

ЧЕЛЮСТИ

Правила игры



Обзор игры

Один игрок берет на себя роль акулы-людоеда. Остальные игроки примеряют роли профессионального охотника на акул Квинта, шерифа Броуди и биолога Хупера, которым предстоит работать вместе как специальной **команде**, созданной для устранения акулы.

Полная игра состоит из двух **актов**, причем успехи в **первом акте** обеспечивают преимущество во **втором**. Однако можно разыграть любой из **актов** отдельно как **короткую игру** (см. стр. 12).

Акт 1: Остров Эмити

В течение каждого раунда **акула** скрытно перемещается в водах вокруг острова, пожирая купальщиков, при этом избегая обнаружения. Тем временем **команда** спасает купальщиков и пытается найти акулу.

Акт 2: «Орка»

Второй акт происходит на рыбацкой шхуне Квинта под названием «**Орка**». В течение каждого раунда члены **команды** выбирают оружие и пытаются предугадать, где появится **акула**. Затем **акула** выныривает на поверхность, нападает на шхуну и **команду**, прежде чем снова скрыться.

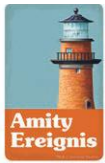
Цель игры

Команда выигрывает, если им удалось устранить **акулу**.

Акула выигрывает, если ей удастся либо устранить всех трех членов **команды**, либо полностью уничтожить «**Орку**».

Акт 1: Остров Эмити

Карты событий



Жетоны купальщиков

Игровое поле (Акт 1: Остров Эмити)

Подготовка к первому акту:

1. Разместите игровое поле стороной «Остров Эмити: Акт 1» вверх. Поле разделено на отдельные **области**, разделенные белыми границами.
2. Перетасуйте карты «Событие на Эмити», положите колоду лицом вниз рядом с игровым полем.
3. Также рядом с полем разместите 16 жетонов купальщиков. Это их запас.
4. Решите, кто будет играть за акулу. Остальные игроки будут играть за команду и должны выбрать персонажей. Во втором акте игроки продолжают играть выбранные роли.

Примечание: Если игроков четверо, каждый, играющий за команду, управляет только одним персонажем. Если игроков трое, каждый из игроков за команду управляет одним собственным персонажем. Третьим членом команды управляется совместно. Если игроков двое, то, игрок за команду управляет всеми персонажами.

5. Раздайте игрокам карты выбранных персонажей стороной «Акт 1» вверх и завершите подготовку за каждого персонажа.



Quint 1. Akt

Mögliche Aktionen (bis zu 5):

- 1 Feld nach hinten (auf dem Wasser)
- 1 Schwimmer retten
- 1 oder alle Fässer abheben (einmal pro Hand)
- 1 Fährer wählen (einmal pro Hand)



Квинт: Возьмите два жетона бочки и расположите их рядом с картой персонажа: это означает, что бочки находятся на борту «Орки».

Оставшиеся жетоны разместите в **Магазине** (в центре игрового поля). Поместите фишку Квинта (зеленую) на фишку «Орка» (бордовая) в **Доке** на восточной стороне острова (область 8).



Brody 1. Akt

Mögliche Aktionen (bis zu 5):

- 1 Feld nach hinten (auf dem Land)
- 1 Schwimmer retten
- 1 Fährer abheben (einmal pro Hand)
- 1 Fährer wählen (einmal pro Hand)
- 1 Fährer wählen (einmal pro Hand)
- 1 Fährer wählen (einmal pro Hand)



Броуди: Возьмите жетоны «Бинокль» и «Пляж закрыт». Поставьте фишку Броуди (черную) в «Полицейский участок Эмити» (область 7).



Хупер: Возьмите жетон «Эхолот». Поместите фишку Хупера (синюю) на фишку лодки Хупера (белую) в **Доке** на западной стороне острова (область 5).



Акула: присоедините клипсу (маркер) к карте персонажа и установите ее на значение «0» **счетчика купальщиков**. Возьмите четыре **жетона усиления** и фишку Акулы. **НЕ** выставляйте эту фишку на игровое поле. Она используется только в особых случаях, которые рассмотрим позже.

Примечание: Если это первая партия в данную игру, покажите жетоны всем участникам, чтобы они знали, какие способности может использовать Акула (см. **ЖЕТОНЫ УСИЛЕНИЯ** на стр. 4). Во время игры жетоны держатся втайне от команды.

Возьмите **лист действий** Акулы, а также ручку или карандаш. Выберите начальное местоположение Акулы. На игровом поле двенадцать водных областей, и каждая из них обозначена цифрой или буквой. Выберите одну из них и впишите соответствующую цифру или букву в графу «Местоположение» напротив раунда «Начало».

НЕ говорите команде, где в какой области вы находитесь.

Все передвижения Акулы записываются на **данном листе** и скрыты от команды.

Подсказка: Начав на одном из четырех **Пляжей**, вы с легкостью получите доступ к купальщикам уже в первом раунде.

Пример:

Игрок за Акулу решает начать с Северного пляжа и пишет «С» на **Листе действий**.

Runde	Position	Gefressen
Start	C	
1		N S
2		N S
3		N S

6. Отложите все остальные компоненты – в первом акте они не понадобятся.

