

A game by Antoine Bauza

OCEANOS™

ПРАВИЛА



Art by Jérémie Fleury





Краткое описание игры

В игре "Океания", вы станете Капитаном Экспедиции, погружаясь на субмаринах в глубины океана.

Коллекционируйте удивительные виды животных, исследуйте самые большие коралловые рифы, и собирайте забытые сокровища с помощью аквалангистов.

Не забывайте улучшать свою субмарину во время путешествия, если хотите вернуться со всеми находками и открытиями на сушу.

Но самое главное, остерегайтесь проклятия Кракена!



Компоненты

75 ЧАСТЕЙ СУБМАРИН (по 15 штук, 5-ти цветов)

по 5 частей
на субмарины
первого уровня



по 5 частей
на субмарины
второго уровня



по 5 частей
на субмарины
третьего уровня



135 КАРТ ИССЛЕДОВАНИЙ



40 карт
первого
раунда



45 карт
второго
раунда



50 карт
третьего
раунда

15 ЖЕТОНОВ ТОПЛИВА (по 3 шт. 5-ти цветов)



9 ТАЙЛОВ КРАКЕНА



15 ЖЕТОНОВ АКВАЛАНГИСТА (по 3 шт. 5-ти цветов)



30 ЖЕТОНОВ СОКРОВИЩ



1 непрозрачный мешочек



5 КАРТ-ПОДСКАЗОК ДЛЯ ИГРОКОВ



Лицевая
сторона

Обратная
сторона



1 журнал подсчёта очков





Обзор и Цель игры

По ходу игры, каждый игрок будет проводить экспедицию, разыгрывая перед собой карты Исследований по порядку, в три ряда, в течение трёх раундов (по одному ряду за раунд).

Каждый ход, Капитан экспедиции раздаёт карты исследований другим игрокам, которые выбирают одну и оставляют себе, добавляя в свою экспедицию (в свой ряд карт), прежде чем вернуть остальные карты Капитану.

Карты исследований содержат много символов, которые позволяют вам набирать очки или улучшать вашу субмарину.

В конце игры побеждает игрок с наибольшим количеством победных очков (★).

Элементы игры

Субмарины

Субмарины - это ваше средство передвижения при исследовании глубин океана. Каждая субмарина состоит из 5 разборных частей, а каждая часть имеет три уровня улучшения (●, ●●, ●●●).



У каждой части вашей субмарины есть своя функция, которая улучшается с каждым новым уровнем.

Пропеллер

- нет эффекта
- даёт 2 ★ (победных очка) в конце раунда
- даёт 5 ★ (победных очков) в конце раунда

Мотор

- позволяет использовать **один** жетон топлива в раунд
- позволяет использовать **два** жетона топлива в раунд
- позволяет использовать **три** жетона топлива в раунд

Кабина

- даёт **один** перископ
- даёт **два** перископа
- даёт **три** перископа

Аквариум

- позволяет содержать **трёх** разных животных
- позволяет содержать **пять** разных животных
- позволяет содержать **восемь** разных животных

Шлюз

- вмещает **один** жетон аквалангиста
- вмещает **два** жетона аквалангиста
- вмещает **три** жетона аквалангиста

Карты исследований

Карты исследований показывают находки, которые вы обнаружили в глубинах океана во время экспедиции.

Каждая карта исследований изображает разные элементы, разделённые по трём категориям.



Полезные элементы (обведены белым)



Животные: в конце раунда, приносят по 2 ★ за каждый вид (разных) животных в вашей коллекции. Не забывайте проверять уровень вашего Аквариума и его вместительность.



Кораллы: в конце игры, приносят по 1 ★ за каждый коралл в вашем большом коралловом рифе. То есть в самом большом наборе карт исследований с изображением кораллов.



Сокровища: в конце игры, приносят столько ★, сколько указано в сумме на всех жетонах сокровищ в вашей коллекции. Каждое сокровище приносит от 2 ★ до 4 ★.



Вредные элементы (обведены красным)



Глаза Кракена: игроки, которые собрали больше всего глаз в течение раунда, теряют очки ★. Количество потерянных очков, определяется жетонами Кракена, которые бывают трёх размеров, и на которых указано: 0, -1, -2, -3 или -4.



Элементы улучшений (обведены белым)



Базы: Вы можете улучшать свою субмарину, если уже сыграли карты исследования с кристаллом.



Кристаллы: Выберите улучшение, которое хотите выполнить на своей субмарине.

