



ПРАВИЛА

АКВАТИКА

СОКРОВИЩА МОРСКИХ ГЛУБИН

Игра Ивана Тузовского

COSMO
DROME
GAMES

Глубокие воды океана скрывают множество тайн и неизвестных форм жизни. Среди акул, китов, креветок и кораллов существует целая цивилизация Морского Народа. На протяжении веков великие Королевства Акватики строили свой мир, растили детей, создавали и процветали. Но теперь источники их богатств исчерпаны, и они вынуждены исследовать океанские глубины в поисках новых ресурсов.

Содержание	Стр.
О чем игра?	2
Цель игры	3
Игровые компоненты	4
Подготовка игры	6
Подготовка игроков	7
Подготовка к игре	8
Основные термины	9
Игровой процесс	12
Эффекты	14
Игровые цели	24
Конец игры	25
Правила для опытных игроков	26
Правила соло-игры	27
Жетоны цели	28
Расшифровка символов	29
Часто задаваемые вопросы	30

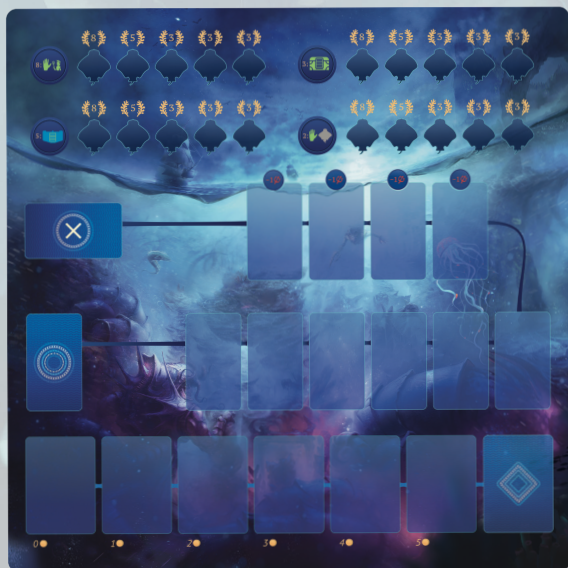
ЦЕЛЬ ИГРЫ

Акватика — настольная игра для 1–4 игроков. Вы будете играть за одного из Морских Королей, изо всех сил стараясь найти ресурсы для своего королевства. Ваша цель — получить как можно больше очков процветания.

Чтобы получить очки процветания, вам нужно исследовать, завоевывать и покупать акватории, нанимать новых существ и выполнять цели.

В конце игры тот, кто наберет больше всего очков процветания, приведет свое королевство к успеху и станет известен как величайший из правителей Королевств Акватики!

ИГРОВЫЕ КОМПОНЕНТЫ



1

Игровое поле

Представляет собой океан, где игрокам предстоит открывать неизвестные акватории и встречать новых существ.

2

4 трехслойных планшета игроков

На каждом планшете есть пять слотов, которые игроки используют для хранения карт завоеванных или приобретенных акваторий.

3

56 карт акваторий

Представляют собой неизвестные акватории, которые игроки откроют, исследуя океан.



4

8 карт королей

Именно за них вы и будете играть. Каждый Король обладает уникальным набором возможностей.





5

24 карты стартовых существ

4 набора по 6 стартовых карт. Каждый набор отмечен уникальным символом.

6

18 карт Морских жителей

Это существа, которых игроки встретят в океанских водах во время своего правления.



7

16 миниатюр ручных скатов

У каждого игрока есть набор из 4 скатов, которые отмечены уникальным символом, соответствующим символу на их стартовых существах (5).



8

23 миниатюры диких скатов

Игроки могут приручать этих скатов в процессе игры и добавлять их в свое королевство.



