевірте комплекти тварин з кожної глибини. Ніхто не має більше тварин з певної глибини, ніж ви? За кожну тварину з такого набору ви отримаєте ще 1 бал. Якщо інший гравець має таку саму кількість тварин з тієї ж глибини, ви обидва отримуєте додаткові бали за кожну тварину у ньому. Тепер складіть всі зароблені вами бали. Якщо у вас більше число, ніж у інших гравців, ви виграли гру. У випадку нічиєї, виграє гравець з більшою кількістю тварин з глибини 600 м. Якщо і це не виявить персонального переможця, гравці святкують перемогу разом.



Приклад:

Ліна має дві тварини з 4 перлинами (з глибини 600 м), дві - з 3 перлинами (500 м), одну - з 2 перлинами (400 м), одну - з 2 перлинами (300 м), дві - з 1 перлиною (200 м) та дві - з 1 перлиною (100 м).

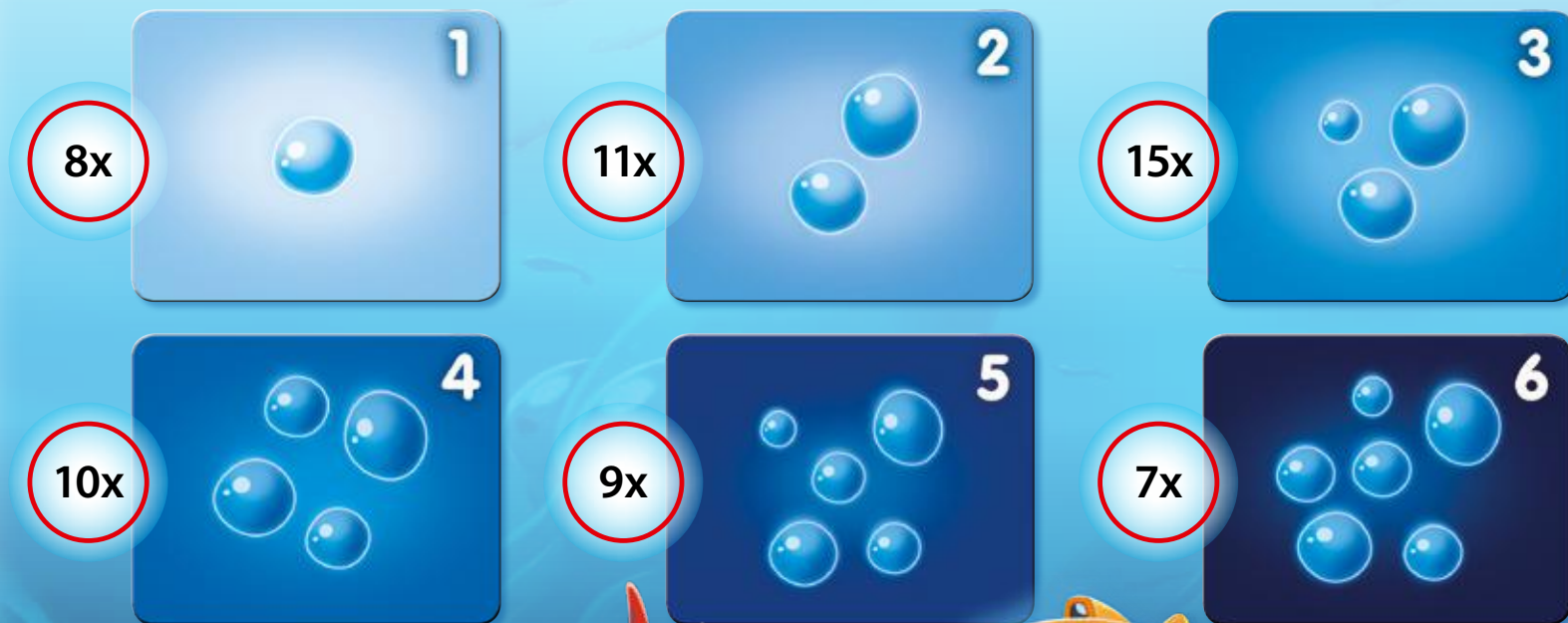
Михайло має одну тварину з 4 перлинами (з глибини 600 м), дві - з 3 перлинами (500 м), три - з 2 перлинами (300 м), три - з 1 перлиною (200 м) та дві - з 1 перлиною (100 м).

Ліна отримала наступну кількість балів за перлини: $2 \times 4 + 2 \times 3 + 1 \times 2 + 1 \times 2 + 2 \times 1 + 2 \times 1 = 22$. Ліна має найбільшу кількість тварин з глибин 600 і 400 м й таку ж кількість тварин з глибини 500 і 100 м, як зібрав Михайло. Для кожної тварини з цих наборів вона отримує 1 бал. Результат Ліни: $22 + 2 + 1 + 2 + 2 = 29$.

Михайло отримав таку кількість балів за перлини: $1 \times 4 + 2 \times 3 + 3 \times 2 + 3 \times 1 + 2 \times 1 = 21$. У Михайла більше тварин з глибини 300 і 200 м й така ж кількість тварин з глибини 500 і 100 м, як зібрала Ліна. Для кожної тварини з цих комплектів він отримує 1 бал. Результат Михайла: $21 + 3 + 3 + 2 + 2 = 31$.

Михайло переміг у цій грі.

КИСНЕВІ КАРТКИ, ЯКІ ВИКОРИСТОВУЮТЬСЯ В ГРІ:



МОРСЬКИЙ КОНИК

Подивіться! Хто це плаває біля рифу?
Мале тіло, вузький носик ...
Майже як шаховий кінь ...
І це риба! Морський коник.



