

Anthony Perone
& Romain Caterdjian

В океанских просторах, на отдаленном острове Виндбарк, Погружение в океан - это традиция предков.

Во время обряда посвящения, отмечаемого в день летнего солнцестояния, Ныряльщики соревнуются, в том кто сможет найти священный камень деревни. Старейшина бросает его с вершины скалы, и, следуя за камнем, претенденты на звание "героя" устремляются вниз, в глубины океана, а в этом им помогают дружелюбные морские черепахи и скаты. Однако, чтобы вернуть камень, Ныряльщикам нужно будет опасаться рассердить акул, обитающих в океане. Добро пожаловать в Dive.

ОБЗОР

В игру играют одновременно все Ныряльщики. Они должны тайно программировать свои погружения. Наблюдая за сложными океанскими картами, они пытаются понять, на каких глубинах они найдут морских черепах и скатов-мант, готовых им помочь, а также тех, кого они не хотят беспокоить. У каждого из них есть жетоны Воздуха, которые они будут использовать для программирования своих действий. Ныряльщик, который достанет **Священный камень**, выигрывает.

В игре Dive исследуется понятие восприятия, способность Ныряльщиков наблюдать за океаном через стопку прозрачных карт и извлекать из этого выгоду ("Мне нужно избежать этой акулы, но она на третьей или четвертой карте?").

КОМПОНЕНТЫ

- 36 прозрачных карт Океана
- 1 картонная сборная рама
- 4 планшета Ныряльщика
- 4 жетона Раковин (по 1 шт. каждого цвета)
- 4 ширмы
- 1 Планшет Погружения
- 4 фишки Ныряльщиков (по 1 шт. каждого цвета)
- 20 жетонов Воздуха из дерева (по 4 шт. со значениями 1, 2, 3, 4, и 5)
- 8 жетонов Спутников (вариант, смотри стр. 9)
- 1 чёрная фишка Ныряльщика для Старосты (вариант, смотри стр. 10)
- 48 карт Деревенского Старосты (вариант, смотри стр. 10)
- 2 жетона Пузырьков (вариант, смотри стр. 10)
- 1 книга правил

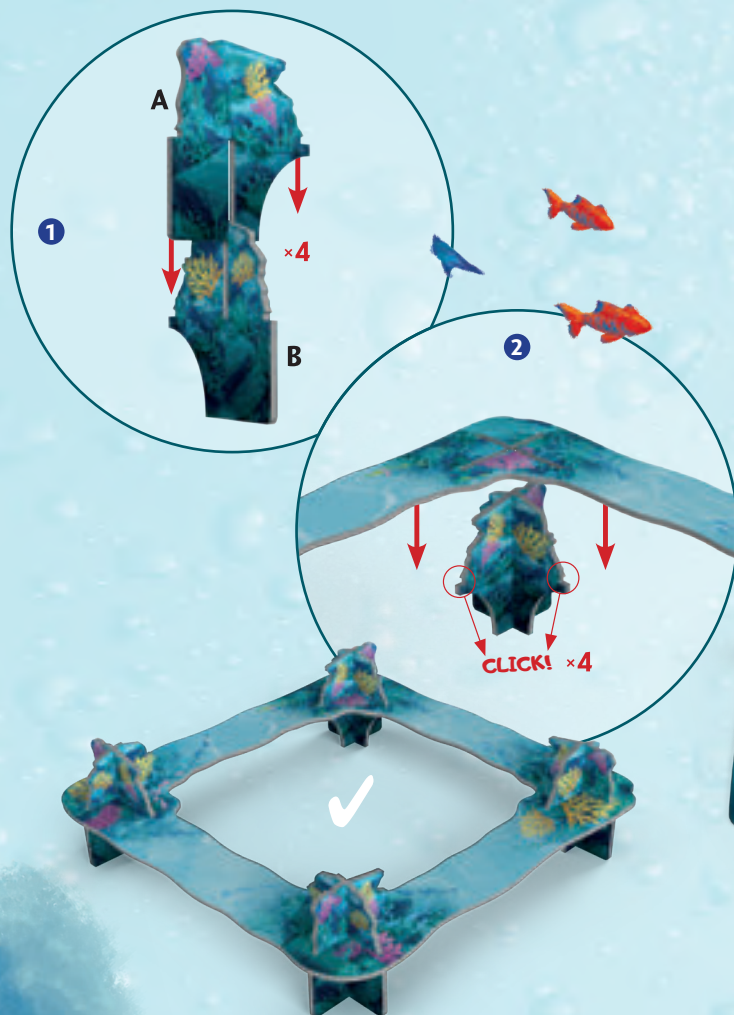
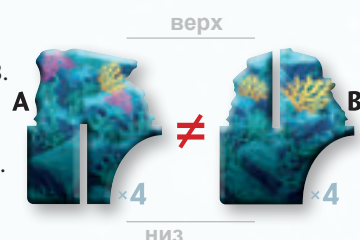
ПЕРЕД ВАШЕЙ ПЕРВОЙ ИГРОЙ

Сборка рамы для карт Океана

Вам нужно сделать это только один раз, перед вашей первой игрой. После этого вы можете хранить собранную раму в коробке.

