



Вольный перевод правил игры «Deep Blue» от Meeple House



Цель игры – набрать больше VP (Victory Points)

Для этого, начиная с первого игрока, все делают по одному действию в ход, пока кто-то не нырнет на четвертой и последней плитке затонувшего города, это стриггерит сразу окончание игры.

Игроки каждый ход должны делать одно из 4-х доступных им действий:

– найм члена экипажа – плыть – отдых – погружение –

Примечание: каждый раз, когда вам нужно играть карты – играете их в открытую, в конце вашего хода, или вы закончили «погружение», все разыгранные карты в открытую положите лицом вниз в «Зону отдыха» на вашем планшете. Остальные карты в вашей руке должны оставаться скрытыми для других игроков.

Подробно о действиях:

«Найм члена экипажа»

При выборе этого действия, вы набираете одного члена экипажа с рынка. Для этого достаточно разыграть и сбросить в «Зону отдыха» с руки карты со значком наличных для оплаты (текущая цена покупки указана на игровом поле), а нанятого вы берете себе в руку.

Члены экипажа позволяют вам набирать бонусные баллы во время погружений, защитят от опасностей или путешествий. Про карты с двойными эффектами (к примеру наличные и пропеллер) – играется всегда только один эффект.

Вы можете нанять 1 члена экипажа в свой ход.

Если вы сбросили больше наличных, чем требуется для найма – разница потеряна.

После сброса наличных, получения члена экипажа в руку – сдвиньте оставшиеся карты на игровом поле на удешевление, а на зону «за 3 доллара» с колоды положите новую карту. Если на ней обозначен символ «+1» камень внизу, добавьте драгоценный камень из области снабжения в мешочек.

Так же, до начала своего основного действия, вы можете заплатить 4 доллара (сбросить требуемое количество знаков наличных с руки в «Зону отдыха»), чтобы немедленно заменить весь рынок (все 4 карты) – новый рынок заполняется с «1 доллара», а затем произвести действие «Найм члена экипажа» по стандартным правилам. Так же, добавляете драгоценные камни в мешок, а ранее добавленные камни остаются в мешке.

«Плыть»

Разыграйте и сбросьте одну или несколько карт членов экипажа с руки с иконками пропеллера. Затем, переместите свои лодки на такое же количество шагов (по маршрутам) равных количеству разыгранных знаков пропеллера. Вы можете тратить меньше движений, чем сбросили пропеллеры или делить между вашими лодками. Движение ничем не может быть заблокировано (скрытая/раскрытая уничтоженная плитка – неважно).

Когда применены все движения, проверьте, где остановились лодки и примените следующее:

– на раскрытой плитке: поместите на свободную область разведки.

Вы столбите эту область и она будет вам приносить преимущество при «погружении». Если на плитке все места заняты – лодка остается в центре области.

– на закрытой плитке: раскройте плитку и займите на ваш выбор область разведки.

Вскрывается только та плитка, на которой закончил движение ваш корабль, а не когда двигался через нее.

– на навигационном бую или через пустую плитку – ничего не происходит.

«Отдых»

Перемешайте все карты в «зоне отдыха» и возьмите 3 верхних карты в руку. Остальные остаются в «Зоне отдыха». Вы можете делать «отдых», даже если в зоне отдыха 1 или 2 карты.

«Погружение»

Действие разрешено делать, если у вас есть 1 или несколько кораблей на плитке.

Если корабли на разных плитках, решите какой из них погружается. **Внимание:** корабль должен присутствовать на плитке, и не обязательно, что он не занимает области разведки.

Когда вы совершаете погружение, вы становитесь **Лидером водолазов** и инициируете следующее:

- берете дайвинг-колокол и ставите его рядом с плиткой, с которой погружение начато.
- все игроки, у которых есть лодки на расстоянии одного пропеллера, могут поспешить присоединиться к погружению, перемещая лодку на эту плитку бесплатно.

Начиная с лидера погружения – он первый может подтянуть корабль, далее по часовой стрелке, такие спешащие лодки ставятся только в центр плитки (не имеют право занимать области разведки).

- все игроки, с хотя бы одной лодкой на плитке, автоматически принимают участие в погружении и могут набрать VP

Все, погружение началось:

Лидер берет тайл погружения и мешок (убедитесь, что все камни возвращены с предыдущего погружения) и медленно, в слепую, достает один за одним драгоценный камень (чтобы игроки успевали увидеть, что достал) и помещает их на тайл погружения.

После каждого такого розыгрыша камня – лидер должен решать: остановить погружение или продолжить.