9

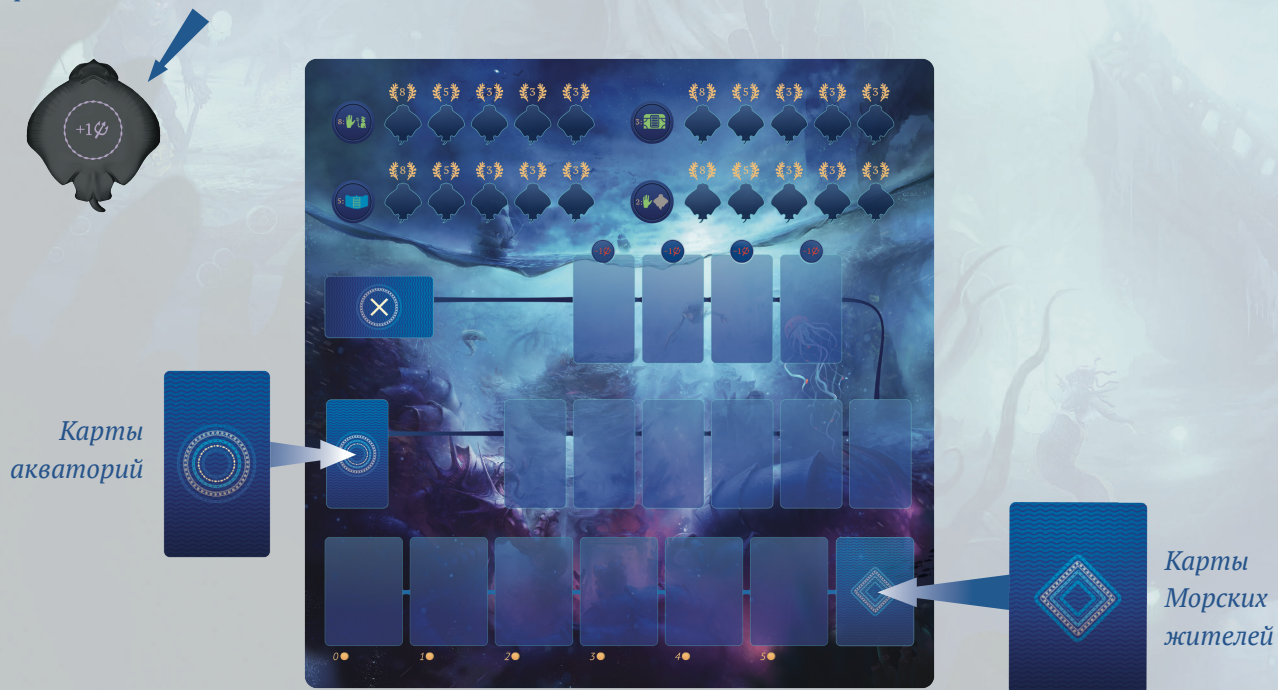
5 двусторонних жетонов игровых целей

Игроки должны будут выполнить эти цели, чтобы получить очки процветания.

ПОДГОТОВКА ИГРЫ

1. Поместите **игровое поле (1)** в центр стола.
2. Перетасуйте колоду **Морских жителей (6)** и поместите ее в нижнем ряду игрового поля. Возьмите верхние 6 карт колоды и заполните ряд существ (как показано на рисунке).
3. Перетасуйте колоду акваторий (3) и поместите ее в среднем ряду игрового поля. Возьмите верхние 6 карт колоды и заполните ряд (как показано на рисунке).
4. Поместите все **миниатюры диких скатов (7)** стороной с эффектом рядом с полем.

Колода **Морских Жителей** состоит из 2 одинаковых наборов карт.



5. На верхней части игрового поля есть 4 напечатанные игровые цели. Для первой партии мы рекомендуем вам играть с целями, уже напечатанными на поле. В дальнейшем вы можете играть по правилам для опытных игроков, приведенным в конце правил (стр. 26).

ПОДГОТОВКА ИГРОКОВ

1. Каждый игрок берет один из **планишетов** (2) и помещает его перед собой лицевой стороной вверх.
2. Каждый игрок выбирает один из доступных символов и берет набор из 6 **стартовых существ** и 4 **ручных скатов** с выбранным символом.



В дальнейшем во время игры вы можете использовать карты Королей (4). При простом режиме игры выдайте первому игроку карту Короля с номером 1. Второй игрок получает карту Короля с номером 2, третий — с номером 3 и так далее. Вы также можете выбрать карты Королей при помощи драфта: смотрите правила для опытных игроков в конце правил (стр. 26).



3. Игрок, последним нырявший в море, становится первым игроком.
4. Игроки берут свои карты существ, переворачивают все миниатюры скатов стороной с **эффектом вверх**, и игра начинается.



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Введите в игру карты Королей, когда будете готовы к более сложным испытаниям



ОСНОВНЫЕ ТЕРМИНЫ

СТРОЕНИЕ КАРТЫ

В Акватике вы встретите 2 типа карт:

Существа

Карты Существ — это Морской Народ, который поможет вам заработать очки Процветания. Вместе вы будете исследовать океан, открывать новые акватории и добывать ресурсы из глубин.



Существует 3 типа карт существ:

1. 6 стартовых существ у каждого игрока. Вы начнете свое правление с их помощью.
2. Морские жители — вы встретитесь с ними во время своего правления, и некоторые из них присоединятся к вам.
3. Короли — в этой игре они представляют вас: каждый Король имеет свой собственный уникальный набор способностей.

Акватории

Карты акваторий представляют собой локации, которые вы будете открывать, исследуя Океан, и использовать. Каждую акваторию можно приобрести (с помощью Золота) или завоевать (с помощью Силы).



Существует 4 типа акваторий:

Акулий залив , Затонувшие Корабли ,
Подводные Вулканы  и Древние Цивилизации 

После того, как вы купили или завоевали акваторию, вы отправитесь в ее скрытые глубины в поисках ресурсов.

Акватории дадут вам не только ресурсы, но и действия, скатов и очки Процветания.

СКАТЫ

Скаты — одни из самых распространенных обитателей океана. На протяжении веков Морской Народ учился их приручать. В начале игры у каждого игрока есть набор из 4-х ручных скатов.