Обзор первого акта

Задача Акулы: Съесть как можно больше купальщиков, избегая обнаружения командой.

Задача команды: Определить местоположение **Акулы** и разместить там две бочки, при этом защищая купальщиков.

Первый акт состоит из нескольких раундов, каждый из которых делится на три фазы, которые разыгрываются в следующем порядке:

1. Фаза события
2. Фаза акулы
3. Фаза команды

Фаза 1: Событие

Возьмите верхнюю карту колоды «События на Эмити», поверните ее и разместите жетоны купальщиков из запаса в воду на **Пляжах** в соответствии с буквами рядом со значком купальщика.



Примечание: Майкл (сын Броуди) – особый жетон купальщика. Размещая обычных купальщиков, **НЕ** используйте этот жетон. Используйте жетон Майкла, только если на это указывает карта событий.

Затем прочтите вслух текст на карте события и следуйте инструкциям, указанным на ней.

Некоторые события требуют немедленных действий, другие влияют на последующие фазы этого раунда.



Пример фазы события: Разместите одного купальщика в водах возле Северного пляжа, двух – возле Южного и еще двух – возле Восточного.

В соответствии с текстом события один член команды получит дополнительное действие в этом раунде.

Фаза 2: Ход акулы

Во время этой фазы **Акула** может совершить до 3-х действий и использовать один жетон усиления. Действия можно повторять и выполнять в любом порядке. Возможные действия **Акулы**:

ПЕРЕДВИНУТЬСЯ

Передвинуться на соседнюю область с водой. Области по диагонали не являются соседними. Перемещаться по земле нельзя.

СЪЕСТЬ КУПАЛЬЩИКА

Съесть **одного** купальщика, находящегося в вашей области.

НЕ показывайте и не рассказывайте о своих действиях другим игрокам.

Планируйте свои действия втайне от других игроков.

Спланировав, каким будет ваш ход, запишите его на **Листе действий** Акулы. Затем объявите, что ваш ход сделан и предоставьте команде следующую информацию:

- **СЪЕДЕННЫЕ КУПАЛЬЩИКИ** Сообщите, сколько купальщиков вы съели и на каком **пляже**. Верните жетоны съеденных купальщиков с игрового поля в запас, а затем поднимите клипсу (маркер) на **счетнике купальщиков** на карте Акулы на количество делений, равное количеству съеденных в этом раунде. Если счетчик купальщиков достигнет отметки **9**, то акт 1 сразу завершается (см. **Конец акта 1** на стр. 6).
- **ДАТЧИКИ ДВИЖЕНИЯ** Вы обязаны сообщить команде об активированных вами датчиках движения, расположенных на дрейфующих бочках (см. **ДАТЧИКИ ДВИЖЕНИЯ**).
- **ЖЕТОНЫ УСИЛЕНИЯ** Сообщите об использовании жетона команде. Если вы воспользовались жетоном, не говорите, каким именно – это должно остаться тайной.

ДАТЧИКИ ДВИЖЕНИЯ

В ходе игры в воде могут оказаться дрейфующие бочки. На каждой бочке расположен **датчик движения**. Если, совершая действие вы оказываетесь в области с бочкой, вы активируете **датчик движения**. В конце хода вы должны сообщить, какие датчики движения вы затронули. Вы **НЕ ДОЛЖНЫ** говорить, в каком порядке и во время каких действий затронули эти датчики.

ЖЕТОНЫ УСИЛЕНИЯ

Каждый такой жетон дает вам особую способность в текущем раунде. Каждый жетон можно использовать один раз за игру. Если вы решаете воспользоваться таким жетоном, сообщите об этом команде и поместите жетон перед собой лицом вниз. **НЕ сообщайте команде, какой жетон вы используете** – это остается втайне.

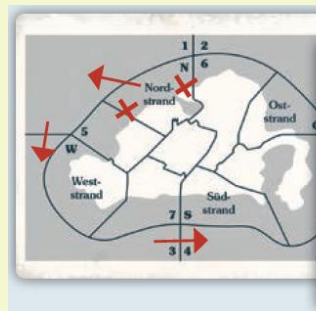
Жетоны усиления Акулы:

- **НЕИСТОВОЕ ПОЖИРАНИЕ (НП)** Вы можете съесть ВСЕХ купальщиков в своей области за одно действие.
- **ТАКТИКА УКЛОНЕНИЯ (ТУ)** В этом раунде вы не активируете датчики движения, даже если перемещаетесь по областям с бочками.
- **ВНЕ ПОЛЯ ЗРЕНИЯ (ВПЗ)** Если в этом раунде Броуди воспользуется Биноклем (см. **ИСПОЛЬЗОВАНИЕ БИНОКЛЯ** на стр. 5) или Хупер – Эхолотом (см. **ЭХОЛОТ** на стр. 6), скажите, что ВАС НЕТ в указанной области или поблизости, даже если это не так.

Примечание: В конце раунда жетон возвращается в коробку, даже если команда не искала Акулу.

Примечание: Если Квинт забрасывает на вашу область бочку, вы **ДОЛЖНЫ** сообщить, что в вас попали.