Выполните следующие два шага, чтобы собрать картонную рамку:

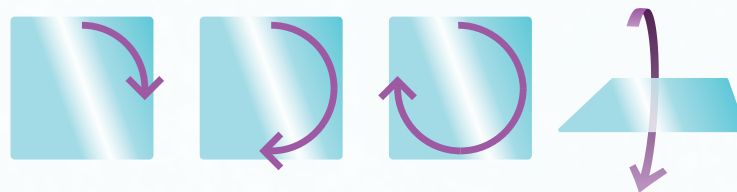
- 1 Соберите вместе части **A** и **B** (сделайте это 4 раза)
- 2 в каждый угол детали **C** вставьте собранную деталь **AB**. Надавите немного, чтобы она прошла мимо маленьких треугольных зазубрин (**CLICK!**).



ПЕРЕД КАЖДОЙ ИГРОЙ

подготовка

Возьмите стопку карт Океана (в некоторых из них предусмотрены отверстия по дизайну) и перетасуйте их. При перетасовке также поверните карты на 90°, 180° и 270° и переверните некоторые из них.



Затем поместите рамку в середину стола и вставьте в нее стопку карт Океана **1** (попытайтесь не запоминать, где находятся морские черепахи, скаты и акулы).

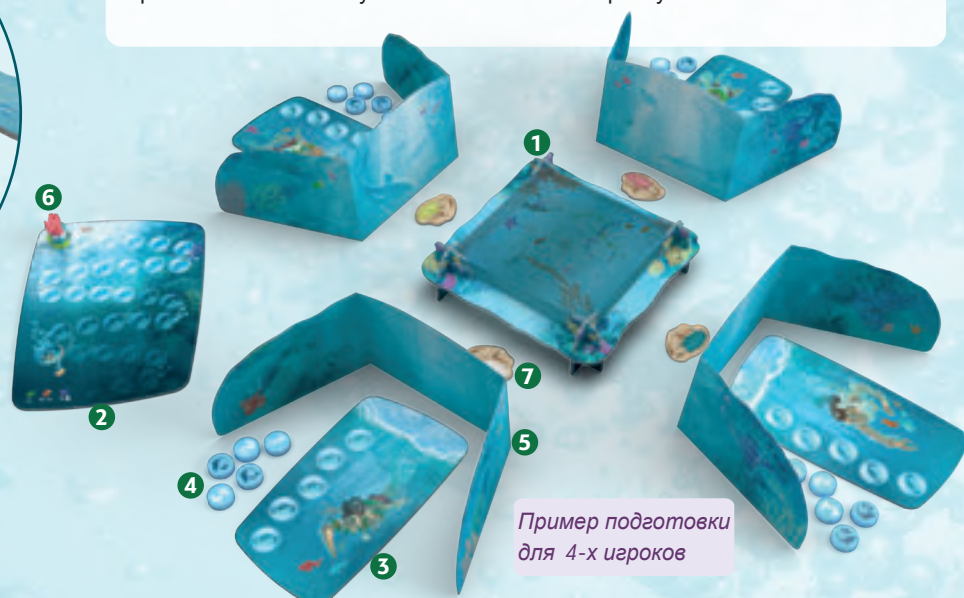
Все Ныряльщики (игроки) должны иметь возможность легко просматривать стопку карт океана сверху.

Поместите планшет Погружений **2** рядом с игровой зоной.

Каждый игрок получает следующее:

- 1 планшет Ныряльщика **3**
- 5 Жетонов Воздуха (с цифрами 1, 2, 3, 4, and 5) **4**
- 1 ширма **5** (если хотите, можете просто закрывать рукой)
- 1 Фишка Ныряльщика **6** — поместите её на отметку "0" на планшете Погружений (не важно в каком порядке лежат фишки)
- 1 соответствующий жетон раковины **7** держите этот жетон рядом с своим планшетом, чтобы напоминать цвет игрока

Верните все неиспользуемые компоненты в коробку



Пример подготовки для 4-х игроков

ХОД ИГРЫ

Игра длится несколько раундов, до тех пор, пока кто-либо не достигнет отметки "23" (или пройдет её) на планшете Погружения и не заберет священный камень деревни

Ход Раунда

Раунд состоит из трех фаз: Фаза 1: Программирование, Фаза 2: Погружение, фаза 3: Отдых.

Фаза 1

ПРОГРАММИРОВАНИЕ

ВАЖНО

Во время этого этапа не разрешается трогать или перемещать карты Океана или рамку!

В начале этой фазы у каждого Ныряльщика есть пять жетонов Воздуха.