Но в водах акваторий вы можете встретить множество еще диких скатов. В игре есть 23 диких ската, которых вы можете приручить в процессе своего правления.

Скаты могут принести вам ресурсы и позволить выполнять специальные действия.

У **отдохнувшего** Ската, готового прийти вам на помощь, вы можете увидеть символ эффекта на животе. Чтобы получить ресурсы или выполнить специальное действие, переверните отдохнувшего Ската спиной вверх. Другими словами, положите Ската на живот, закрыв символ эффекта.

Когда Скот лежит спиной вверх, это значит, что он устал. **Уставший** Скот нуждается в отдыхе и не может ничего делать. Чтобы снова привести его в состояние боевой готовности игрокам нужно выполнить специальное действие.

Самый простой способ снова активировать уставшего Ската — это использовать эффект карты Матроны.

Дикие скаты

Ручные скаты игроков

Отдохнувшие



Уставшие

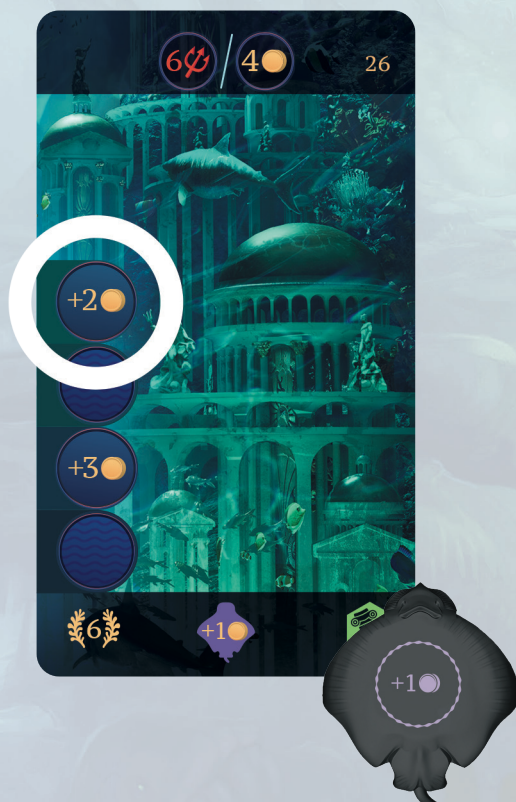
РЕСУРСЫ

Ресурсы в Акватике представлены символами (не жетонами) на ваших картах, скатах и игровом поле. Ресурсы нельзя накопить впрок.

В игре есть 2 вида ресурсов: Золото и Сила.

Золото 

Вы можете найти золото в глубинах ваших акваторий, также его могут принести вам ваши скаты. Оно используется для покупки новых акваторий и привлечения новых существ в ваше королевство.



Сила 

Вы можете черпать силу из глубин ваших акваторий, также с ней вам помогут скаты. Сила используется для завоевания новых акваторий.



ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС

Ход игрока

Игроки ходят по очереди, начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке.

Во время своего хода игрок **должен** выполнить 1 **Основное действие**, а также может выполнить неограниченное количество **дополнительных действий**. Эти действия могут быть выполнены в любом удобном для игрока порядке, но вы не можете прерывать основное действие, чтобы выполнить дополнительные.

Когда игрок закончит выполнять все свои действия, ход переходит к игроку слева.

Основное действие

1. Во время своего хода вы должны сыграть 1 карту существа с руки и, следуя порядку указанному на карте, применить способности этого существа.
2. Если вы можете выполнить все эффекты этой карты, вы должны это сделать. Если вы не можете разыграть действия карты полностью, вы все равно можете сыграть эту карту и использовать только те эффекты, которые вы можете выполнить.
3. После того, как вы разыграли карту существа, положите ее в свою личную колоду сброса лицом вверх.



ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Дополнительные действия бывают двух видов:

1) Перевернуть скатов

Вы можете использовать отдохнувшего ската, чтобы активировать эффект, указанный на этом скате.

Чтобы это сделать, немедленно разыграйте эффект, а затем переверните ската спиной вверх — ему нужен отдых

2) Эксплуатировать Глубины Акватории

У каждой акватории есть несколько уровней глубины, которые вы можете исследовать и использовать, эти уровни показаны вдоль левого края карт акваторий.

В глубинах акваторий и на своих скатах вы можете найти:

А) Ресурсы (Золото и Сила) - вы можете получить ресурсы из глубин акваторий только **во время** вашего основного действия (когда вы разыгрываете карту). Ресурсы могут использоваться для найма на свою сторону существ, завоевания или покупки новых акваторий или для активации некоторых эффектов. Если вы используете ресурсы со своего ската, переверните его на «уставшую» сторону.

Б) Эффекты — вы можете использовать их **до и/или после** вашего основного действия.