- **УСКОРЕНИЕ (ИС)** Вы можете преодолеть до трех клеток за одно перемещение. Сделать так можно только один раз. Все остальные перемещения – на одну область, как всегда.



Runde	Position	Gefressene Schwimmer	Zusatzfähigkeiten
Start	C		
1	N 2	O W	F A S T A W M
2	N S	O W	F A S T A W M
3	N S	O W	F A S T A W M
4	N S	O W	F A S T A W M
5	N S	O W	F A S T A W M
6	N S	O W	F A S T A W M
7	N S	O W	F A S T A W M
8	N S	O W	F A S T A W M
9	N S	O W	F A S T A W M
10	N S	O W	F A S T A W M

Пример хода акулы: Акула начинает раунд на Северном пляже (С). При этом там уже есть два купальщика. Акула использует два действия, чтобы съесть обоих купальщиков (по одному за раз), после чего у нее остается еще одно действие.

Перемещение на одну область позволит команде легко отследить Акулу, поэтому она использует жетон «Ускорение», позволяющий преодолеть три области сразу. Она проходит путь с области С в область 4, надеясь скрыться от команды.

Игрок за Акулу пишет «4» в колонке «Местоположение» (отмечая новое местоположение) в строке первого раунда **Листа действий** и «2» рядом с «С» в колонке «Съеденные купальщики» (съел двоих на Северном пляже). Игрок обводит «ИС» в колонке «Жетоны усиления», поскольку использовал жетон «Ускорение».

Фаза 3: Ход команды

В этой фазе каждый член команды может сделать **до 4-х действий**. Члены команды могут ходить в любом порядке, но пока один полностью не завершит свой ход, не может ходить другой.

У каждого члена команды свой набор возможных действий, которые описаны дальше.

Можно совершать одинаковые действия (если не указано обратное) и в любом порядке.

Квинт

Квинт, управляя «Оркой», рассекает прибрежные воды острова Эмити, чтобы спасти купальщиков и забрасывать бочки в воду в надежде обнаружить Акулу. Возможные действия:

ПЕРЕДВИНУТЬСЯ

Передвинуться на соседнюю область с водой. Области по диагонали не являются соседними. Перемещаться по земле нельзя.

СПАСТИ КУПАЛЬЩИКА

Заберите **один** жетон купальщика из своей области и верните его в запас.

ВЗЯТЬ БОЧКИ

Возьмите любое количество бочек со своей области из **Дока**, из воды или с лодки Хупера. Каждый источник бочек требует отдельного действия.

Например, чтобы взять бочки из Дока и подобрать бочки, дрейфующие в воде в этой же области, необходимо потратить два действия.

ЗАБРОСИТЬ БОЧКИ (раз в раунд)

Квинт запускает бочки в воду, используя гарпунное ружье, имеющееся на «Орке». Можно забросить бочку **на свою или на соседнюю область**. Области по диагонали не являются соседними. Перебрасывать бочку через области суши нельзя.

Забрасывая бочку, разместите жетон бочки в выбранной области. Если Акула находится на этой области, игрок за Акулу должен сообщить об этом. В этом случае по Акуле произведено **попадание**, и к ней **цепляется бочка**. Разместите эту бочку на карте Акулы. Если к Акуле прицепится вторая бочка, **акт 1** сразу же заканчивается (см. **Конец акта 1** на стр. 6).

Если Акулы нет в области забрасывания бочки, то бочка остается на воде. Теперь это дрейфующая бочка с **Датчиком движения**.

Броуди

Броуди передвигается по острову Эмити, спасая купальщиков, доставляя бочки в **Доки**, помогая отследить местоположение Акулы и закрывая **Пляжи**. Возможные действия:

ПЕРЕДВИНУТЬСЯ

Передвинуться на соседнюю область суши. Области по диагонали не являются соседними. Перемещаться по воде нельзя.

СПАСТИ КУПАЛЬЩИКА

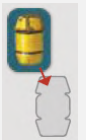
Заберите **один** жетон купальщика из своей области и верните его в запас.

ВЗЯТЬ БОЧКУ

Если вы находитесь в **Магазине**, возьмите **одну** бочку. Поместите бочку под свою фишку, чтобы обозначить, что вы несете ее с собой. **Можно переносить только одну бочку за раз.**

ОСТАВИТЬ БОЧКУ

Если вы находитесь в **Доке** и у вас с собой бочка, то можно оставить ее там, поместив эту бочку на значок **бочки в Доке**. Количество бочек в **Доке** не ограничено.



ИСПОЛЬЗОВАТЬ ВИНОКЛЪ (раз в раунд)

Если вы находитесь на **Пляже**, поместите на свою область **жетон «Бинокль»**. Если Акула находится в воде возле этого **Пляжа**, игрок за Акулу должен сообщить об этом.

Если Акула находится в воде возле этого **Пляжа**, поместите туда фишку Акулы.



Примечание: Помните, что, если игрок за Акулу воспользовался в этом раунде **жетоном «Вне поля зрения»**, он может заявить, что его нет поблизости, даже если это не так.