Каждый смотрит на стопку океанских карт и программирует своё погружение одновременно и тайно (закрыв их экраном или рукой), помещет свои жетоны Воздуха на свой планшет Ныряльщика.

Ваша программа всегда начинается с уровня глубины 1 (самый верхний) и продолжается непрерывно до максимальной глубины уровня 5 (самый нижний).

Пять уровней глубины соответствуют пяти верхним картам стопки океанских карт. Первая карта Океана, показанная в раунде, соответствует 1-му уровню планшетов Ныряльщика; вторая - 2-му уровню; и т.д.

Жетоны Воздуха пронумерованы от 1 до 5, эти значения отображают скорость погружения. Кроме того, у каждого из этих жетонов есть сторона без акулы  и сторона с акулой .

На этом этапе ваша цель состоит в том, чтобы спуститься как можно глубже, не совершая ошибок в предвидении следующего для каждого уровня:

-  **наличие или отсутствие акулы**, положив маркер(-ы) воздуха на этом уровне правильной стороной вверх.
-  **наличие морской черепахи или ската** готовых помочь, что потребует от вас ускорения (путем программирования более высокого значения), чтобы захватить их раньше других. Для этого вы можете складывать жетоны Воздуха стопкой объединяя их значения. Нет никаких ограничений на укладку.

замечание

Комбинируя жетоны Воздуха вы не сможете погрузиться на 5й уровень. Потому что у вас только 5 жетонов Воздуха.

Необходимо использовать по крайней мере один жетон Воздуха в течении раунда.

Неиспользованные жетоны Воздуха ничего не дают (очень редко можно запрограммировать все пять жетонов Воздуха).

Когда все Ныряльщики будут готовы, начинается фаза погружения.

Пример

Разместив жетоны Воздуха на первых четырех уровнях глубины, Ромен берет на себя обязательство попытаться погрузиться на четвертую карту Океана. На первой карте он не увидел ни акулы, ни черепахи, ни ската. Поэтому он размещает жетон Воздуха со значением 1 для этого первого уровня, сохраняя жетоны с более высокими значениями для следующих уровней. На **втором уровне** Ромен разглядел акулу думает, что видит морскую черепаху. И так, он решает использовать жетон со значением 3 здесь, стороной с акулой вверх. При ближайшем рассмотрении, более похоже на то, что черепаха находится на третьем уровне, и на третьем уровне определенно нет акулы. Поэтому он ставит свои 4 и 5 здесь общей суммой 9, без акул. Уверенный в себе, он также ставит жетон Воздуха на четвертый уровень, не ожидая появления акулы.



Фаза 2

Погружение

Все убирают свои ширмы (или руки), чтобы показать свою программу.

Ныряльщик (любой) удаляет первую карту Океана из стопки (не перемещая другие карты океана) и сообщает, что там есть:

- 🐟 акула
- 🐢 морская черепаха
- 🐟 скат
- 🐟 акула и черепаха или скат
- 🐟 ничего из вышеперечисленного

замечание

- 🐟 Только акулы, черепахи и скаты имеют значение; всё остальное (водоросли, рыбы, киты...) просто для красоты.
- 🐟 Три иллюстрации ниже - единственные, изображающие акул; однако их размер и ориентация могут отличаться.



Для каждого уровня погружения все ныряльщики одновременно оценивают свою программу на этом уровне.

Существует 3 шага для оценки уровня погружения:

- 🐟 Шаг 1: Верна ли моя программа?
- 🐟 Шаг 2: Есть ли на карте Океана морская черепаха или скат?
- 🐟 Шаг 3: Нужно ли нам углубляться?

Шаг 1

Верна ли моя программа?

Ваша программа верна если:

- на карте Океана **нет** акулы, и вы положили жетон Воздуха стороной без акулы. 3
- на карте Океана **есть** акула, и вы положили жетон Воздуха стороной с акулой. 4



Нет, моя программа НЕ верна

Если у вас неправильная программа для этого уровня:

- 🐟 Удалите жетоны Воздуха, которые вы положили на этом уровне и на всех уровнях глубже, с вашего планшета Ныряльщика.
- 🐟 Оставьте жетоны Воздуха, которые вы положили на предыдущих уровнях (уже проверенных), там, где они есть.
- 🐟 На этапе погружения больше ничего не делайте; дождитесь фазы отдыха (см. стр. 6).

Да, моя программа верна !

оставьте свои фишки на этом уровне, где они находятся, и перейдите к шагу 2.



шаг 2 Есть ли на карте Океана морская черепаха или скат ?

Нет, на океанской карте нет ни морских черепах, ни скатов!

Никому не помогают морская черепаха или скат. Перейдите к шагу 3.

Да, на океанской карте есть морская черепаха или скат!

Нырятьщик, который не только правильно запрограммировал этот уровень глубины, но и имеет единственное наибольшее значение на жетонах Воздуха на этом уровне, продвигает свою фишку Нырятьщика на планшете Погружения, благодаря помощи морской черепахи / ската (бонус за погружение):



Зелёная черепаха:
продвиньтесь на
1 уровень.



Красная черепаха:
продвиньтесь на
2 уровня.



Скат:

Переместитесь на следующий уровень, занятый по крайней мере одной фишкой Нырятьщика, не проходя уровень 15 (вы должны остановиться там; см. Планшет Погружения, стр. 6).

замечание

- Неважно, на сколько уровней вы продвинетесь таким образом; это может быть всего одно место, десять или больше!
- Нырятьщику, лидирующему на Доске Погружений, некого догонять, поэтому скат манти вообще не может помочь этому нырятьщику; однако можно лишить другого нырятьщика такой возможности!

В случае ничьей по наивысшему значению, морская черепаха/скат манта никому не помогает.

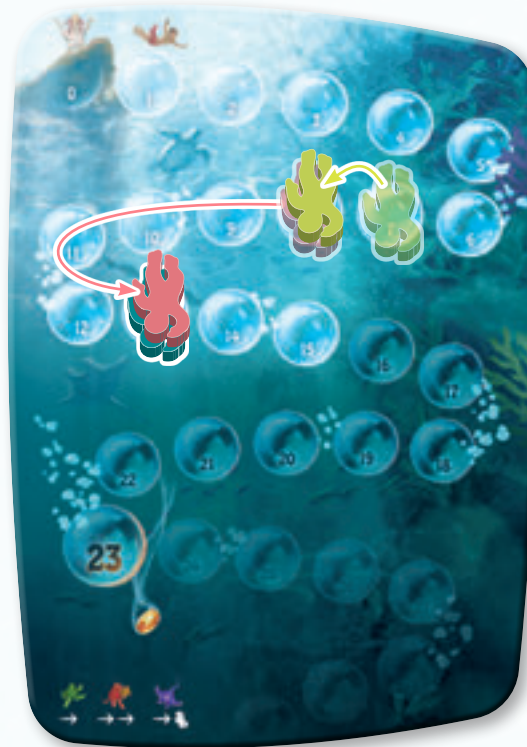
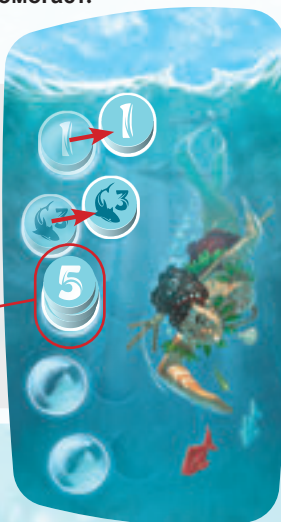
Перейдите к шагу 3.

Совет

Чтобы отслеживать, какой уровень глубины в настоящее время оценивается, мы предлагаем вам сдвигать жетоны Воздуха для каждого успешно запрограммированного уровня вправо на вашем планшете нырятьщика.

пример

уровень 3 еще не был полностью оценен.



пример

В ходе одного и того же раунда (но на разной глубине), Петр и Елизавета, , получают помощь от ската. Петр получает помощь первым, на первой карте Океана, и продвигается только на 1 уровень, потому что фишка Елизаветы находится прямо перед его фишкой ①.

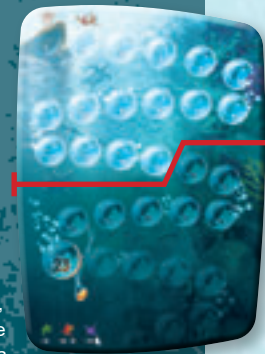
На второй карте Океана, Елизавета тоже получает помощь ската, и перемещается к фишке Марии на уровне 13 ②.

шаг 3 Нужно ли нам углубляться?

Если хотя бы у одного Нырятьщика все еще есть программа для следующего уровня глубины, оцените ее таким же образом, начиная с шага 1.

Иначе переходите к следующей Фазе (Фаза 3: Отдых, см. стр. 6).

Планшет Погружения



Фаза 3

Отдых



Каждое погружение проходит на планшете Погружений столько же, сколько и самый глубокий уровень, достигнутый на планшете Ныряльщика (т.е. количество уровней, на которых у вас есть по крайней мере один воздушный жетон после фазы погружения). Ни количество жетонов Воздуха там, ни их значение не важны.

Пример

В конце раунда у Петра есть жетоны Воздуха на двух уровнях глубины (Уровень 1 и Уровень 2). Поэтому он продвигает свою фишку Ныряльщика на 2 уровня на Планшете Погружений.

Когда каждый игрок, хотя бы с одним жетоном Воздуха на своём планшете, продвинется на Планшете Погружений, раунд завершен.

В этой фазе, если никто не инициировал окончание игры, приготовьтесь к новому раунду:

- Удалите сыгранные карты Океана из игры, туда, где никто их не сможет видеть.
- Каждый Ныряльщик возвращает свои пять жетонов для следующего раунда.
- Начните снова с Фазы 1: Программа (см. стр. 3).

Конец игры

В конце фазы Отдыха, если Ныряльщик достиг или прошел отметку 23 на планшете Погружений, игра заканчивается.

Этот Ныряльщик торжественно выходит из воды, размахивая священным камнем. Вся деревня чувствует нового героя!!

Если несколько Ныряльщиков достигли отметки 23, выигрывает тот, кто прошел дальше всех. При ничьей вам просто нужно будет сыграть еще раз!

Замечание

В редких случаях возможно, что в рамке не останется карт Океана. В таком случае, игра заканчивается в конце текущего раунда; любые жетоны Воздуха, запрограммированные на глубины, которые не могут быть применены, по причине отсутствия карт Океана - просто отбрасываются. В конце этого раунда выигрывает ныряльщик, который спустился дальше всех на планшете Погружений.

Планшет Погружений разделен на две зоны: Спокойные воды (светлые круги) и Глубокие воды (темные круги) Глубокие воды начинаются на отметке 16.

В зоне Спокойных вод следуйте основным правилам: каждый правильно запрограммированный уровень позволяет вам продвинуться на 1 место. С другой стороны, в зоне Глубоководья, когда вы совершаете ошибку в программировании, вы удаляете все запрограммированные маркеры воздуха с вашего планшета ныряльщика, в том числе с более мелких уровней, которые уже были проверены! Тем не менее, вы сохраняете все бонусы за дайвинг, которые вы приобрели.

ВАЖНО

Скаты больше не оказывают никакого влияния в зоне Глубоководья; однако морские черепахи по-прежнему будут предоставлять бонусы.

Пример

Петр попытался погрузиться на пять уровней. Он правильно запрограммировал первые три уровня (эти воздушные жетоны были сдвинуты вправо, показывая, что оценка четвертого уровня продолжается). К сожалению, Петр ошибся на четвертом уровне. Поэтому он должен удалить свои жетоны Воздуха для 4-го уровня и глубже (отмечены значками X на иллюстрации) - там, где он допустил ошибку, и с более глубоких уровней со своего планшета Ныряльщика. Это и есть "основное правило". Но фишка Ныряльщика Петра уже прошла в Зону Глубоководья планшета Погружений. Поэтому он также должен удалить все жетоны воздуха с успешных уровней (отмечены значками X на иллюстрации). В результате Петр не будет продвигаться на планшете Погружений во время фазы Отдыха!

напоминание

Бонус погружения от ската ни при каких условиях не приведет вас в зону Глубоководья!



ПРИМЕР

В этом примере Петр получает помощь от ската и, кажется, что может догнать фишку Марии. Как мы видим, фишка Марии уже в Глубоководье. Поэтому, Петр размещает свою фишку в самом глубоком месте зоны Спокойных вод, отметку 15. В Глубоководье скаты не могут переносить фишки Ныряльщиков

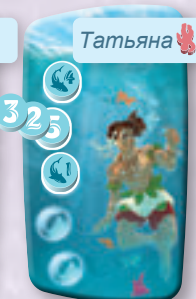
ПРИМЕР ПОЛНОГО РАУНДА

Сергей, Марина и Татьяна близки к завершению игры. Их действия, в конечном итоге будут немного отличаться

ФАЗА 1

ПРОГРАММА

Все трое тайно распределили свои пять жетонов Воздуха, на своих планшетах



ФАЗА 2

ПОГРУЖЕНИЕ

They reveal their Diver boards...

а Первый уровень глубины

На карте Океана Акула и Красная Черепаха

Сергей, Марина и Татьяна - все трое угадали что на этом уровне будет акула; поэтому их программы считаются правильными.

Теперь сравнивают скорости (наибольшая сумма значений жетонов на уровне). Больше всех у Сергея - 9. Черепаха, до которой он добрался первым, продвигает его на 2 уровня на Планшете Погружений.

Сергей, Марина и Татьяна - все трое добились успеха на этом уровне, поэтому они спускаются к следующей карте Океана.

б Второй уровень глубины

На карте Океана есть Скаты, но нет Акул.

Сергей и Татьяна верно положили свои жетоны стороной без акул вверх; Только вот Марина не угадала. Она удаляет все свои жетоны со своего Планшета, в том числе с уровня 1, так как её фишка уже в зоне Глубоководья.



Татьяна программирует самую большую скорость (10) на этом уровне, и получает помощь ската; её фишка Нырятьщика должна догнать фишки Сергея и Марины, однако они в зоне Глубоководья, и фишка Татьяны остановится на отметке 15, последней отметке зоны Спокойных вод.

с Третий уровень глубины

На карте Океана есть черепаха и нет акулы.

Сергей ошибся, поэтому он удаляет жетон Воздуха, с 3-го уровня, но оставляет его на уровнях 1 и 2, так как его фишка Нырятьщика все еще находится в зоне Спокойных вод. Только Сергей продолжает погружаться.