ЛОБСТЕР

Знаменитий пане Лобстер
гордовито виглядає у своїй броні.
Але тому, що він дійсно смачний,
дуже швидко зникає з тарілки...



РИБА-КЛОУН

Він живе тільки в теплих водах -
барвистий як Покемон!
Він був справжньою зіркою
у прекрасній казці "Пошуки Немо".



ДОВГОГОЛКОВА РИБА-ЇЖАК

Ця рибка часто нервує!
І коли вона чогось боїться,
швидко перетворюється на кулю з шипів.
І це нікому не подобається.



АКУЛА-МОЛОТ

Її тіло, як молоток (той великий,
з будівельного майданчику).
Вона бачить все навколо себе,
хоча у неї немає відеокамери.



БАРАКУДА

Нудьга в тропічній воді ...
Але раптово виникає баракуда!
Деякі рибки вірять у дива -
вони вважають, що зможуть втекти,
але... О, ні! Барр-р-ракуда!



АКТИНІЯ

Це створіння має найяскравіший
колір у "коралових" хашах.
Навіть попри те, що у нього немає скелету,
воно сягає до одного метру в діаметрі.



КАМБАЛА

Не дуже приваблива,
сплюснута та косоока, пласка
камбала повільно пливе вздовж
плаского дна моря.



МОРСЬКИЙ ЇЖАК

Крихітна сфера, схожа на м'яч,
спокушає дітей у мілководді.
Але не намагайся грати з ним - бо їжак,
він і в морі їжак - може боляче вколоти.



МУРЕНА

Гострі зуби, гнучке тіло.
Щоб заховатися, їй достатньо щілини...
Атакує раптово, тому
ду-ууже небезпечна для дайверів!



ВУГОР

Довго-довго пливе океаном
цей двометровий велетень.
Раз за життя відкладає ікру
аж у морі Саргасовому!



КРЕВЕТКА

Вони ніби хмара личинок!
Може вони вважають себе личинками левів?
Люди цих смачних ракоподібних
називають морепродуктами!



ВОСЬМИНІГ

Він обіймає за чотирьох
чотирма парами щупальців.
Головоноге дивне створіння
з величезними очами та беззубим ротом.



СКАТ

Він рухається у воді, наче метелик,
який літає над садом.
Але пильнуйте, бо його хвіст
увінчаний шипом з отрутою.



МОРСЬКА ЗІРКА

Ви знайшли її у морі?
А колись вона мешкала в небі.
Одного разу вночі впала у воду
й втратила своє яскраве світло.



СИНІЙ КИТ

Найбільша тварина в історії Землі.
Слони ... грибочки поряд з ним!
У цих тридцяти трьох метрах цілих двісті тон!
А харчується маленькими ракоподібними!



ДЕЛЬФІН

Веселий та грайливий,
він завжди посміхається!
Дуже любить грати та ніби
розмовляє зі мною.



МОРСЬКА ЧЕРЕПАХА

Разом зі своєю домівкою
то пірнає, то виринає з глибин.
Під водою без дихання
Вона легко протримається п'ять годин!



МАРЛІН

Винятково швидка риба,
що ріже воду своїм плавником.
А ось п'ятиметровий марлін
стрибає над хвилями! Вражає!



КИТ-ВБИВЦЯ

Великий, загрозливий, черно-білий.
Викликає великий страх навкруги.
Гострі зуби роздирають жертву на клаптики.
Краще тримайтеся подалі від нього!



ВЕЛИКА БІЛА АКУЛА

Сама назва вселяє страх – сім хижих метрів!
Тільки-но рибка втратила пильність, від неї залишаються самі кістки ...



ГІГАНТСЬКИЙ КАЛЬМАР

Він завжди повний чорнил, наче старовинний шкільний каламар. Але замість того, щоб писати у блокноті, він стріляє у ворогів. Це – гігантський кальмар!



КИТОВА АКУЛА

Це найбільша риба з відомих, щось на зразок потягу разом з платформою! Незважаючи на все це, вона нешкідлива – харчується тільки планктоном.



ТУНЕЦЬ

Він виростає до чотирьох метрів і може важити сімсот кілограмів! Його дуже цінують гурмани, які ним ласують та ціну знають!



ЯПОНСЬКИЙ ГІГАНТСЬКИЙ ГРАБ

Цей краб величезний – його нога сягає трьох метрів! Що подарувати цьому членистоногому? Мабуть сандалі і гетри!



КАШАЛОТ

Іноді кашалот занурюється в глибину, це – не секрет, він змагається з гігантським кальмаром не на життя, а на смерть!



МОРСЬКИЙ РАВЛИК

Красивий, барвистий і незвичайний – його стилю можна позаздрити. Найбільша знайдена оболонка-домівка цього модника сягає майже метра!



МЕЛАНОЦЕТ

Дивна назва і смішний вигляд і нічна лампа мерехтить над чолом – це корисно не тільки в темряві, але й приваблює сніданок його.



МЕДУЗА

Це миле маленьке желе зовні не схоже на диявола! Насправді це хижак, який має отруйні щупальця!



МОРСЬКИЙ ЧОРТ

Десь у глибокій воді цей плоский рот полює за здобиччю. Атмосфера стає напруженою. Як не потрапитися на його вудку?



Дистриб'ютор: ТОВ Бельвіль
вул. Боткіна, 4 оф. 54, м. Київ, Україна 03056
www.bville.com.ua

GRANNA