ЗАКРЫТЬ ПЛЯЖ (раз в раунд)

Если вы находитесь в **Офисе мэра** или в **Полицейском участке**



Эмити, можете закрыть **Пляж**. Закрыть можно любой **Пляж**, где нет купальщиков. Разместите на **Пляже** жетон «Пляж закрыт» лицом вверх. Если карта события говорит разместить на этом **Пляже** купальщиков, не размещайте их, а переверните жетон на сторону «**Скоро открытие**». Когда в следующий раз вы должны будете разместить на этом **Пляже** купальщиков из-за карты события, не размещайте их, а уберите жетон «Пляж закрыт» с игрового поля.

Примечание: В одно время может быть закрыт только один **Пляж**. Вы можете потратить действие, чтобы закрыть другой **Пляж**. Переместите жетон «Пляж закрыт» на этот **Пляж** и убедитесь, что он повернут лицом вверх.

Хупер

Хупер управляя быстроходной моторной лодкой, рассекает прибрежные воды острова Эмити, чтобы помочь выследить Акулу, доставлять бочки Квинту и спасать купальщиков. Возможные действия:

ПЕРЕДВИНУТЬСЯ

Лодка Хупера движется быстрее, чем шхуна Квинта, так что вы можете преодолевать **до двух областей** за действие. Можно передвинуться на соседнюю область с водой. Области по диагонали не являются соседними. Перемещаться по земле нельзя.

СПАСИ КУПАЛЬЩИКА

Заберите **один** жетон купальщика из своей области и верните его в запас.

ВЗЯТЬ БОЧКИ

Подберите любое количество бочек со своей области из **Дока** или из воды. Каждый источник бочек требует отдельного действия. Например, чтобы взять бочки из Дока и подобрать бочки, дрейфующие в воде в этой же области, необходимо потратить два действия.

ПЕРЕДАТЬ БОЧКИ КВИНТУ

Если вы находитесь на области с Квинтом, передайте ему **ВСЕ** бочки из своей лодки. Разместите бочки рядом с картой Квинта – теперь они находятся на борту «Орки».

Примечание: Хупер не может забрасывать бочки в воду, эта способность есть только у Квинта.

ИСПОЛЬЗОВАТЬ ЭХОЛОТ (раз в раунд)

Разместите жетон «Эхолот» в воде в своей области. Игрок за Акулу должен сообщить о своем местонахождении относительно Эхолота:

- Если Акула находится в этой области, игрок за Акулу должен сообщить об этом. Поместите сюда фишку Акулы.
- Если Акула находится в **соседней по воде** области, игрок за Акулу должен сказать, что «**находится поблизости**».
- В ином случае игрок за Акулу должен сообщить, что Акулы «**нет поблизости**».

Примечание: Помните, что, если игрок за Акулу воспользовался в этом раунде жетоном «Вне поля зрения», он заявит, что его нет нигде поблизости, даже если это не так.



Пример эхолота №1: Хупер использует Эхолот на области 1. Игрок за Акулу сообщает, что находится поблизости, а значит – в соседней области. Теперь команда знает, что Акула находится в одном из следующих мест: область 3, область 5, область С, область 2.



Пример эхолота №2: Хупер использует Эхолот на области 7. Игрок за Акулу сообщает, что Акулы нигде поблизости нет. Теперь команда знает, что Акулы нет в области 3 (три), области 3 (Запад), области 7 и области Ю.

Конец раунда

После того как все три члена команды сходили, раунд заканчивается. Если в этом раунде Акула использовала жетон усиления, он возвращается в коробку лицом вниз. Начните новый раунд с фазы события.

Конец акта 1

Первый акт сразу же заканчивается, если происходит что-то из этого:

1. Команда цепляет **вторую бочку** к Акуле.
2. Счетчик купальщиков на карте Акулы достигает **отметки 9**.

Переходите ко **второму акту**. Пока не передвигайте клипсу (маркер) на **счетнике купальщиков**, поскольку ее положение определяет, сколько карт команда и Акула получают в акте 2.

Акт 2: «Орка»



Подготовка ко второму акту

1. Перетасуйте карты «Способности Акулы» и выдайте игроку за Акулу случайные карты, в количестве, отмеченном в соответствующем столбце рядом с маркером соединенных купальщиков на **Счетчике купальщиков**. Игрок за Акулу может смотреть свои карты, но должен скрывать их от команды.
2. Выдайте каждому члену команды по две личные карты снаряжения и жетоны цели соответствующих персонажей.
3. Перетасуйте карты «Снаряжение команды» и выдайте команде (всей группе) случайные карты, в количестве, отмеченном в соответствующем столбце рядом с маркером на **Счетчике купальщиков**. Команда сразу же распределяет эти карты между тремя персонажами по своему усмотрению.

Авария	Средств	Средств
3	10	9
4	9	8
5	8	7
6	7	6
7	6	5

Пример: В акте 1 Акула съела семерых купальщиков. В результате в акте 2 игрок за Акулу получает 8 карт «Способности Акулы», а команда получает в общей сложности 5 карт «Снаряжение команды».

4. Каждый член команды размещает свои карты снаряжения лицом вверх рядом с картой своего персонажа.

5. Переверните все карты персонажей на сторону «Акт 2». Присоедините клипсу к карте каждого персонажа и установите на отметку «0» **Счетчика ранений**.
6. Переверните игровое поле на сторону «Орка»: Акт 2».
7. Постройте шхуну «Орка», разместив части лодки в восьми зонах игрового поля, как показано на рисунке выше. Убедитесь, что каждая часть лежит неповрежденной стороной вверх.
8. Перетасуйте колоду карт всплытия и разместите ее лицом вниз в секторе «Колода» игрового поля.
9. Каждый член команды размещает свою фишку на любой области лодки по своему усмотрению. В одной области может находиться неограниченное число членов команды.
10. Выдайте игроку за Акулу три больших жетона всплытия и фишку Акулы.
11. Разместите три малых жетона всплытия и три кубика рядом с игровым полем.
12. Уберите остальные компоненты, включая оставшиеся карты «Способности Акулы» и «Снаряжение команды» в коробку. Они не понадобятся в акте 2.

Обзор второго акта

Акула начинает каждый раунд под водой, затем всплывает в одной из восьми зон вокруг «Орки». Команде пытаются предугадать, где появится Акула, в надежде атаковать ее. Затем атакует Акула, прежде чем вновь погрузиться в глубины океана.

Задача Акулы: устранить всех членов команды или полностью уничтожить «Орку».

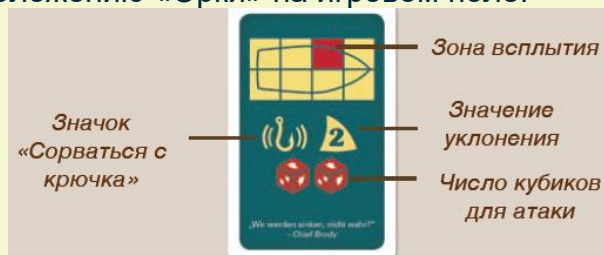
Задача команды: устранить Акулу.

Второй акт продолжается несколько раундов, каждый из которых делится на шесть фаз, которые разыгрываются в следующем порядке:

1. Варианты для всплытия
2. Выбор Акулы
3. Подготовка команды
4. Появление Акулы
5. Атака команды
6. Атака Акулы

Фаза 1: Варианты для всплытия

Переверните верхние три карты всплытия из колоды и разместите лицом вверх на отведенных местах (А, В и С) игрового поля. Карты необходимо повернуть так, чтобы контур шхуны на карте соответствовал положению «Орки» на игровом поле.



У Акулы есть три варианта для всплытия в этом раунде. Зона всплытия (**выделенная красным**) – это зона, где Акула всплывает, если решит воспользоваться данной картой. На каждой карте всплытия указано значение уклонения, число кубиков и возможный значок «Сорваться с крючка». Они будут объяснены позже.

Разместите *малые жетоны всплытия* (А, В и С) в воде соответствующих зон, чтобы игрокам было проще видеть все места, где может появиться Акула в этом раунде.

Примечание: Если карты всплытия в колоде закончились, перетасуйте сброс и сформируйте новую колоду.

Фаза 2: Выбор Акулы

Акула тайне выбирает одну из карт всплытия, выкладывая перед собой *большой жетон всплытия* (А, В или С) **лицом вниз**.

Также игрок за Акулу может использовать **одну карту** «Способность Акулы», разместив ее **лицом вниз** под жетоном всплытия.

КАРТЫ «СПОСОБНОСТИ АКУЛЫ»

Каждая карта «Способности Акулы» определенным образом усиливает действия Акулы. Способность имеет силу на протяжении всего раунда, в котором сыграна карта.

В конце раунда разыгранная карта удаляется из игры независимо от того, была ли использована ее способность.



Фаза 3: Подготовка команды

Команда готовится к появлению Акулы, перемещаясь по игровому полю (по желанию), выбирая оружие и размещая жетоны цели. Члены команды могут обсуждать возможные варианты действий, но они должны дождаться завершения выбора Акулы (фазы 2).

ПЕРЕДВИНУТЬСЯ

Каждый член команды может сделать два передвижения, перемещаясь по соседним областям. Двигаться можно по областям лодки и/или по областям воды. Однако чтобы перейти с воды на соседнюю область лодки, требуется залезть на борт лодки, на что требуется оба передвижения.

ИСПОЛЬЗОВАТЬ ОРУЖИЕ

Каждый член команды выбирает **одно оружие** из карт снаряжения в надежде атаковать Акулу. Есть три типа оружия, обозначенных значком в левом верхнем углу карты.

ОРУЖИЕ БЛИЖНЕГО БОЯ



Это оружие позволяет наносить урон Акуле, находясь вблизи.

ОРУЖИЕ ДАЛЬНОГО БОЯ



Позволяет нанести урон Акуле с любого расстояния.

ПРИЦЕПНОЕ ОРУЖИЕ

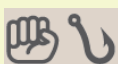


Оружие ближнего боя, которое прицепляется к Акуле и замедляет ее движения. Пока оно прицеплено, эффект сохраняется.

Каждый член команды размещает выбранную карту оружия на карте своего персонажа.

РАЗМЕСТИТЬ ЖЕТОНЫ ЦЕЛИ

Каждый член команды размещает свой жетон цели в **водной области** там, где, по его мнению, всплывет Акула. На одну и ту же область могут нацеливаться несколько членов команды.