Он хватает красную черепаху и сразу же преодолевает 2 уровня.

Сергей - последний кто может погружаться, но у него нет жетонов воздуха, на 4-м уровне, поэтому пришло время для последней фазы.

ФАЗА 3

ОТДЫХ

Нырятьщики должны погрузиться на столько же уровней, сколько на Планшетах Нырятьщиков уровней с жетонами воздуха. Сергей на 3, всего на 0 Марина, на 2 двигает Татьяна свою фишку. Сергей продвигается на отметку 23, этим он заканчивает игру, и выигрывает!





Варианты

Подсветка

Используйте один или несколько фонариков (смартфон идеально подходит!), чтобы осветить стопку карт Океана сверху, снизу или сбоку. Каждый игрок должен иметь возможность рассматривать карты Океана, как он пожелает, с фонариком или без него. Всегда помните о следующих трех рекомендациях:

- 🐟 Играйте Честно: Не мешайте другим игрокам.
- 🐟 Вы можете двигать подсветку.
- 🐟 Ни при каких обстоятельствах не прикасайтесь к карте Океана или рамке.

Упрощённая версия для детей

В этой версии юным Ныряльщикам нужно только определить, есть ли акула на каждой океанской карте.

- 🐟 Для каждого правильно запрограммированного уровня ваш ныряльщик продвигается на 1 уровень на планшете Погружений.
- 🐟 Если вы ошиблись, вы продолжите оценивать следующие уровни.
- 🐟 Черепахи и скаты ничего не делают!



- 🐟 Понятие скорости не имеет значения, поэтому не учитываются цифры на жетонах Воздуха и они не складываются; вы всегда программируете все 5 уровней: просто указываете есть акула или нет на каждом уровне.
- 🐟 Не обращайте внимания на зоны на планшете Погружений: всё считается зоной Спокойных вод.

Условие наступления конца игры остается неизменным. В случае ничьей, игроки разделяют победу.

Союзники

После нескольких игр Ныряльщики захотят взять с собой своих верных спутников, чтобы те оказали им неоценимую помощь.

замечание

Компаньоны не совместимы с Упрощенной версией для детей (см. стр. 8).

ВЫБЕРИ СВОЕГО СПУТНИКА

В ходе подготовки к игре каждый игрок выбирает спутника, которого он хочет видеть рядом с собой во время игры, из семи доступных. Если нескольким игрокам нужен один и тот же спутник его получает самый молодой из них.

Каждый игрок размещает свой жетон Спутника рядом со своим планшетом Ныряльщика. Верните оставшиеся жетоны Спутников в коробку; они не будут использоваться во время игры.

Используй своего спутника

Вы можете свободно использовать своего Спутника на этапе Программы любого раунда; однако вы должны объявить об этом, разместить жетон Спутника на столе, чтобы его видели все — за исключением: гигантского осьминога, рыбы-клоуна и рыбы-удильщика (см. Ниже) - и вы не можете забрать его обратно.

У каждого спутника есть своя способность и ее можно использовать только один раз; после того, как вы ее используете, удалите жетон из игры в конце раунда.

Спутник, которым вы не воспользовались к концу игры, ничего не стоит.

1 Гигантский Осьминог

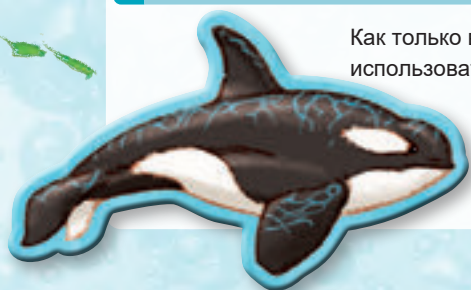
Поместите этот жетон в любое место, поверх стопки океанских карт, чтобы частично скрыть их. Слишком плохо для тех, кто еще не видел, что скрыто под ним (включая вас)! После того, как вы разместили его, вы не сможете переместить плитку. Уберите его в начале фазы погружения.



2 Касатка

Как только вы объявили, что собираетесь использовать Касатку, начните считать от 10 до 0

(попытайтесь считать именно 10 секунд) когда вы скажете 0, то все (включая вас) должны перестать программировать.



3 Рыба-удильщик



Сторона без акулы



Сторона с акулой

Запрограммируйте шестой уровень глубины, разместив этот жетон внизу вашего планшета, стороной по вашему выбору (без акулы или с акулой). Вы можете программировать этот шестой уровень только в том случае, если все пять предыдущих уровней имеют жетоны Воздуха. Если вы хотите оценить этот шестой уровень, и вы правильно его запрограммировали, играйте его как обычно

(и вы, очевидно, считаетесь самым быстрым на этом уровне). Кроме того, шестой уровень позволяет вам продвинуться на шесть уровней во время фазы отдыха, если все ваши программы были правильными.

4 Гигантская зелёная черепаха

За каждую зеленую черепаху, которая поможет вам в этом раунде, сразу продвиньтесь ещё на 1 уровень .