Вы можете использовать только самый верхний уровень глубины, который виден на карте акватории. Чтобы получить ресурс или активировать эффект, необходимо сдвинуть карту акватории на 1 уровень глубины вверх. Таким образом, верхний уровень глубины будет закрыт вашим планшетом игрока, что даст вам доступ к новым глубинам! Если вы используете эффекты со своего ската, переверните его на «уставшую» сторону.

На некоторых уровнях глубины пусто: их нельзя использовать никаким образом. Кроме того, вы не можете просто подвинуть эти карты вверх. Вы не можете использовать эти акватории до тех пор, пока не воспользуетесь эффектом подъема (стр. 18-19).

Этот уровень глубины дает вам ресурсы (+2 Силы)

Этот уровень глубины позволяет активировать эффект

Этот уровень глубины заблокирован до тех пор, пока вы не используете эффект подъема.



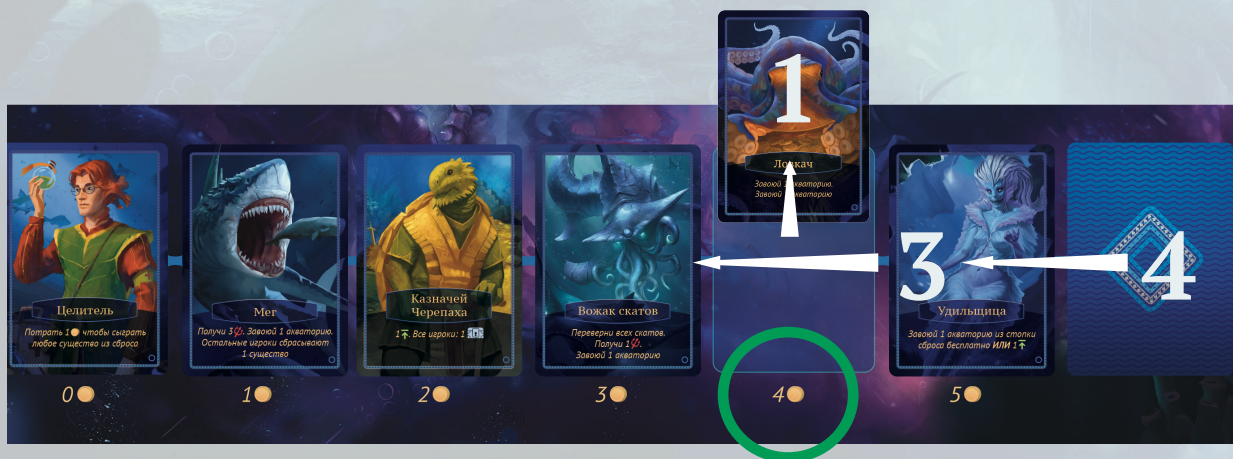
ЭФФЕКТЫ

Эффекты позволяют вам сделать что-то полезное для своего королевства. Вы можете активировать эффекты, разыгрывая карты персонажей, используя отдохнувшего ската или глубины ваших акваторий.

1. Нанять существо

Во время правления в океанских водах вы столкнетесь с разными существами. Если вы наймете их, они присоединятся к вашему королевству и помогут вам на пути к победе. Нанимая существо, сделайте следующее:

1. Выберите 1 существо из ряда Морских Жителей на игровом поле.
2. Потратьте столько Золота, сколько указано под выбранной вами картой, и заберите карту себе в руку.
3. Сдвиньте остальные карты Морских Жителей влево, чтобы закрыть освободившееся место.
4. Откройте верхнюю карту колоды и поместите ее на крайнее правое место в ряду.



Нет никаких ограничений по числу существ одного вида, которых вы можете привлечь на свою сторону.

Например, вы можете нанять Ловкача, даже если такая карта у вас уже есть.

2. Купить акваторию

Вы можете приобрести новые акватории у обитающих там племен.

Чтобы купить акваторию, выполните следующие действия:

1. Выберите 1 карту из акваторий на игровом поле.
2. Потратьте столько Золота, сколько указано в верхней части выбранной вами карты.
3. Вставьте карту акватории в пустой слот на вашем планшете игрока так, чтобы верхний из уровней глубины на этой карте был виден в круглой выемке на этом слоте.



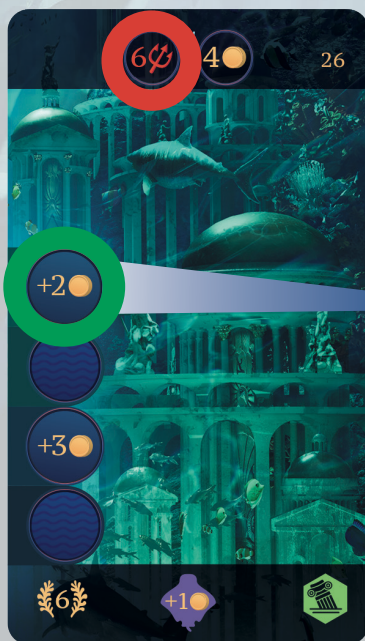
4. Помните, что рынок акваторий не пополняется после покупки акватории. Рынок акваторий пополняется только действием разведки (см. стр. 23).