Для использования **оружия ближнего боя** или **прицепного оружия** вы должны находиться в водной области, на которую нацелились, или на соседней.



При использовании **оружия дальнего боя** вы можете нацеливаться на любую водную область, независимо от того, где вы находитесь.

ДОПОЛНИТЕЛЬНОЕ СНАРЯЖЕНИЕ

Карты «Снаряжение команды» без значка в левом верхнем углу являются **дополнительным снаряжением**, которые можно использовать вместе с оружием.

Существует три типа такого снаряжения:

ПРИМАНКА После того как Акула выберет жетон всплытия в фазе 2, можно разыграть Приманку. Игрок за Акулу должен открыть один из **невыбранных** жетонов всплытия. Это подскажет команде, где Акула точно не всплывет. В каждом раунде можно использовать только одну карту «Приманка».

ПАТРОНЫ / БОЕЗАПАСЫ Пистолет и Винтовка уходят из игры после использования. Однако вместо них можно сбросить Патроны, сохранив при этом Оружие для следующих раундов.

АКУЛЯ КЛЕТКА Акулю клетку можно разыграть до того, как Акула сделает бросок кубиков на атаку. Член команды, использующий ее, в этом раунде не может быть ранен.

Фаза 4: Появление Акулы

Игрок за Акулу переворачивает выбранный жетон всплытия. Отправьте в сброс две карты всплытия, которые не были выбраны. Разместите фишку Акулы в выбранной зоне и верните все жетоны цели, не находящиеся в этой области.

Если игрок за Акулу разыграл карту «Способность Акулы», она также открывается в этот момент и вступает в силу.

СОРВАТЬСЯ С КРЮЧКА

Если на выбранной карте всплытия есть значок «Сорваться с крючка», Акула сбрасывает все прицепленное к ней **прицепное оружие**.



ОБЛАСТИ И ИХ СМЕЖНОСТЬ

Смежность зон определяет возможности передвижения и атаки команды (для оружия ближнего боя или прицепного оружия), а также атаки Акулы.

Водная область

Зона

Область лодки



В начале акта 2 каждая зона состоит из двух областей – **области лодки** и **водной области**. После разрушения части лодки (и удаления ее из игры), в данной зоне остается только водная область.

Границы областей определяют белые линии и края частей лодки.

Две области являются соседними, если у них есть общая граница (белая линия или край части лодки). Области по диагонали не являются соседними.



Пример смежности №1: Область Хупера является соседней для трех областей лодки и одной водной области. Если он использует оружие ближнего боя или прицепное оружие, его единственной целью может стать **зона всплытия В**.

По мере повреждения лодки разные области могут стать либо перестать быть соседними.



Пример смежности №2: Одна область лодки повреждена (С), а другая – уничтожена (А). Теперь соседними для Хупера являются две области лодки и три водные области, поскольку у его области есть с ними общая граница. Если он использует оружие ближнего боя или прицепное оружие, он может нацеливаться на любую **зону всплытия**, поскольку все они находятся на соседних областях.

Фаза 5: Атака команды

Каждый член команды, нацелившийся на **зону с Акулой**, может ее атаковать. Остальные члены команды не атакуют.

Члены команды могут атаковать в любом порядке. При атаке выполните следующие шаги в зависимости от того, какое **оружие** вы использовали.

ОРУЖИЕ ДАЛЬНОГО ИЛИ БЛИЖНЕГО БОЯ

Бросьте столько кубиков, сколько указано на карте оружия, и посчитайте выпавшее количество попаданий. Если оружие имеет маркировку + , добавьте еще 1 попадание.

Если общее **количество попаданий** меньше или равно значению уклонения Акулы (указанному на карте всплытия), считается, что игрок промахнулся при атаке, и Акула не получает ранений.

Если **количество попаданий** превышает значение уклонения Акулы, атака считается успешной. Вычтите значение уклонения от общего **количество попаданий**, чтобы узнать, сколько ранений получила Акула. Настолько же делений поднимается клипса (маркер) **Счетчика ранений** Акулы.

У некоторых видов оружия есть особые свойства, влияющие на их использование. Обязательно прочтите текст на выбранной карте оружия.



Пример атаки: Хупер атакует, используя Винтовку. Игрок бросает два кубика, и ему выпадает 3 попадания. Винтовка имеет маркировку + , это еще одно попадание. В общей сложности 4 попадания. Значение уклонения Акулы равно 2, значит, атака успешна. Акула получает 2 ранения (4 - 2).

ПРИЦЕПНОЕ ОРУЖИЕ

Сразу прицепите оружие к Акуле. Бросать кубик не нужно, значение уклонения Акулы не учитывается. Разместите эту карту лицом вверх перед Акулой.

Свойство оружия мгновенно вступает в силу и продолжает действовать, пока Акула не «сорвется с крючка».

Фаза 6: Атака Акулы

Игрок за Акулу может решить, на кого он будет нападать – на лодку **ИЛИ** на члена команды в воде.

АТАКОВАТЬ ЛОДКУ

Вы можете решить атаковать область лодки. Для этого вы должны находиться в соседней области. Сообщите, какую область лодки вы атакуете.