5 Рыба-клоун

Поместите этот жетон под запрограммированную стопку на вашем планшете Ныряльщика. Добавьте 3 к вашей общей скорости на этом уровне глубины в этом раунде.



6 Дельфины (2 жетона)

Когда вы объявите, что используете дельфинов, немедленно отдайте маленький жетон другому игроку по вашему выбору, а большую оставьте себе. В конце фазы Погружения, если ныряльщик с маленьким дельфином не допустил ошибок, вы перемещаете свою фишку туда же, где лежит его фишка Ныряльщика (игрок с маленьким жетоном этого не делает). Сбросьте оба жетона с дельфинами в конце раунда.



7 Большая белая акула



Каждый соперник, который ошибся в программировании этого хода, не продвигается на доске во время фазы Отдыха. В том случае, если никто из соперников не допустил ошибок, то именно вы не продвигаетесь на планшете Погружений в фазе Отдыха!

Староста деревни (ныряльщик-автомат)

Эти правила позволяют вам:

- ▶ играть одному против ныряльщика-автомата.
- ▶ добавить ныряльщика-автомата, чтобы увеличить сложность, независимо от количества игроков, сидящих за столом!



замечание

Староста деревни несовместим с Упрощенной версией для детей (см. стр. 8), а также с двумя спутниками: дельфинами и большой белой акулой (см. стр. 9).

подготовка

Подготовьте игру как обычно, затем добавьте следующие шаги:

- ▶ Поместите фишку Старосты (чёрную) на отметку 0 на планшете Погружений.
- ▶ Перетасуйте колоду карт Старосты и положите ее рубашкой вверх рядом с игровой площадкой.
- ▶ Поместите 2 жетона Пузырьков рядом с этой колодой.



Не заблуждайтесь:
почтенный возраст
деревенского старосты
скрывает непрезьюденные
навыки ныряния!

Карты старосты деревни

Карты старосты нужны для автоматического программирования Погружения.

Смотрите их по одной в начале каждой фазы погружения, чтобы указать:

- ▶ скорость вождя деревни на каждом уровне глубины (значения вождя всегда равны 2, 3, 4 и 6, но их порядок меняется); однако помните, что скорость учитывается только в том случае, если на карте океана есть морская черепаха или скат.
- ▶ количество уровней глубины, которые программирует староста:
 - ▶ Уровни черного цвета, всегда считаются запрограммированными.
 - ▶ Уровни желтого цвета, считаются запрограммированными только если фишка Старосты в зоне Спокойных вод.

When the Village Chief pawn enters the Deep Waters zone during the Dive phase or is in the Deep Waters zone at the beginning of the Dive phase, immediately cover each

unevaluated yellow level with a Bubble token to hide the number. During the Rest phase, only the visible numbers on the Village Chief card will advance the village chief on the Descent board, at a rate of 1 space per number.

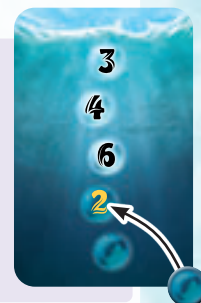


Важно

Программа шефа всегда правильна! Вот почему на карточках деревенского старосты нет акул.

Пример

Фишка Старосты деревни находится в зоне Спокойных Вод. Оценивая второй уровень глубины, Староста входит в зону Глубоководья. Вы немедленно помещаете жетон пузыря на каждом уровне глубины карты Старосты, если этот номер жёлтый (в данном случае только 4-й уровень). Это означает, что Староста ничего не будет делать на уровне 4, и во время фазы отдыха пешка деревенского старосты продвинется на 3 уровня (потому что 3 числа остаются видимыми).





ХОД ИГРЫ

ФАЗА 1 Программа

Фаза Программы проходит как обычно. Староста ничего не делает.

Фаза 2 Погружение

В начале фазы погружения раскройте верхнюю карту колоды Старосты, затем начните обычную оценку.

Если на текущей карте Океана изображена морская черепаха или скат манти, при сравнении скоростей учитывайте Старосту. Если Староста заручается помощью морской черепахи или ската, то он получает обычную выгоду. Как обычно, если есть ничья, никто не получает никакой помощи.

Продолжайте оценивать уровни до тех пор, пока все уровни, все еще запрограммированные Ныряльщиками (включая Старосту), не будут сыграны. Даже если каждый игрок за столом выполнил свою действительную программу, продолжайте, пока деревенский староста тоже не закончит. Это может привести к тому, что староста получит помощь от морских черепах или скатов.

Фаза 3 Отдых

Во время фазы Отдыха Староста продвигается на 1 уровень на планшете Погружений за каждый номер, видимый на карте Старосты (т.е. не накрытый жетоном Пузырька).

КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается обычным образом. Однако, в случае ничейного результата побеждает Староста.