3. Завоевать акваторию

Если вы не хотите покупать акваторию, вы можете ее завоевать. Для этого потребуется определенное количество Силы.

Выберите 1 акваторию на игровом поле, потратьте количество Силы, показанное в верхней части карты, и вставьте завоеванную карту в пустой слот на вашей планшете игрока так, чтобы верхний уровень глубины был в круге.

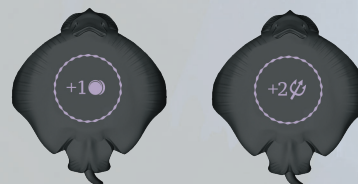
Помните, что рынок акваторий не пополняется после завоевания акватории. Рынок акваторий пополняется только действием разведки (см. стр. 23).



Чтобы купить или завоевать акваторию, вам необходимо иметь пустой слот на планшете игрока.

У вас может быть максимум 5 карт акваторий на планшете одновременно.

Помните, что если вам не хватает необходимого количества Золота или Силы, вы всегда можете воспользоваться помощью одного или нескольких ваших скатов.





Если вы купили или завоевали акваторию без значков уровней глубины, поместите ее на планшете так, чтобы был виден только ряд с очками процветания.

4. Поднять акваторию

1↑

2↑

↑

Будучи Королем, вам приходится использовать возможности открытых вами акваторий, чтобы принести процветание своим владениям.

Когда вы эксплуатируете акваторию, вы «поднимаете» ресурсы из нее в свое королевство.

Поднимая карты акваторий, вы сможете быстрее получить за них очки или пропустить пустые уровни глубины, мешающие вам развиваться. Однако Вы потеряете любые ресурсы или эффекты на уровнях глубины, которые вы сдвигаете вверх. Другими словами, выполняя это действие, вы должны игнорировать все значки уровней глубины, которые вы закрываете планшетом.

Чтобы выполнить действие подъема карты акватории, выберите любую карту на планшете игрока и переместите ее вверх на столько уровней глубины, сколько указано на символе эффекта карты существа, на скате или другой карте акватории (не той, что вы поднимаете).

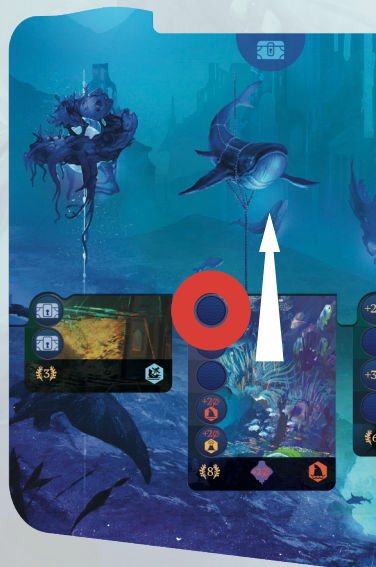
Пример 1. Вы используете ската

1 В качестве одного из дополнительных действий вы используете отдохнувшего Ската с эффектом подъема акваторий. Это позволяет поднять акваторию на 1 глубину.



2 Поскольку вы закрываете пустой уровень глубины, вы не потеряете никакого бонуса глубины.

3 Выберите 1 акваторию, которую вы хотите поднять, и просто сдвиньте ее на 1 уровень глубины вверх (закрывая следующий значок глубины).



Пример 2. Вы используете эффект карты существа



- 1** Если вы играете карту Исследовательницы в качестве основного действия, она позволяет совершить подъем в общей сложности на 3 уровня глубины. Это означает, что вы можете поднять 1 акваторию на 3 уровня или распределить эффект между любым количеством разных карт акваторий.



- 3** Сдвиньте акваторию «А» вверх один раз, а акваторию «Б» дважды.



- 2** Если вы решили использовать эффект на 2 разных акваториях, вы можете поднять акваторию «А» на один уровень и акваторию «Б» на два.

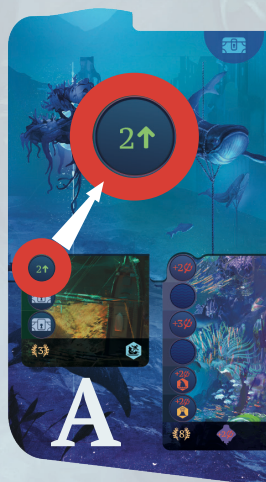
Подняв свои карты акваторий таким образом, вы закрыли эти значки:



Даже если вы закрыли значок +2 , вы не получаете Золото. Однако вы пропустили 2 пустых уровня глубины, так что теперь у всех ваших акваторий есть какой-то эффект, которым вы можете воспользоваться в будущем.

Пример 3. Вы используете эффект другой акватории

1 В качестве дополнительного действия вы хотите использовать эффект подъема, показанный на верхнем уровне глубины акватории «А».