Бросьте столько кубиков, сколько указано на карте всплытия, и посчитайте выпавшее количество попаданий. Исходя из результатов, определите, смогли ли вы уничтожить или повредить область лодки.

ПОВРЕЖДЕНИЕ И РАЗРУШЕНИЕ

На неповрежденной стороне каждой части лодки есть два числа.

Меньшее число отражает количество попаданий, необходимое, чтобы повредить область лодки, а **большее число** – количество попаданий, необходимое, чтобы уничтожить ее.

На поврежденной стороне каждой части лодки есть только **одно число**. Это число отражает количество попаданий для уничтожения области лодки.



Если вам выпало недостаточно попаданий, чтобы повредить область лодки, атака не засчитывается. Если выпало достаточно попаданий, переверните эту часть лодки поврежденной стороной вверх.

Если вам выпало достаточно ударов, чтобы уничтожить область лодки, уберите эту часть лодки с игрового поля.

Если область лодки повреждена или уничтожена, все члены команды, находившиеся в этой области, падают в воду. Перевернув или убрав часть лодки, разместите фишки членов команды в водной области этой зоны.

НАПАСТЬ НА ЧЛЕНА КОМАНДЫ

Вы можете выбрать одного из членов команды и напасть на него. Такой член команды должен находиться **в воде** в вашей или соседней области.

Атаковать члена команды, находящегося на борту лодки, нельзя.

Сообщите, кого из членов команды вы атакуете, затем бросьте столько кубиков, сколько указано на карте всплытия. Член команды получает по одному ранению за каждое выпавшее попадание.

При каждом полученном ранении член команды поднимает клипсу (маркер) на **Счетчике ранений** на одно деление.

БОНУСНЫЕ АТАКИ

Прежде чем погрузиться под воду, Акула имеет право на **бонусную атаку** против каждого члена команды, находящегося в воде рядом с ней, в следующем порядке:

По очереди бросайте по одному кубiku против каждого члена команды в вашей или соседней водной области.

Член команды получает столько ранений, сколько выпало на брошенном против него кубике.



Пример атаки Акулы: Акула находится в области, соседствующей с двумя областями лодки, и может атаковать любую из них. Игрок за Акулу решает напасть на поврежденную область лодки, где находится Квинт. Игрок бросает два кубика, как указано на карте всплытия. Выпадает 3 попадания, которых достаточно, чтобы разрушить часть лодки. Данная часть лодки убирается с игрового поля. Квинт падает в воду.



Пример бонусной атаки Акулы: Игрок за Акулу может выполнить бонусную атаку каждого члена команды, находящегося в области с ней или на соседней водной области. Игрок бросает кубик против Квинта, и ему выпадает пустота. Квинт не получает ранений. Игрок бросает кубик против Броды, т.к. он в соседней водной области, и ему выпадает два попадания. Броды получает два ранения.

УСТРАНЕНИЕ ЧЛЕНОВ КОМАНДЫ

Если **Счетчик ранений** члена команды достигает отметки **X**, он устранен. Уберите фишку члена команды с игрового поля и все его карты снаряжения.

Конец раунда

Когда Акула завершает атаку и все бонусные атаки, раунд заканчивается, а Акула вновь скрывается в глубинах океана.

Уберите фишку Акулы с игрового поля, верните все жетоны целей соответствующим членам команды и оправьте в сброс перевернутую лицом карту всплытия, уберите карту «Способности Акулы» (если она использовалась) из игры. Начните новый раунд с фазы 1.

Конец игры

Игра заканчивается в одном из трех случаев:

1. Если все три члена команды устранены, то **выигрывает Акула**.
2. Если «Орка» полностью разрушена (все части лодки убраны с поля), **выигрывает Акула**.
3. Если **Счетчик ранений** Акулы достигает отметки **X**, Акула устранена, и **выигрывает команда**.



Разыгрывание Акта 1 и Акта 2 по отдельности

И Акт 1, и Акт 2 можно разыграть как отдельные игры со следующими изменениями:

Акт 1

Если Счетчик купальщиков Акулы достигает деления **7** (и выше), игра сразу же заканчивается, а **Акула выигрывает**.

Если команда сможет подцепить к Акуле **вторую бочку** до того, как Счетчик купальщиков Акулы достигает деления 7, игра сразу же заканчивается, и **команда выигрывает**.

Акт 2

Во время подготовки выдайте игроку за Акулу **шесть** случайных карт «Способности Акулы».

Выдайте каждому члену команды личные карты снаряжения. Затем выдайте команде (как группе) **семь** случайных карт снаряжения, которые они должны сразу же распределить между собой по своему усмотрению.

Часто задаваемые вопросы

Акт 1

Если бочка находится в Доке или на борту лодки и Акула проплывает через эту область, активирует ли она Датчик движения?

Нет. Акула может активировать только Датчики движения на бочках, дрейфующих в воде.

Если Квинт забрасывает бочку в область, где находится Акула, во время раунда, в ходе которого Акула разыграла жетон «Вне поля зрения», он попадает в Акулу бочкой?

Да. Жетон «Вне поля зрения» помогает, только если Акула пытается избежать Эхолота и Бинокля.