ПРИМЕР ПОЛНОГО РАУНДА



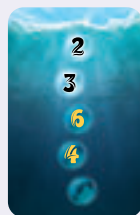
Михаил



Исходная ситуация на планшете Погружений.

а Первый уровень глубины

На карте Океана зелёная черепаха и нет Акулы. Михаил и Староста оба правильно запрограммировали уровень (Староста никогда не ошибается!) но у обоих скорость 2. Из-за этого ни один из них не получает никакой помощи от зеленой морской черепахи.



Староста

б Второй уровень глубины

На карте Океана акула, черепах и скатов нет. Михаил и Староста снова запрограммировали правильно. Скорость Михаила выше, но это не имеет значения, потому что на этой глубине нет ни морских черепах, ни скатов.

с Третий уровень глубины

На карте Океана красная черепаха и нет акулы

Михаил и Староста (Ныряльщик находится в зоне Спокойных вод, поэтому, хотя цифра желтая, староста все еще участвует в оценке уровня) снова оба всё сделали правильно. староста со скоростью 6 ловит красную черепаху. И немедленно продвигается на 2 уровня в зону Глубоководья. Михаил помещает жетон Пузырька на четвертый уровень карты Старосты.



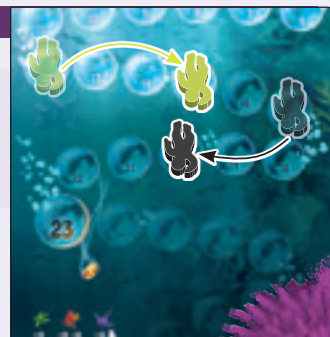
д Четвертый уровень глубины

На карте Океана акула и нет черепахи или ската.

На карте Старосты нет номера, видимого на уровне 4 (потому что жетон Пузырька закрывает этот уровень), поэтому у Михала нет конкурентов...но он испортил свою программу. Итак, он сбрасывает свои жетоны Воздуха с уровней 4 и 5 (но не с более ранних уровней, так как его фишка все еще находится в зоне Спокойных вод).

Фаза 3 Отдых

Михаил и Староста спустились на 3 уровня глубины, поэтому каждый из них продвигается на 3 уровня на планшете Погружений





rue Sanson 4, 5310 Longchamps, Belgium

www.sitdown-games.com

✉ info@sitdown-games.com

🐦 @SitDownGames

🌐 /sitdown.jeux

📷 @SitDownGames

DESIGNERS
Anthony PERONE
& **Romain CATERDJIAN**

ILLUSTRATOR
Alexandre BONVALOT

GRAPHIC ARTIST
Marie OOMS

DEVELOPMENT MANAGER
Michaël DEROBERTMASURE

PROJECT MANAGER
Didier DELHEZ

перевод на русский язык
Николай Багринцев
<https://t.me/bnatver>



ANTHONY *"The origin of Dive lies within the desire to design a car rally game in which the landscape scrolls (which inherently gives how much of the course you've traversed). But the exploration continued, and — thanks to discussions with Romain Bré (thanks, buddy!) — the game became a race in a misty forest, with transparent cards. In Cannes, Cédric introduced me to the brilliant Romain Caterdjian and facing the boats in the port of Toulon, our visions of the game resonated. A few months later, when I had abandoned the game, marooned it in a closet, I received a message from Romain explaining that he had knocked together a prototype the day before his plane departed for Gen Con® 2019, and that a visionary publisher, a role played by Didier, fell over backward when he saw it. The rest took place in Belgium, France, and Taiwan, and is the fruit of a magnificent collaboration with Romain and the entire team at Sit Down! Thanks to Michaël, Marie, Alexandre, Sophie, and Didier. Thanks to Nathalie. Life is a series of magical encounters..."*



ROMAIN *"Between dives, let me imitate the song of the whale for the Sit Down! team for having been foolish enough to believe in this project, and for having trusted us when the project was in its infancy; for my diving buddy Anthony, with whom many versions were explored before getting carried away by the currents; for Alexandre, who illustrated the game in a fashion we wouldn't have dared imagine; and for all of our awesome playtesters, including the playtest groups TBD, Mizo, BGN, Tuesday Bremen Playtests, Taichung Design, Kaohsiung Design."*

SIT DOWN! thanks the numerous playtesters and particularly Julie Houze, Claire Delort, and Pierrick Duhamel. Thanks also to Clémence. And to David Chaway!

A Sit Down! game published by Megalopole. ©Megalopole (2021). All rights reserved. This material may only be used for private entertainment.

ATTENTION: Not suitable for children under three years of age. This game contains small parts that can be ingested or inhaled. Keep this information. • Visuals are not contractual. The shapes and colors may change. • Any reproduction of this game, in whole or in part, in any medium, physical or electronic, is strictly prohibited without written consent from Megalopole.

YOU LIKE **DIVE**?
DIVE INTO OUR OTHER GAMES!



AND
MANY
OTHERS!

www.sitdown-games.com