2 Поскольку вы активируете эффект акватории «А», вам необходимо сдвинуть карту вверх, закрывая только что использованный вами эффект.



3 Теперь вы выполняете само действие подъема: Сдвиньте вверх столько карт акваторий, сколько необходимо, чтобы выполнить действие в объеме, указанном на символе активированного вами эффекта акватории. В этом примере вы поднимаете карту на 2 уровня глубины.

Вы можете поднять одну и ту же акваторию на 2 уровня или поднять 2 акватории на 1 уровень каждую.



Обратите внимание, что вы не можете поднять ту же карту, на которой вы активируете эффект подъема.

Поскольку вы активируете акваторию «А», вы не можете использовать ее эффект, чтобы поднять саму акваторию «А».

Помните, что вы игнорируете все эффекты и ресурсы на поднимаемых вами уровнях глубины!

Карта акватории **полностью поднята** и исчерпала свою полезность, как только все значки уровней глубины этой акватории закрыты. Когда карта акватории полностью поднята, вы немедленно получаете из общего запаса дикого ската, символ которого указан в нижней части карты. Этот скат теперь приручен и отдохнул, так что вы можете воспользоваться его способностью во время этого же хода.

Полностью
поднятая
акватория



Теперь вы можете взять этого дикого ската



Если вы получаете ската с эффектом, вы можете активировать этот эффект немедленно — вам не нужно ждать своего следующего хода, чтобы сделать это. Переверните ската и используйте его возможности в этот же ход.

5. Получить победные очки

Если у вас есть полностью поднятая карта акватории, вы можете получить за нее очки процветания. Вы можете переместить полностью поднятую карту в стопку своих победных очков.

Возьмите полностью поднятую акваторию по вашему выбору со своего планшета и поместите ее в стопку своих победных очков. В конце игры вы получите столько очков процветания, сколько указано в левом нижнем углу каждой акватории в этой стопке.



Обратите внимание, что полностью поднятая акватория не даст вам никаких очков процветания, пока вы не выполните действие получения очков!

6. Провести разведку

Разведка позволяет исследовать океан и находить новые акватории для приобретения или завоевания. Когда вы проводите разведку, выполните следующие действия:

1. Возьмите все карты из верхнего ряда акваторий на игровом поле и поместите их в стопку сброса.
2. Переместите все акватории из нижнего в верхний ряд. В случае если в нижнем ряду больше, чем 4 акватории, сбросьте лишние карты по вашему выбору.
3. Снова заполните нижний ряд, перевернув верхние 6 карт из колоды.

Обратите внимание, что если вы можете провести разведку во время вашего основного действия, вы можете этого НЕ делать. Разведка — единственное из основных действий, не являющееся обязательным.

Важно: Акватории в верхнем ряду требуют на 1 Силу меньше при завоевании. (Вы все равно должны заплатить полную цену, чтобы купить их за Золото.)



ИГРОВЫЕ ЦЕЛИ

Выполнение условий этих целей — отличный способ заработать очки процветания, но вы должны поторопиться:

Чем быстрее вы достигните цели, тем больше очков процветания вы заработаете!

В верхней части океана (игрового поля) есть 4 цели. Если в свой ход игрок выполняет все требования цели, он может разместить 1 из своих скатов (своего цвета) на первом доступном месте возле этой цели (скат может быть как отдохнувшим, так и уставшим).

Вы не можете достичь одну и ту же цель более одного раза.

Рядом с каждой целью есть трек с 5 местами для скатов, и над каждым местом написано количество очков процветания, которые вы заработаете в конце игры, если ваш скат будет находиться на этом месте. (Пятое место будет использоваться в дальнейшем при игре с дополнениями!)

При достижении цели, вы можете разместить на треке этой цели только ручного ската вашего цвета (не дикого ската).

Обратите внимание, что даже если вы выполняете условия цели, вы не обязаны размещать своего ската на треке!



4 базовые цели:



Для достижения этой цели игрок должен иметь на руках 8 карт существ (не в колоде сброса). Карта Короля также считается.



Для достижения этой цели у игрока должны быть 3 или более акватории в стопке победных очков.



Для достижения этой цели игроку необходимо иметь 5 акваторий на своем планшете.



Для достижения этой цели игрок должен иметь 2 или более диких ската.

КОНЕЦ ИГРЫ

Игроки продолжают ходить по очереди, пока не будет выполнено одно из 3 условий окончания игры. Когда это происходит, каждый игрок (включая того, чьи действия вызвали окончание игры) делает еще 1 ход, а затем игра заканчивается.

3 условия окончания игры:

1. Один из игроков выполнил все 4 цели (и поставил на них своих скатов).
2. Закончились карты в колоде акваторий.
3. Закончились карты в колоде Морских Жителей.

ПОДСЧЕТ ОЧКОВ ПРОЦВЕТАНИЯ

Когда игра заканчивается, все игроки считают свои очки процветания. Вы получаете очки за следующее:

- 1 очко процветания за каждое существо в вашей руке (включая Короля), не считая тех, кто находятся в вашей колоде сброса.
- Количество очков процветания, указанное над вашими скатами на треках игровых целей.
- Общее количество очков процветания, указанных на акваториях в вашей стопке победных очков. Акватории на планшетах очков процветания не приносят.

Игрок с наибольшим количеством очков процветания побеждает в игре! В случае ничьей выигрывает тот, у кого больше всего скатов в запасе. Если ничья сохраняется, выигрывает игрок с наименьшим числом на карте Короля. В случае если это была ваша первая игра, и вы играли без карт Королей, выигрывает последний по порядку хода игрок.

Обратите внимание, что игрок, последним выполняющий действие, не обязательно является последним по порядку хода игроком.

ПРАВИЛА ДЛЯ ОПЫТНЫХ ИГРОКОВ

Когда вы почувствуете, что готовы к более сложным испытаниям, вы можете попробовать играть по правилам для опытных игроков! Продвинутый режим добавляет в игру два новых правила:

Случайные цели: вместо того, чтобы использовать 4 основных цели (которые напечатаны на игровом поле), перетасуйте жетоны целей, возьмите 4 случайных жетона и поместите их поверх основных целей в любом порядке. Теперь вам придется искать новые способы заработать очки процветания! Условия выполнения новых целей описаны на стр. 28.



Драфт карт Королей: вместо того, чтобы раздавать карты Королей игрокам по порядку, перетасуйте столько карт, сколько есть игроков +1 карта, и выдайте их все последнему по порядку хода игроку. Этот игрок выбирает 1 карту Короля и добавляет ее к своим стартовым картам, а затем передает оставшиеся карты Королей следующему игроку против часовой стрелки. Этот игрок выбирает себе карту Короля и передает оставшиеся, и так далее. После того, как каждый игрок взял по карте, верните всех невыбранных Королей в коробку.

ПРАВИЛА СОЛО-ИГРЫ

СТАРТОВАЯ РАСКЛАДКА

1. Отложите из колоды карт Морских жителей все карты с символом О в правом нижнем углу и верните эту колоду в коробку (вы будете играть только с одним оставшимся набором карт).
2. Перетасуйте колоду карт Королей, вытяните 3 карты и выберите 1, с которой будете играть. Поместите оставшиеся карты Королей в коробку.
3. Следуйте стандартным правилам подготовки игрового поля (стр. 6), а затем правилам подготовки игровых (стр. 7), но только для 1 игрока (себя).
4. Возьмите набор ручных скатов и отдайте их своему «виртуальному сопернику». Вы будете соперничать с Ихтиандрами — народом, пришедшим в океан из таинственных верхних земель.

ХОД ИГРЫ

Играйте, следуя стандартным правилам. Однако каждый раз, разыгрывая карту Матроны или действие разведки, вы должны поместить 1 из скатов Ихтиандров на трек цели. Вы можете поместить его на любой трек по своему желанию, если на нем еще нет ската Ихтиандров.

КОНЕЦ ИГРЫ

Как только все скаты Ихтиандров будут размещены на треках целей, сделайте еще один ход, и игра закончится. Подсчитайте свои очки процветания по обычным правилам. Океанский Совет даст вам в награду Морское Чудище в соответствии с вашими заслугами:

Очки Процветания	Морское чудище
30 или меньше	Рыба-Капля
31 – 60	Морской змей
60 – 90	Левиафан
91 или больше	Кракен

ЖЕТОНЫ ИГРОВЫХ ЦЕЛЕЙ

Эти цели используются только при игре по правилам для опытных игроков, и они заменяют стандартные цели, напечатанные на игровом поле.



Игрок должен иметь как минимум 11 акваторий на планшете и в своей стопке победных очков



Игрок должен набрать, по меньшей мере, 15 очков Процветания на акваториях в своей стопке победных очков



У игрока должны быть 3 или более диких ската



Игрок должен сбросить все карты существ, кроме одной



У игрока должна быть 1 или более карта акваторий 4 различных типов в его стопке победных очков



У игрока должны быть 4 акватории одного типа (на планшете игрока и/или в стопке победных очков)



У игрока должны быть 10 или более карт существ в колоде сброса



У игрока должны быть 5 или более карт существ с эффектом завоевания на руках и/или в его колоде сброса



У игрока должны быть 5 полностью поднятых акваторий на планшете одновременно



Игрок должен нанять существо, стоящее 5 Золотых монет

РАСШИФРОВКА СИМВОЛОВ

Ресурсы



Получите 2 Монеты



Получите 2 Силы



+ 2 Силы, которые вы можете использовать только для завоевания акваторий Акульего залива



+ 2 Силы, которые вы можете использовать только для завоевания Затонувших Кораблей



+ 2 Силы, которые вы можете использовать только для завоевания Древних Цивилизаций



+ 2 Силы, которые вы можете использовать только для завоевания Подводных Вулканов