Уточнения про животных

Есть восемь разных животных двух размеров:

Маленькие животные распространены, и регулярно встречаются на картах исследований.



Большие животные - редкие, и реже встречаются на картах исследований.



Подсказки для игроков

Подсказка - это двухсторонняя карточка: лицевая сторона используется для первого и второго раундов, а обратная сторона - для третьего раунда. Подсказка игрока используется в качестве базы, как обычная карта и подчиняется тем же правилам. На подсказке изображены элементы, на которые следует обратить внимание во время подсчета очков в конце каждого раунда, и в финальном подсчете.



Подготовка

1

Каждый игрок выбирает цвет и берет все части своей субмарины, а также жетон аквалангиста и топливные жетоны.



2

Соберите свою субмарину из частей со значками (●) остальные части отложите в сторону.



3

Поместите жетон с аквалангом и жетон топлива в соответствующие места на своей субмарине. Остальные жетоны уберите в сторону.



4

Случайно и не глядя вытяните по одному тайлу Кракена каждого размера, и поместите их в центр стола от наибольшего снизу, к меньшему сверху. Остальные тайлы Кракена не будут использоваться в этой игре.



5

Разделите карты исследований на три стопки, по одной для каждого раунда. Перемешайте каждую стопку, и положите их в центр стола.



6

Положите все жетоны сокровищ в непрозрачный мешок и отложите в сторону.



Последний игрок, наблюдавший за аквариумом, становится первым Капитаном экспедиции (см. следующую страницу)



5



Ход игры

Игра состоит из 3-х раундов по 5 ходов в каждом:

1ый раунд

Исследуйте океан под самой поверхностью



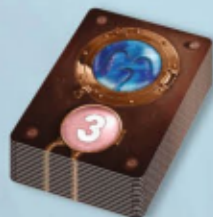
2ой раунд

Исследуйте океан немного глубже



3ий раунд

Исследуйте самые глубокие впадины и дно океана



Примечание: если вы потеряли счёт ходов и забыли какой сейчас шаг, просто посчитайте свои карты без жетонов топлива.



Каждый раунд проходит по одним и тем же правилам и подсчёту ★ в конце каждого раунда. В конце третьего раунда проводится дополнительный подсчет, с учетом различных элементов.

Обзор Раунда

Каждый раунд состоит из пяти ходов, а каждый ход из следующих шагов:



Капитан экспедиции раздаёт карты исследований текущего раунда всем игрокам кроме себя. Каждый игрок получает одну карту за каждый свой перископ, на своей субмарине + ещё одну карту (т.е. всего карт - на одну больше, чем перископов).

Пример

Если в вашей субмарине Кабина первого уровня, значит у вас 1 Перископ. Вы получаете две карты Исследования (одну за Перископ + одну дополнительно).

Если у вас Кабина 3-го уровня, у вас три перископа, и вы получаете 4 карты Исследования (3 + 1).

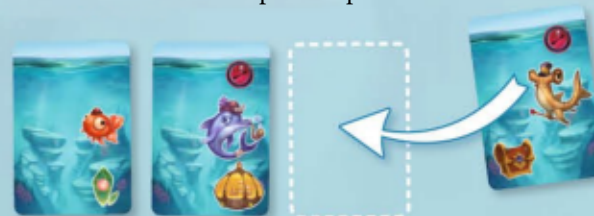


Каждый игрок тайно выбирает карту исследования (одну) из тех, что он получил, оставляет её себе и кладёт лицом вниз перед собой. Остальные карты исследования возвращаются Капитану Экспедиции.



Все игроки одновременно открывают свою карту исследования и размещают её перед собой по следующим правилам:

Карты исследования размещаются слева направо: Порядок карт исследования, разыгрываемых перед вами, не может быть изменен во время игры.



В каждом раунде разыгрывается новый соответствующий ряд карт исследования: Карты 1-го раунда размещаются сверху, карты второго раунда помещаются посередине, и, наконец, 3-го раунда - помещаются внизу.



Капитан Экспедиции выбирает одну карту исследования среди тех, которые ему вернули другие игроки, следуя тем же правилам размещения. Он сбрасывает оставшиеся карты лицом вверх.

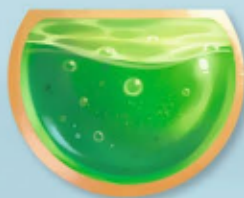
Если вы, как Капитан Экспедиции, получаете меньше карт, чем позволяет ваш уровень Кабины, то доберите из колоды на руку столько карт, чтобы их число равнялось количеству перископов + 1.