Ведь, если достать много черных или синих камней – придется прервать погружение и потерять все сокровища.

Но лидер обязан достать хотя бы 1 драгоценный камень. **Важно:** другие игроки не могут закончить погружение, потому что они следуют только решению Лидера. Они могут играть карты, чтобы выиграть VP, или защитить себя от опасностей, но не могут решить как далеко заходить, чтобы испытать свою удачу.

Красные, золотые и серебряные драгоценные камни представляют собой сокровища, которые все и пытаются поднять на поверхность.

Зеленые камни – это таинственные артефакты, а **фиолетовые** – древности – оба камня бесполезны для всех, кроме оккультистов и археологов.

Черные и синие – представляют собой опасности – морские опасные гады и проблемы с кислородом соответственно, выкладываются когда достаются на соответствующие стороны тайла погружения. Первый черный и первый синий – предупреждают и не имеют никакого эффекта. Но, вот, за каждый следующий, все игроки должны защититься сами против опасности, или всплыть и закончить свое участие в погружении.

Если игрок выбывает из погружения – перенесите его лодку рядом с плиткой, он теряет шансы дальше набирать VP и больше не сможет играть карты до конца погружения. Тем не менее, они все равно получают очки за карты, которые играли до этого момента.

Игрок может защититься от опасностей:

- сыграть карту синего или черного члена экипажа (карты с защитой от проблем с кислородом и способные отбить морских гадов)
- с помощью синей или черной области разведки (если его лодка стоит на такой области, то он может использовать один раз вместо розыгрыша синего или черного члена экипажа), после использования – лодка перемещается в центр плитки, чтобы не забыть, что способность использована.

Правила простые и тут: лидер погружения должен защититься первым, а затем все игроки по часовой стрелке от него. Игроки не обязаны защищаться от опасности, даже если они имеют карту соответствующую на руке.

Примечание: синий и черный самоцвет всегда должны быть защищены, прежде чем делать что-либо еще. К примеру, синий драгоценный камень может обратиться в 8-й камень для розыгрыша карты «x8 gems» игроком, но сначала игрок должен решить проблему кислорода успешно.

Итак, после того как Лидер достал очередной камень из мешка и положил его на тайл погружения, начиная с него, можно сыграть одну или несколько подходящих карт членов экипажа. Разыгранный член экипажа гарантирует VP, вне зависимости как закончится погружение. Некоторые карты просто требуют один драгоценный камень определенного цвета, некоторые требуют нескольких штук, а некоторые требуют определенное количество независимо от цвета, то есть, включая черные и синие. Карты требующие конкретных камней – играйте сколько хотите за погружение, а камни требующие количество – только одну за погружение.

Окончание погружения

Погружение заканчивается, когда Лидер добровольно решает остановиться, и все игроки еще находящиеся в погружении получают VP за камни с тайла погружения. Погружение так же заканчивается, когда Лидер не сможет сам защититься (он всплывает), но если другие игроки могут защититься, то могут и разыграть VP за камни на тайле погружения и считаются еще погружающимися.

Начисление очков:

1. VP с карт членов экипажа

Все разыгранные карты в процессе погружения, не важно: пришлось вам прервать досрочно или вы остались до конца погружения.

2. VP за камни

Все игроки, которые еще не всплыли – получают очки за все камни на тайле погружения. Не удваивается если у игрока участвовали обе лодки

- 4 VP за каждый красный драгоценный камень (10 VP если ваша лодка на красной области разведки)
- 2 VP за каждое золото (5 VP, если лодка на золотой области разведки)
- 1 VP за каждое серебро (3 VP, если у вас лодка на серебряной области разведки)

3. VP за управление погружением (только для Лидера погружения)

Лидер собирает VP указанные в центре плитки, он получает их, даже если ему пришлось прервать погружение, а игроки остались на скоринг камней в пучине.

Все VP прячутся в сундук и скрываются от остальных.

И вот финальный шаг погружения:

Плитка затонувшего корабля сбрасывается (не зависимо от того каким было успешным погружение), каждую плитку затонувших кораблей можно грабить 1 раз.

4 специальных плитки затонувших городов перемещаются в специальный левый угол.

Возвращаются все самоцветы в мешок.

Когда вы размещаете четвертый и последний тайл Затонувшего города в левую нижнюю область, игра сразу заканчивается. Игроки подсчитывают из сундуков свои VP, хвастаются друг перед другом. У кого больше – тот победил. Если равенство – у кого больше экипаж – тот победил, если и тут равенство – то игроки радостно делятся фактом, что они зря играли и клятвенно обещают переиграть в следующий раз.