

Група бідних дослідників, які сподіваються швидко розбагатіти, вирушає шукати скарби з підводних руїн. Усі вони суперники, але їхні гаманці змушують їх усіх орендувати одну субмарину спільними зусиллями. На орендованій субмарині всі вони також мають розділити між собою одну цистерну з повітрям. Якщо вони не повернуться на субмарину до того, як у них закінчиться повітря, вони покинуть на дні усі свої скарби. Тепер настав час побачити, хто зможе отримати найбільші багатства.

## Вміст гри

▶ 2 Спеціальних Кубика



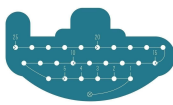
▶ 6 Фігурок Дослідників



▶ 1 Маркер Повітря



▶ 1 Тайл Субмарини



▶ 16 Порожніх Фішок



▶ Фішки Руїн:

4 види, 8 кожного виду  
Всього: 32

Рівень 1  
0-3 на лиці, по 2 кожної



Рівень 2  
4-7 на лиці, по 2 кожної



Рівень 3  
8-11 на лиці, по 2 кожної

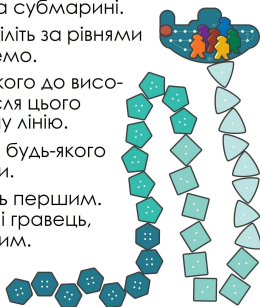


Рівень 4  
12-15 на лиці, по 2 кожної



## Приготування

- Розмістіть тайл субмарини так, щоб його добре бачили всі гравці.
- Розмістіть маркер повітря на значенні «25» на тайлі субмарини. Він покаже кількість повітря, що залишилася на субмарині.
- Переверніть усі фішки руїн долілиць, розділіть за рівнями і ретельно перемішайте кожен рівень окремо.
- Розташуйте фішки руїн за рівнем від низького до високого, з'єднавши їх з тайлом субмарини. Після цього вони повинні утворювати будь-яку послідовну лінію.
- Гравці беруть по одній фігурці дослідника будь-якого кольору і розміщують їх на тайлі субмарини.
- Гравець, який останнім був на морі, ходить першим. Якщо ніхто не був на морі, кидайте кубики, і гравець, який викине найбільше число, ходить першим.



## Мета гри

Гра проходить у 3 раунди, і гравець, який набере найбільшу кількість очок за 3 раунди, буде переможцем. Щоб отримати якомога більше очок, ви повинні принести найбільші фішки руїн на субмарину. **Ви можете повернутися на субмарину лише один раз за раунд** і не зможете пірнути ще раз у море після цього.

## Ігровий

У свій хід гравці виконують кроки 1-4, наведені нижче. Гравці ходять по черзі, за годинниковою стрілкою, і раунд закінчується, коли всі гравці повернуться на субмарину **або якщо повітря закінчиться на початку ходу якогось гравця.**

### 1 Зменшіть кількість повітря

Зменшіть повітря на тайлі субмарини відповідно кількості фішок руїн, які ви тримаєте («скарби» з попередніх раундів не рахуються). Навіть коли повітря падає нижче 0, гравець може закінчити свій хід. Гравці, які вже повернулися на субмарину, не зменшують запас повітря.

### 2 Оголосіть: чи ви повертаєтесь чи ні

Повідомте, чи повертаєтесь назад чи йдете вперед. **Ви можете змінити напрямок лише один раз за раунд.** Якщо ви вирішите повернути назад, поверніть свою фігурку дослідника обличчям до субмарини. Після цього вам більше не потрібно вирішувати це в наступні ходи. Якщо ви кидаєте кубики, нічого не оголошуючи, ви повинні продовжити рух в попередньому напрямку. Крім того, у перший хід раунду ви не можете вирішити повернути назад.

### 3 Киньте кубики і походіть своєю фігуркою

Киньте кубики і перемістіть свою фігурку дослідника вперед на стільки фішок руїн, скільки крапок випаде на кубиках. **Переходячи через фішку руїн із фігуркою дослідника іншого гравця, перестрибніть цю фішку руїн, не враховуючи її у підрахунок.**



(3\*) Однак, якщо у вас є будь-які фішки руїн, які ви зібрали в цьому раунді, ви повинні відняти кількість фішок від загального результату кидка кубиків.

(3\*) Зупиніться на найглибшій можливій точці, якщо ви викинули на кубиках більше, ніж кількість фішок руїн попереду.