Игрок слева от действующего Капитана Экспедиции будет новым Капитаном в следующий ход.



Каждый ход вам доступны следующие дополнительные действия:



Использование жетона топлива

Вы можете использовать жетон топлива, чтобы на шаге 2 оставить себе дополнительную карту также лицом вниз (см. шаг 2 на предыдущей странице). Она также вскрывается на шаге 3. Положите использованный жетон топлива на эту карту, когда разыгрываете её.



Если у вас несколько жетонов топлива, в течение этого хода, вы можете оставить несколько карт, по одной за каждый потраченный жетон. Вы можете выбрать порядок, в котором вы размещаете их перед собой, но только до разыгрывания этих карт, на шаге розыгрыша карт 3 порядок изменить нельзя.

Количество жетонов топлива, которые вы можете использовать во время раунда, определяется уровнем улучшения мотора вашей субмарины.

Мотор (1-го уровня) дает вам 1 топливо,

Мотор (2-го уровня) - даёт 2 топлива,

Мотор - даёт 3 топлива для использования в одном раунде.

Если вы использовали доступный жетон топлива и улучшили Мотор, то в этом раунде, при получении дополнительного жетона, вы можете только разместить его на своей субмарине (смотрите пример справа).

Пример

Ваш Мотор позволяет использовать один жетон топлива. Вы используете его, чтобы сохранить дополнительную карту исследования и кладёте жетон на эту карту. Затем вы обновляете свой двигатель до 2-го уровня и получаете за это ещё один новый жетон топлива. Полученный жетон, в этом раунде использовать нельзя, можно только разместить его на своей субмарине. И лишь со следующего раунда, вы уже сможете использовать два жетона топлива.



Розыгрыш жетона аквалангиста

Вы можете разыгрывать жетон аквалангиста только на карте исследования с сокровищем, и только сразу после розыгрыша этой карты перед собой.

В конце игры жетон аквалангиста позволяет вам собрать сокровище, на котором он находится, а также все сокровища, с которыми он встретится по пути на поверхность.

Пример

Вы разыгрываете карту исследования с сокровищем в третьем раунде и решаете сыграть на неё аквалангиста. В конце игры ваш аквалангист возвращается на поверхность и собирает по пути два сокровища.





Улучшение субмарины

Когда вы **играете карту исследования с изображением Базы**, и если вы уже сыграли один или несколько кристаллов, вы можете сделать улучшение одной из частей своей субмарины.

Примечание: когда игрок улучшает свой Мотор или Шлюз, он получает жетон топлива или жетон аквалангиста, соответственно. Этот новый жетон не может использоваться до следующего хода.



Пример

Вы не играли карту с Кристаллом до розыгрыша Базы, поэтому вы не можете сделать улучшение.



НЕЛЬЗЯ
УЛУЧШИТЬ

Вы сыграли зелёный Кристалл до розыгрыша Базы, значит вы можете сделать улучшение.



МОЖНО
УЛУЧШИТЬ

Уровень улучшения, который вы можете сделать, определяется Кристаллами, играемыми перед базой.

Один цвет (зеленый ИЛИ желтый): улучшите 1 часть вашей субмарины до 2 уровня, независимо от количества кристаллов этого цвета.



или

только один цвет

Два разных цвета (зеленый И желтый): улучшите часть 2-го уровня до третьего уровня на вашей субмарине, если возможно. Если таких частей нет, вы по-прежнему можете улучшить часть 1-го уровня до второго.



и

два разных цвета

Примечание: Вы не можете улучшить часть вашей субмарины с первого, сразу до 3-го уровня. Вы должны сначала перейти на уровень 2, и только потом улучшать до третьего уровня.



Пример

Вы сыграли первую базу после двух карт исследования, каждая из которых имеет зеленый кристалл. Вы используете Зеленые Кристаллы, чтобы выполнить улучшение (с 1 до 2). Затем вы играете вторую базу без розыгрыша новых кристаллов. Поскольку вы уже использовали кристаллы, вы не можете выполнить новое обновление.



Улучшение
с 1 до 2 уровня

Нет кристаллов
значит нет улучшения



Конец Раунда



В конце раунда вы возвращаетесь на свою базу, чтобы сбросить сокровища и отдохнуть, прежде чем спуститься еще ниже в глубины океана.