Эффекты



Поднимите другую акваторию на 1 уровень глубины



Поднимите другую акваторию (или акватории) на 2 уровня глубины



Полностью поднимите другую акваторию (сдвиньте выбранную карту акватории вверх, пока все ее уровни глубины не будут полностью закрыты планшетом)



Наймите 1 существо бесплатно



Выберите 1 существо из своего сброса и заберите его обратно в руку



Получите очки за 1 полностью поднятую акваторию со своего планшета

ЧАСТО ЗАДАВАЕМЫЕ ВОПРОСЫ

КАРТЫ СУЩЕСТВ

Вопрос: Если карта оппонента говорит мне выполнить действие (например, Исследовательница или Казначей Черепаха), обязан ли я выполнять это действие?



Ответ: Да, вам придется это сделать.

Вопрос: Если эффект моей карты существа включает больше одного действия (например, Краб Дипломат), могу ли я пропустить одно из этих действий, если я не хочу его делать?

Ответ: Нет, вы не можете. Вы должны выполнить все действия с карты существа, если вы в состоянии это сделать (кроме действия разведки).

Вопрос: В качестве своего основного действия я играю Ловкача. Могу ли я использовать эффект от первой завоеванной акватории, чтобы завоевать вторую?



Ответ: Да, вы можете.

Вопрос: Могу ли я купить/завоевать акваторию или нанять новое существо, используя ресурсы (НЕ бесплатно) со своих акваторий/скатов, не разыгрывая карту существа?

Ответ: Нет, вы не можете. Ресурсы могут быть использованы только вместе с вашим основным действием (розыгрышем вашей карты существа).

Вопрос: Могу ли я сбросить карту Матроны?

Ответ: Нет, не можете. Карта Матроны не сбрасывается. Всякий раз, когда вы разыгрываете ее, вы оставляете ее на руках и выполняете ее действие.

СКАТЫ

Вопрос: Когда я полностью поднимаю акваторию и получаю ската, я его получаю уставшим или отдохнувшим? Могу ли я использовать его немедленно?

Ответ: после полного подъема акватории вы получаете отдохнувшего ската (если у вашей полностью поднятой карты акватории есть символ ската внизу), и, если это необходимо, вы можете сразу же использовать его для выполнения дополнительного действия.

ПОДЪЕМ АКВАТОРИЙ

Вопрос: Могу ли я просто подвинуть карту акватории вверх, не воспользовавшись ее ресурсами? Могу ли я проскочить пустой уровень глубины без использования действия «поднять акваторию»?

Ответ: Нет, не можете

Вопрос: Могу ли я использовать ресурсы из 2 различных уровней глубины одной и той же карты акваторий, разыгрывая 1 карту существа (при выполнении основного действия)?

Ответ: Нет, не можете.



ОБ АВТОРЕ

Иван Тузовский — кандидат культурологии. Он успешно выпустил 2 монографии: одну о прогнозировании будущего и еще одну — о цифровой эпохе. В 2012 году он перешел на настольную сторону Силы, и с тех пор не может полностью сосредоточиться на превращении в доктора наук и чтении лекций о визуальной культуре и истории искусств в университете.

Посвящается моему сыну Аркадию Тузовскому и моей жене Елене Тузовской

Особая благодарность: Ивану Лашину, Михаилу Гущину, Антону Худякову, Денису Давыдову, Валерию Кружалову, Андрею Столярову, Юрию Ямщикову, Джамилю Исимову, Андрею Ларионову.

Игру тестировали: Дмитрий Пелков, Татьяна Пелкова, Игорь Сычев, Эльвира Сычева, Алена Миронова, Сергей Латышев, Александр Абдуллин, Максим Першуков, Мария Пышминцева, Тимофей Никулин, Максим Трофименко, Таша Тележкина, Артур Дыдров, Алексей Нургарипов, Сергей Мачин, Константин Малыгин, Юлия Ильинская, Игорь Ганжа, Дарья Гросс, Василий Рединский, Филипп Иванов, Илья Степанов, Андрей Калинин, Валентина Аристархова, Мария Нечаева, Владислав Нечаев, Александр Шабалов, Герман Тихомиров, Наташа Норьяк, Константин Костинов, Михаил Кротов.

РЕДАКТОР ПРОЕКТА Дарья Мартыщук

ДЕВЕЛОПЕР Иван Лашин

ГЕНЕРАЛЬНЫЙ ДИРЕКТОР Михаил Пахомов

АРТ-ДИРЕКТОР Виктор Забурдаев

ПРОДАКШН-ДИРЕКТОР Сергей Морозов

ПЕРЕВОДЧИЦА Таша Тележкина

ГЛАВНЫЙ РЕДАКТОР Максим Верещагин

ИДЕИ И КОНЦЕПТ ОФОРМЛЕНИЯ Дарья Мартыщук

ВЕРСТКА Александр Киселев

   /cosmodrome.games

#cosmodromegames