**④ Пошук**

Коли ви зупинитесь, виберіть одну із трьох дій:

**А) Нічого не робити****Б) Підібрати фішку руїн**

У цьому випадку візьміть фішку руїн, не перевертаючи її, заповніть місце, з якого ви її взяли, порожньою фішкою і поставте на неї свою фігурку дослідника. (Ви не можете дивитися на лице зібраних фішок руїн, поки не повернетесь на субмарину з ними.) Ви можете тримати будь-яку кількість фішок руїн. Однак, якщо у вас 6 і більше фішок, ви не зможете рухатися після кидка кубиків згідно з правилами (3\*).

**В) Покласти фішку руїн**

Якщо ви тримаєте фішки руїн, які ви взяли в цьому раунді, і ви зупинилися на порожній фішці, ви можете покласти 1 будь-яку фішку руїн на це місце. Поміняйте порожню фішку, на якій ви зупинилися, на фішку руїн, яку ви тримаєте, і поверніть порожню фішку в запас.

Після цього ваш хід завершується.

Хід переходить до наступного гравця за годинниковою стрілкою, який повторює кроки 1-4.

**Завершення раунду**

Раунд закінчується, коли всі гравці повертаються на субмарину або коли закінчується повітря. Гравці, які повернулися на субмарину, і ті, які не встигли повернутись, виконують кроки, наведені нижче.

**Гравці, які повернулися на субмарину:**

Переверніть фішки руїн, які ви принесли, і погляньте на їх лице. Перевернуті фішки руїн стають «скарбом» і рахуються як очки. Вони не повертаються назад у лінію з фішками руїн.

**Гравці, які не встигли повернутися на субмарину:**

Скиньте всі фішки руїн, які ви зібрали цього раунду, на дно океану. Починаючи з найдалшого від субмарини гравця і закінчуючи найближчим, гравці скидають фішки руїн, які вони тримали. **Фішки кожного гравця складаються у стоси поруч із фішкою руїн, що знаходиться найдалі від субмарини.**

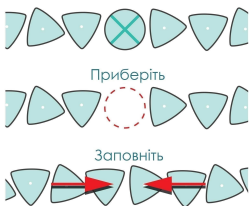
Як тільки у стосі буде три фішки, четверту кладіть на наступне місце. Ви самі можете вирішити, яку фішку в який стос класти, але в кожному стосі завжди повинно бути щонайбільше три фішки.



Стоси з трьох фішок, розміщених так наприкінці раунду, **вважають одною фішкою руїн у наступних раундах.** Всі три треба піднімати і класти разом. Вони також вважатимуться одною фішкою руїн під час зменшення повітря та переміщення дослідника. Якщо ці фішки відкривають, то розглядають їх вже як 3 фішки скарбів із очками.

Коли всі гравці виконають ці дії, **усі порожні фішки прибираються з лінії, а всі проміжки заповнюються фішками, які зміщуються щоб знову утворити неперервну лінію.**

Гравець, який знаходився найдалі від субмарини, стає першим гравцем в наступному раунді. А якщо всі гравці повернулися, тоді останній гравець, який повернувся, стає першим гравцем.

**Завершення гри**

Гра закінчується в кінці третього раунду. Очки, набрані гравцями за всі раунди, підсумовуються. Гравець, який набрав найбільшу кількість очок, оголошується переможцем.

У разі рівної кількості очок, переможцем стає гравець, який має найбільшу кількість фішок руїн найвищого рівня. Коли гравці мають і однакову кількість фішок найвищого рівня, гра закінчується вничю.



Oink Games

Версія 1.0

Автори: Jun Sasaki, Goro Sasaki  
Допомога у виробництві: Satoe Hatano  
Співпраця: Fumihiro Kanaya, Takafumi Shindo,  
Yoshihiro Shindo, Dan Yamamoto

Друк: ODA PRINTING CO., LTD. / IKEDA PAPER-WARE Co., Ltd.  
Видавець: Oink Games Inc.  
oinkgames.com

© 2014 Oink Games Inc.

**⚠ Попередження (будь ласка, прочитайте)**

- ▼ Цей продукт може спричинити випадкове ковтання. Не для дітей віком до 3 років.
- ▼ Не залишайте при високій температурі та вологості. Це може призвести до пошкодження виробу.
- ▼ Тримайте подалі від вогню. Це може призвести до деформації або пожежі.