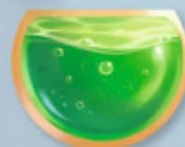
Это происходит в три этапа:



Поместите свою подсказку игрока в конце ряда карт исследования. Если у вас есть неиспользованные кристаллы, вы можете выполнить обновление (🏰) в соответствии с обычными правилами.



После подсчета очков, **заберите все использованные жетоны топлива**, и верните их на свои места на субмарине.



Ваши жетоны аквалангиста, независимо от количества, остаются на своих местах до конца игры. После этого начинается новый раунд.



Посчитайте свои очки 🌟 победы, полученные в этом раунде, и запишите их в журнал подсчета очков. Элементы, которые приносят очки 🌟 в конце раунда:

- **Собранные животные:** получите по 2 🌟 за разных животных, которых вы собрали в своем Аквариуме. Обратите внимание на ограничение вместительности вашего Аквариума.
- **Пропеллер вашей субмарины:** получите 0, 2 или 5 🌟 в зависимости от уровня вашего Пропеллера.
- **Определите игрока с наибольшим количеством глаз Кракена:** игрок, который имеет больше всех глаз Кракена на своих картах исследований в текущем раунде, переворачивает верхний тайл Кракена и теряет столько 🌟, сколько указано на тайле. Затем сбросьте этот тайл.



В случае ничьей, несколько игроков теряют столько очков , сколько указано на тайле Кракена.





Конец игры и подсчет очков

Игра заканчивается в конце третьего раунда, после того, как все игроки всплывут на поверхность. Происходит финальный подсчет очков за следующие элементы:



Самый большой коралловый риф

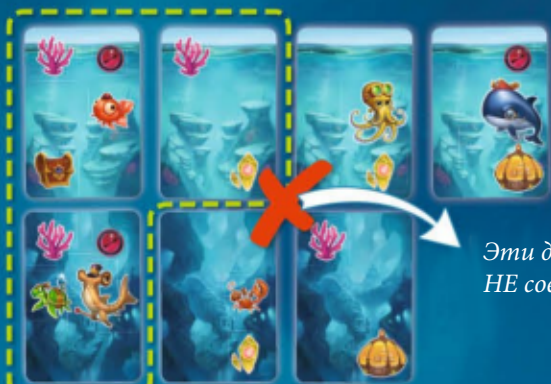


Получите по 1 ★ за каждый коралл в своем самом большом коралловом рифе, другими словами, ваш самый большой набор карт исследований с кораллами.

Коралловый риф состоит из **ортогонально смежных** карт (соседние по вертикальным и/или горизонтали карты). Диагональ не соединяет карты исследований и не образует риф.

Пример

Среди ваших карт исследований, есть набор из трёх карт с Кораллами. Вы получаете по 1 ★ за каждый Коралл в этом наборе, всего 3 ★.



Эти две карты НЕ соединены.

Эти три карты формируют набор (риф).



Сокровища, собранные вашими аквалангистами



Начиная с Капитана экспедиции, и далее по очереди, вытаскивайте не глядя столько жетонов сокровищ из непрозрачного мешочка, сколько сундуков сокровищ, собрано вашими Аквалангистами. Прибавьте столько ★, сколько в сумме изображено на всех вытянутых вами жетонах сокровищ.

Пример

Этот аквалангист при всплытии собирает два сокровища. Вы вытаскиваете два жетона сокровищ из мешочка и получаете 7 ★ при финальном подсчете.



Игрок с максимальным количеством очков ★ в конце игры становится победителем!

В случае ничьей, игрок с наибольшим суммарным уровнем 🐙 улучшений субмарины становится победителем. Если ничья сохраняется, игроки делят победу.



Вариант игры

ДВА ИГРОКА

При игре на двоих, подготовка, игровой процесс, количество раундов - остаются без изменений. Меняются только правила хода.



Одновременно выполняйте со своим противником следующие шаги:

- ▶ Тяните карты из колоды, пока у вас не будет столько карт, сколько Перископов на вашей субмарине + одна карта.
- ▶ Тайно выберите карту исследования, которую хотите оставить (или несколько карт, если позволяют жетоны топлива) и положите лицом вниз перед собой.
- ▶ Покажите свою выбранную карту исследования и поместите ее лицом вверх перед собой, следуя нормальным правилам размещения.
- ▶ Если хотите, сбросьте одну карту с руки, подложив её под колоду.
- ▶ Передайте оставшиеся в руке карты вашему противнику.

