

1. ВОССТАНОВИТЬ ПОСТУПЛЕНИЕ ВОЗДУХА Подготовка: Поместите маркер на «0» внизу Новое Правило: Если вы закончили свой ход в зоне с Пещерой, передвиньте маркер на 1 вправо. Иначе, передвиньте маркер на 1 влево. В конце своего хода можете оставить столько карт Трофеев, сколько текущий уровень Кислорода Цель: Достичь уровня Кислорода - <u>5</u>. 0 1 2 2 3 4 5	СКРЫТЫЕ ТУННЕЛИ Награда: Восстановите все Способности персонажа Новое Правило: Если щупальце перемещается в зону с Пещерой, занятую персонажем, уберите щупальце с поля не беря карту.
1. ИСПЫТАТЬ ОБОРУДОВАНИЕ «ЗАХВАТ» Подготовка: Поместите 8 карт «Захват» лицом вверх рядом с полем, формируя колоду испытания Новое Правило: 1 раз в ход, не используя действие, вы можете сбросить карту «Захват» из колоды испытания, чтобы переместиться на 1 зону без ее активации Цель: Активируйте зоны Потомства, Водоворота, Логова и Кракена во время хода 1 игрока.	МАСТЕРСТВО ВЛАДЕНИЯ ОБОРУДОВАНИЕМ Награда: Восстановите все Способности персонажа Новое Действие: Сбросьте карту «Захват» с колоды испытания, чтобы передвинуть <u>любого</u> персонажа на 1 зону <i>(и затем активировать ее)</i>
1. СОБРАТЬ БИОЛОГИЧЕСКИЕ ОБРАЗЦЫ Новое Правило: В начале каждого хода уничтожьте 1 щупальце и поместите его рядом со Способностями вашего персонажа как Образец Цель для 1-2 игроков: Соберите 5 Образцов Цель для 3 игроков: Соберите 6 Образцов Цель для 4 игроков: Соберите 8 Образцов	СКРЫТАЯ УЯЗВИМОСТЬ Награда: Каждый игрок может восстановить 1 Способность персонажа Новое Правило: Раз в ход, не используя действие, можете вернуть Образец в запас, чтобы переместить 1 щупальце на 1 зону
2. ПРОВЕСТИ БИОЛОГИЧЕСКИЙ ЭКСПЕРИМЕНТ Цель для 1-2 игроков: 6 зон в ряду должны быть заняты персонажами или щупальцами Цель для 3-4 игроков: 7 зон в ряду должны быть заняты персонажами или щупальцами	ЭКСПЕРИМЕНТАЛЬНЫЕ ДАННЫЕ Награда: Восстановите все Способности персонажа Новое Правило: Когда перемещаетесь в зону с Логовом, активируйте ее дважды

3. ВОССТАНОВИТЬ ЭНЕРГИЮ НА «UB-85» Подготовка: Поместите жетон Спасательной капсулы на каждую зону Старта Новое Правило: Если щупальце перемещается в зону Старта со Спасательной капсулой, удалите Спасательную капсулу из игры. Новое Действие после Задания 1: если ваш персонаж находится рядом со Спасательной капсулой: поменяйте их местами и щелчком отправьте капсулу вдоль поля. Цель: 2 Спасательных капсулы должны коснуться «UB-85» в конце поля	ПОБЕДА! <i>Старая подлодка загрохотала, возвращаясь к жизни, и осветила морское дно блестящим оранжевым свечением. Ваши попытки завести «UB-85» увенчались успехом, и, похоже, звук напугал Кракена – на данный момент.</i>
1. РАЗВЕДАТЬ МЕСТНОСТЬ Цель: Между всеми игроками, используйте 3 или более карты с символом ласты в течение хода 1 игрока	РАЗРАБОТКА ПЛАНА ПОБЕГА! Награда: Восстановите все Способности персонажа Возьмите все карты с символом ласты из сброса и распределите их между всеми игроками
1. РАНА КРАКЕНА Цель: Уничтожьте 4 или более щупалец за 1 ход	КРАКЕН ОСЛАБЕЛ! Награда: Каждый игрок может восстановить 1 Способность персонажа Верните 1 щупальце с Трека угрозы в запас
2. ОБНАРУЖИТЬ СЛАБОСТЬ КРАКЕНА Цель: Все игроки должны быть сожраны Кракеном хотя бы однажды	ПРЕДСКАЗУЕМОЕ ПОВЕДЕНИЕ Награда: Восстановите все Способности персонажа Новое Правило: Играйте с верхней картой колоды Кракена, лежащей лицом вверх

2. СОЗДАТЬ СКЛАД СНАБЖЕНИЯ замок + 2 листа + 2 пистолета Цель: Будьте в ряду с подводной лодкой со всеми другими игроками. Затем один игрок сбрасывает карты с вышеуказанными символами.	АКТИВАЦИЯ СКЛАДА СНАБЖЕНИЯ Награда: Восстановите все Способности персонажа Новое Правило: поднять упавшего ныряльщика стоит 1 карту Трофеев вместо 2.
2. ИЗВЛЕЧЬ ГРУЗ ИЗ ПОТЕРПЕВШЕГО КОРАБЛЕКРУШЕНИЕ СУДНА замок + 2 часов / листы + ласты Цель: Будьте в ряду с подводной лодкой со всеми другими игроками. Затем каждый игрок должен сбросить карты с любой вышеуказанной комбинацией	СЕКРЕТНЫЙ ТАЙНИК Награда: Восстановите все Способности персонажа Возьмите все карты с символом пистолета из сброса и распределите их между всеми игроками
3. ПОБЕДИТЬ КРАКЕНА! Подготовка: Поместите маркер на «0» внизу Новое Действие после Задания 1: Находясь рядом с Кракеном, сбросьте карты в любой нижеуказанной комбинации, чтобы нанести ему ранение Пистолет / ласты+замок / часы+замок Цель: Нанесите Кракету 5 ранений общими усилиями 0 1 2 3 4 5	ПОБЕДА! <i>Вы нанесли последний удар Кракену – и ваши барабанные перепонки разрываются от его ужасных криков, которые эхом проходят даже через ваш костюм. Окружающие вас щупальца поникли и тело Кракена опускается в темноту бездны. И все-таки вам интересно - какие существа остались в мире, когда исчезли великие повелители глубин</i>
3. В ЖИВОТЕ ЧУДОВИЩА 3 пистолета + ласты + 2 замка Цель: 1 игрок должен быть сожран Кракеном и затем сбросить вышеуказанные карты, чтобы расчистить себе путь наружу!	ПОБЕДА! <i>Этот план выглядел гораздо лучшей идеей, перед тем как вас проглотили, но жесткая оболочка глотки Кракена уступила вашему импровизированному оружию. Несколькими долгими (по ощущениям) мгновениями спустя, вы вновь появились в бездне, покрытые запекшейся кровью – и славой.</i>

3. АКТИВИРОВАТЬ СПАСАТЕЛЬНЫЕ КАПСУЛЫ Подготовка: Поместите в случайном порядке жетоны Спасательных капсул в каждую зону Финиша Новое Правило после Задания 1: Каждый раз, когда Кракен пожирает, уберите Спасательную капсулу с самым маленьким номером. Когда игрок достигает Спасательной капсулы с замком, уберите этого персонажа и эту Спасательную капсулу с поля. Они сбежали и больше не ходят. Цель: все игроки должны сбежать	ПОБЕДА! <i>Уклоняясь от открытой утробы Кракена, вы вскарабкиваетесь в Спасательную капсулу. Как только двигатели капсулы понесли вас к поверхности, вы считаете себя везунчиком, потому что сохранили свою жизнь.</i> <i>Образец груза с «UB-85» находится под вами – три пузырька в дурно пахнущем сейфе.</i> <i>Пары начинают вас менять:</i> <i>кожа начинает разрушаться, глаза становятся бледными и вас мучает невероятный голод...</i>
1. СБЕЖАТЬ С ТРОФЕЯМИ Подготовка: Поместите маркер на «0» внизу Новое Правило: Когда вы уничтожаете 1 или более щупальце, переместите маркер внизу вместо взятия карты. Новое Действие: Возьмите столько карт Трофеев, сколько указано на трекере и установите трекер на «0» Цель: уберите все щупальца с поля 0 1 2 3 4 5 6	ИМПРОВИЗИРОВАННЫЕ ИНСТРУМЕНТЫ Награда: Все игроки могут восстановить по 1 Способности персонажа. Теперь, как обычно, после уничтожения щупалец берите карты Трофеев. Новое Правило: Восстановление Способности персонажа стоит 1 карту Трофеев вместо 2.
2. УБАЮКАТЬ КРАКЕНА Подготовка: поместите маркер на «б» на треке Ярости внизу Новое правило после Задания 1: В конце своего хода, если вы не уничтожили ни 1 щупальца, передвиньте маркер Ярости на 1 вправо. Если вы уничтожили 2 или более щупалец, передвиньте его на 1 влево. Если щупальце вернулось в запас из-за того, что его сдвинули с поля, все игроки получают по 1 карте Трофеев. Цель: Уменьшите Ярость Кракена до «0» 6 5 4 3 2 1 0	НЕЖНАЯ ДРЕМОТА Награда: Восстановите все Способности персонажа Новое Правило: Когда разыгрывается карта Пожирания в конце хода, в котором вы не уничтожили ни 1 щупальца или не использовали действие «Нанести рану Кракену», пожирание не происходит (Выставьте и/или переместите щупальца как указано)
2. ЖИВАЯ ПРИМАНКА Цель: Переместите голову Кракена с одной стороны поля к другой за 1 ход используя только зоны Кракена	ВРЕМЯ ЭКСПЕРТА Награда: Восстановите все Способности Персонажа Новое Правило: Перед разрешением любой взятой карты Пожирания, все игроки могут немедленно переместиться на 1 зону без ее активации

2. ПОБЕДИТЬ АКУЛУ Подготовка: Поместите жетон акулы в крайние левые 2 зоны ряда с кораблем Новое Правило: После того, как персонаж входит в зону в ряду или столбце с Акулой, переместите акулу на 1 зону к этому персонажу. Каждый раз, когда Кракен пожирает, переместите акулу на 1 зону к ближайшему персонажу. Если акула всплывает в зону с персонажем, переместите этого персонажа на ряд Старта, положите его и добавьте из запаса 1 щупальце на трек угрозы. <i>Акула может находиться в одной зоне с щупальцем</i> Цель: игрок рядом с акулой должен сбросить карты содержащие символы: листья, ласты, 2 пистолета	ХИЩНИК У ПОВЕРХНОСТИ Награда: Уберите жетон акулы с поля. Каждый игрок может восстановить 1 Способность персонажа
3. СПАСТИ ВЫБРОШЕННОГО НА БЕРЕГ НЫРЯЛЬЩИКА (ВН) Подготовка: Поместите Персонажа, который не используется, на Стартовый ряд в качестве ВН Новое Правило: Каждый раз, когда персонаж рядом с ВН передвигается, передвиньте ВН на 1 зону. Активируйте каждую зону, в которую перемещается ВН, кроме зон Кракена. ВН может быть сбит с ног щупальцами. Когда ВК сжирают, ВК начинает следующий ход лежащим. Цель: Достигните ряда Финиша с ВН рядом в вами и сбросьте 2 Дешифратора	ПОБЕДА! <i>Как только вы открыли проржавевший люк шлюза «UB-85» - ныряльщик последовал за вами внутрь. Вы вместе спаслись из пасти Кракена, но теперь, находясь на месте загадочного крушения, вы вдруг засомневались. Вы спасли союзника? Или заперли себя в ловушке с врагом?</i>
3. ДОВОЛЬНО БЛИЗКО (дополнительное испытание) Цель для 1-2 игроков: Начните ход, чтобы все игроки были рядом с Кракеном. Затем, каждый игрок сбрасывает 2 карты Дешифратора Цель для 3-4 игроков: Начните ход, чтобы все игроки были рядом с Кракеном.	ПОЧЕМУ МЫ ВСЕ ПРОСТО НЕ МОЖЕМ ПОБЫТЬ ОДНИ Награда: Восстановите все Способности Персонажа. Найдите Задание 4. Цель: Выполните это задание, чтобы победить
4. ПОДРУЖИТЬСЯ С КРАКЕНОМ Подготовка после взятия карт: Поместите маркер на «0» внизу Новое Правило: В каждый ход, который вы начинаете рядом с Кракеном, можете сбросить 2 карты Трофеев с одинаковыми символами, чтобы приласкать его Цель: приласкайте Кракена 5 раз 0 1 2 3 4 5	ПОБЕДА! <i>Пасть Кракена раскрылась, чтобы проглотить вас целиком, но он сдержался. Вы не уверены, что повлияло на такой любопытный ход событий. Вы осторожно поплыли к «UB-85» стараясь не делать резких движений, которые могут спровоцировать злость Кракена</i>