Может ли Квинт забросить бочку в область, где уже есть дрейфующая бочка?

Да. Если бочка не попадает по Акуле, то в данной области будут дрейфовать две бочки. Количество бочек в области не ограничено.

Если Акула проплывает через область с дрейфующей бочкой, цепляется ли бочка к Акуле?

Нет. Бочка цепляется к Акуле, только если Квинт забрасывает ее в область с Акулой.

Комплекте игры:

Двустороннее игровое поле;
Лист отслеживания Акулы;
Блокнот с листами действий Акулы;
1 фишка Акулы, 2 фишки лодок, 3 фишки команды;
16 карт «Способности Акулы»;
16 карт всплытия;
22 карты снаряжения (включая личное);
16 карт «События на Эмити»;
4 карты персонажей, 4 клипсы для карт персонажей;
3 кубика;
8 частей лодки;
40 различных жетонов.

Акт 2

Допустимо ли, чтобы две из трех карт всплытия указывали на одну и ту же зону всплытия?

Да. Остальные свойства на этих картах, предоставят Акуле разные варианты действий. Если придется выбирать только из двух зон всплытия, команде будет проще нацелиться на Акулу.

Если член команды нацелился на нужную область, может ли он НЕ атаковать Акулу?

Да. Например, возможно, член команды хочет приберечь Патроны, если у Акулы сейчас высокое значение уклонения.

Надо ли убирать из игры оружие ближнего боя после его использования во время атаки?

Нет, кроме тех случаев, когда того требует сама карта. Среди личных карт снаряжения каждого члена команды есть оружие ближнего боя, которое никогда не сбрасывается (пока жив сам член команды).

Если член команды использует Пистолет, обязан ли он целиться в одну из возможных зон всплытия?

Нет. Можно целиться в любую водную область. Поскольку Пистолет позволяет передвигать жетон цели, можно целиться в водную область, которая граничит с несколькими зонами всплытия, что повысит шансы атаковать Акулу.

Эррата

Соответствие терминов:

Термины на компонентах	Термины в правилах
Действие 1, Действие 2	Акт 1, Акт 2
Экипаж	Команда
Клетка	Область
Клетка водного пространства	Водная область
Один ход	Одно действие
Ход на 1 клетку	Передвижение на 1 область
Токен «Всплытие»	Жетон всплытия
Токен «Мишень»	Жетон цели
Обнаружитель рыб	Эхолот
Импульс скорости	Ускорение (ИС)
Антиакульная клетка	Акуля клетка
Возможности всплытия	Варианты для всплытия
Удар	Попадание

Карты «Событие на Эмити»

- **День рождения Майкла Броуди:**
Разместите жетон купальщика «Майкл» на открытом пляже **с наименьшим числом купальщиков**. Если Майкла съедают, он считается за двоих купальщиков. Спасти его может только шериф Броуди.
- **Розыгрыш с картонным плавником:**
Переместите всех членов команды в область пляжа с **наибольшим числом купальщиков**. В случае одинакового числа купальщиков, команда выбирает, на какой пляж переместиться.
- **Остров Эмити в новостях:**
В этом раунде **один из членов команды** может сделать дополнительное действие.
- **Катер Бена Гарднера:**
Если Акула проходит через область с лодкой, она может скинуть капитана (персонажа за управлением лодкой) в воду. Капитан должен потратить **два действия**, чтобы вернуться на лодку.
- **Фрэнк Сильва, капитан порта:**
В этом раунде чтобы оставить бочку в доке или забрать бочки из дока **не нужно тратить действие**.

Карты снаряжения

- **Бейсбольная бита:**
Если вы промахиваетесь, бросьте **оба кубика** еще раз. Новый выпавший результат становится окончательным.
- **Приманка:**
После того как игрок за Акулу **выберет жетон всплытия**, можете разыграть Приманку. Игрок за Акулу должен показать команде один из невыбранных жетонов всплытия. После этого уберите карту Приманки из игры. В каждом раунде можно использовать **только одну** карту Приманку.
- **Баллон:**
Если прицеплен: если нанести акуле **ранение** из Пистолета или Винтовки, то Баллон взорвется. Если Баллон взорвался, то Акула получает 3 дополнительных ранения, и уберите Баллон из игры.

- **Крюк:**
Если вам выпало **4 и более попаданий на кубиках**, то после атаки Крюк ломается и удаляется из игры.
- **Антиакульная клетка (акуля клетка):**
Акулю клетку можно разыграть до того, как Акула сделает **бросок кубиков на атаку**. Член команды, использующий ее, в этом раунде не может быть ранен.

Карты «Способность Акулы»

- **Еще один удар:**
После атаки игрок за Акулу **может перебросить** любое количество кубиков. Новый результат броска становится окончательным.
- **Волнение (Поднятие волны):**
Если Акула повреждает или уничтожает часть лодки, то все члены команды, находящиеся **в любом месте на борту лодки**, падают в водную область с Акулой.
- **Ускорение от удара (Инерция от удара).**
После фазы атаки команды, Акула может передвинуться на соседнюю область. Если акула это делает, то к **результату ее атаки добавьте 2 попадания**.