Правила подсчёта очков в конце раунда и в конце игры остаются без изменений.



Вариант игры

ТРЕВОЖНЫЕ ВОДЫ

Этот вариант рекомендуется для опытных игроков, и особенно для игры в пятером.



- ▶ Как только каждый игрок (кроме Капитана экспедиции) выбрал карту(ы), которую он хочет разыграть, Капитан экспедиции случайным образом берет одну и только одну карту из оставшихся у каждого игрока.
- ▶ Как обычно, Капитан экспедиции набирает карты до количества Перископов на своей субмарине + одна карта.
- ▶ Остальные карты возвращаются под колоду.



Биографии



ANTOINE BAUZA
DESIGNER

Родившийся в Валенсии в 1978 году, Антуан Бауза стал плодотворным и всемирно известным игровым дизайнером. Начав с разработки игр в свободное время, а также преподавания в школах в течение трех лет, позже он решил полностью посвятить свое время игровому дизайну.

Разностилевой дизайнер, он быстро встретил успех с такими играми, как Ghost Stories и Monster Chase. Всемирное признание пришло в 2010 году с выходом игр 7 чудес и Hanabi, международными многоязычными бестселлерами.

Oceanos - его первая игра, выпущенная IELLO, хотя он также участвовал в разработке Welcome Back to the Dungeon в линейке мини-игр издателя. Он также является автором подростковых романов, ролевых игр и видеоигр.

www.antoinebauza.fr

@toinito



JÉRÉMIE FLEURY
ARTIST

Сразу после окончания художественной школы Эмиля Коля в Лионе в 2010 году Джереми Флери начал работать концепт-художником для видеоигр, а затем расширил свою деятельность в проектах подростковой литературы (Azuro le dragon bleu, Malenfer, L'Enfant-dragon).

Пристрастившись к развлекательному способу воспитания, он с головой окунулся в иллюстрирование настольных игр в 2015 году, с такими играми, как Little Red Riding Hood (Purple Brain) и, особенно, Oceanos (IELLO). Выдуманные, фантастические и давно забытые времена - его любимые вселенные, в которые он любит погружать игроков и читателей своими иллюстрациями.

www.trefle-rouge.fr

@Trefle_Rouge



Designer: Antoine Bauza
Artist: Jérémie Fleury
Project Manager: Ludovic Papaïs
Translation: Danni Loe-Sterphone

Playtesters: Ludovic Maublanc, Mikael Bach, Michaël Bertrand, Françoise Sengissen, Corentin Lebrat, Bruno Faidutti, and all the players of La Cafetière...

Thanks: The designers thanks his son, Esteban, who involuntary inspired Oceanos while he was calmly playing in his bath with a beautiful plastic seahorse...



Символы



Полезные элементы (обведены белым)



Животные: в конце раунда, приносят по 2 ★ за каждый вид (разных) животных в вашей коллекции. Не забывайте проверять уровень вашего Аквариума и его вместительность.



Кораллы: в конце игры, приносят по 1 ★ за каждый коралл в вашем коралловом рифе. То есть в самом большом наборе карт исследований с изображением кораллов.



Сокровища: в конце игры, приносят столько ★, сколько указано в сумме на всех жетонах сокровищ в вашей коллекции.

Вредные элементы (обведены красным)



Глаза Кракена: игроки, которые собрали больше всего глаз в течение раунда, теряют ★.

Элементы улучшений (обведены белым)



Базы: Вы можете улучшать свою субмарину, если уже сыграли карты исследования с кристаллом.



Кристаллы: Выберите улучшение, которое хотите выполнить на своей субмарине.

© 2011-2016 IELLO USA LLC. IELLO, OCEANOS, and their logos are trademarks of IELLO USA LLC.
Warning: This product contains small parts that can be swallowed and may not be suitable for use by children under 36 months.
THIS PRODUCT IS NOT A TOY. NOT INTENDED FOR USE BY PERSONS 3 YEARS OF AGE OR YOUNGER.
Made in Medemblik, Netherlands by NFS. Jeu en anglais.
Importé au Canada par IELLO USA LLC, 5550 Painted Mirage Rd., Suite 320, Las Vegas, NV 89149, USA.
Phone: 702-818-1789. info@iellogames.com
Lot: OCEEN062016

www.iellogames.com

FOLLOW US ON:

