

ЭКИПАЖ

ПОГРУЖЕНИЕ В БЕЗДНУ

ПРАВИЛА ИГРЫ

НАЧИНАЙТЕ
ЧИТАТЬ ОТСЮДА!

Состав игры	2
Описание игры	3
Общение между игроками	5
Подготовка к миссии	7
Ход миссии	8
Вперед!	12
Экскурс по уровням сложности	13
Аварийный сигнал	14
Карточки заданий	16
Символы в судовом журнале	19
Игра для двух игроков	21
Подсказки и советы	23
Памятка	24

KOSMOS

Вы уже играли в «Экипаж»? Тогда вы можете переходить сразу к главе «Ход миссии» на странице 8!

Возраст	Игроки
10+	3–5*

* Режим для 2 игроков на странице 21.

Невероятно! До сих пор исследована лишь поразительно малая часть Мирового океана. Теперь у вас появился шанс исправить это, ведь команда уже собрана и готова к погружению! Ваш наниматель, кажется, знает, что ждет вас там, но ничего толком не рассказывает. Команде предстоит спуститься в таинственную бездну океана и узнать, что же там происходит.

«Экипаж. Погружение в бездну» – это новая игра в серии «Экипаж», которая была признана игрой года для опытных игроков 2020 («*Kenner Spiel des Jahres 2020*»). В игру вводятся 96 уникальных карточек, которые поставят перед вами разнообразные задачи и обеспечат многогранный и оригинальный игровой процесс. Хорошая коммуникация при этом нужна как воздух, однако связаться друг с другом под водой оказывается куда сложнее, чем ожидалось...

СОСТАВ ИГРЫ

45 больших карточек
(игровые карточки)

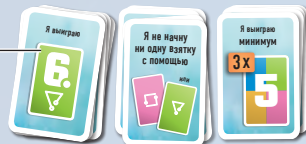
36 цветных карточек
со значениями от 1 до 9

4 карточки батискафов
со значениями от 1 до 4

5 больших карточек напоминания



96 маленьких карточек
(карточки с заданиями)



6 жетонов

5 жетонов радиосвязи

1 жетон аварийного сигнала

1 фишка командира

1 правила игры

1 судовой журнал



ВНИМАНИЕ

Если вам трудно различить цвета карточек, вместо цвета вы можете ориентироваться на эти четыре символа:



Каждый цвет на карточке соответствует определенному символу.

Настольная игра «Экипаж. Погружение в бездну» предлагает вам последовательно погрузиться в историю поиска артефактов. Но вы также можете переигрывать или отдельно разыгрывать наиболее понравившиеся вам миссии – ведь ни одна новая попытка не будет похожа на предыдущую. Играйте так, как вам нравится!

На синих полях вы найдете краткое изложение самых важных правил. Таким образом, вы сможете вернуться в игру даже после долгого перерыва.

«Экипаж. Погружение в бездну» – это кооперативная игра, основанная на выполнении миссий с помощью взятки. Что это значит?

КООПЕРАТИВНОСТЬ

Вы выигрываете или проигрываете все вместе – только если каждый из вас успешно выполняет задания и вы помогаете друг другу, появляется шанс выиграть.

ВЫПОЛНЕНИЕ МИССИЙ

Ваше путешествие состоит из множества различных миссий, каждая со своими условиями победы, которые вы будете разыгрывать одну за другой как одно приключение. Вы также можете разыгрывать отдельные миссии по собственному выбору. **Миссии вы найдете в судовом журнале.**

Вы вряд ли сможете пройти это приключение за раз. Пока вы не достигнете цели, вам лучше собираться вместе почаще. Первые миссии будут довольно быстрыми – редко больше 5 минут. Однако в дальнейшем время прохождения и сложность миссий увеличиваются.

ИГРА СО ВЗЯТКАМИ

В «Экипаже» игровые карточки раздаются игрокам, и в каждом раунде каждый игрок выкладывает на стол в открытую одну из своих карточек. Эти карточки называются **«взятка»**.

Тот, кто разыграл карточку с наибольшим значением, выигрывает взятку и забирает ее себе. При этом действует также правило «Обязательного розыгрыша».

«Обязательный розыгрыш» означает, что каждый игрок обязан разыграть карточку того же типа (цвета), что и карточка игрока, ходившего первым. Только если у вас на руке нет карточек нужного типа, вы можете разыграть любую карточку по своему выбору. Однако выиграть взятку могут только карточки, которые выполняют правило «Обязательного розыгрыша» и совпадают по типу с карточкой, выложенной первой в этот ход. Из этих карточек выигрывает та, у которой самое большое значение.

В каждом раунде игроки по очереди разыгрывают по одной карточке. Эти карточки составляют взятку. Карточка с наибольшим значением выигрывает взятку.

Необходимо, чтобы тип (цвет) карточки соответствовал первой из разыгранных карточек в каждой взятке. Это действует и для цветных карточек, и для карточек батискафов.

Если вы не можете «попасть в цвет», вы можете разыграть любую карточку по своему выбору.

Выиграть взятку может только карточка заданного цвета наибольшего значения или батискаф. Вы не обязаны выигрывать взятку (можете положить карточку меньшего значения, даже если у вас есть карточка старше).

Батискафы являются козырями и выигрывают взятку. Если во взятке лежит несколько батискафов, выигрывает старший из них.

Выигранные взятки кладутся в закрытую; вы можете смотреть только последнюю взятку.

Есть пять типов карточек: розовые, синие, зеленые и желтые, а также карточки батискафов. Каждую выигранную взятку вы кладете в закрытую рядом с собой. Игрокам разрешается смотреть только последнюю взятку.

Вы не обязаны выигрывать взятку – то есть вы можете специально разыграть карточку с меньшим значением (чтобы отдать взятку другому игроку), а более крупную карточку приберечь на будущее.

У батискафов особое значение – они являются козырями. Это значит, что они всегда выигрывают взятку, вне зависимости от того, какие еще карточки лежат на столе. Однако сыграть батискаф вы можете только в том случае, если у вас на руках нет карточки заданного цвета. Если **первой карточкой был батискаф, он также «задает цвет», и ему нужно следовать, если это возможно.** Если во взятке лежит несколько батискафов, выигрывает тот из них, у которого значение больше.

В следующих примерах красной рамкой будет отмечено, какой тип карточек является заданным, то есть какая карточка была разыграна первой в текущей взятке:



8 и **6** соответствуют заданному цвету – желтому.

8 старше, поэтому она выигрывает взятку.

3 задает цвет – зеленый.

5 старше, поэтому выигрывает взятку. **9** еще старше, но она не соответствует заданному цвету, поэтому не может выиграть.

В игре «Экипаж. Погружение в бездну» всегда требуется, чтобы определенные игроки выигрывали конкретные взятки. Для этого вам нужна хорошая общая координация.

ОБЩЕНИЕ

- Вы не можете обмениваться карточками со своих рук.
- **Не разрешается** подсказывать другим игрокам (говорить, показывать или намекать иным образом), какие карточки находятся у вас на руке.
- Однако есть возможность для общения в виде **жетона радиосвязи**. У каждого из вас есть один жетон радиосвязи, который можно использовать один раз за миссию. Им можно воспользоваться перед розыгрышем новой взятки, но не во время нее. Если вы провалили миссию, то во время следующей попытки, вы, разумеется, можете снова использовать жетон.
- Когда в игру вступают карточки заданий, вы должны сначала распределить их между собой, прежде чем сможете начать общаться. Про карточки заданий читайте на стр. 16.



3 задает цвет – синий. **7** старше, поэтому она могла бы выиграть взятку. Однако батискаф **1** является козырем, поэтому он выигрывает взятку.



2 и **4** обе следуют за батискафом **3**. Старший батискаф во взятке – **4**. Он и выигрывает.

Общее правило по обмену информацией:

Если вы знаете что-то только благодаря карточкам на вашей руке, вы не должны сообщать об этом никому.

Максимум одна попытка общения на каждого члена экипажа за миссию.

Общение возможно сразу после распределения заданий и затем каждый раз перед взяткой, но не во время нее.

Сеанс связи:

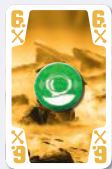
1. Выложите 1 цветную карточку (не батискаф)
2. Положите жетон радиосвязи:
 - > Верх = старшая
 - > Центр = единственная
 - > Низ = младшая
3. Возьмите карточку напоминания.

Если вы хотите устроить сеанс связи, возьмите одну **цветную карточку** со своей руки и положите ее лицом вверх перед собой, чтобы все могли ее видеть. Эта карточка остается частью вашей руки, так что ее можно разыгрывать как обычно. Единственное отличие в том, что теперь все члены вашей команды знают эту карточку. Затем положите ваш жетон радиосвязи зеленой стороной вверх на соответствующее место на карточке, чтобы сообщить всем членам экипажа важную информацию:

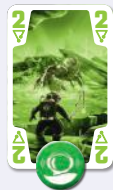
- > В верхнюю часть карточки – если это ваша старшая карточка этого цвета.
- > В центральную часть карточки – если это ваша единственная карточка этого цвета.
- > В нижнюю часть карточки – если это ваша младшая карточка этого цвета.



старшая розовая карточка



единственная желтая карточка



младшая зеленая карточка

Карточки батискафов нельзя использовать для сеанса связи.

Одно из этих условий обязательно должно быть выполнено, в противном случае вы не можете выбрать именно эту карточку для сеанса связи. **Карточки батискафов нельзя использовать для сеанса связи!**



6 нельзя использовать для сеанса связи, поскольку она не является ни единственной карточкой на руке, ни самой старшей, ни самой младшей. Батискаф нельзя использовать для сеанса связи. Все остальные карточки использовать можно.

Положение жетона радиосвязи нельзя изменять, даже если сообщаемая с помощью него информация больше не соответствует действительности. Например, карточка, про которую было сказано, что она «самая старшая», в ходе игры превратилась в «единственную» карточку этого цвета. Однако жетон радиосвязи перекладывать нельзя.

После размещения карточки и жетона возьмите в руку одну из **карточек напоминания**. Ее назначение – напоминать вам о том, что на столе еще лежит ваша карточка. Когда вы разыграете карточку со стола, сбросьте карточку напоминания. После этого переверните жетон радиосвязи красной стороной вверх, чтобы показать, что вы в этой миссии уже осуществляли сеанс связи.



Карточки напоминания с обеих сторон отличаются от остальных карточек, чтобы ваши товарищи могли видеть, что у вас на руке есть карточка напоминания, а значит, одна ваша карточка лежит на столе.

ПОДГОТОВКА К МИССИИ

Перед каждой миссией выполните следующие шаги:

1. Перемешайте 40 больших игровых карточек и раздайте их поровну всем игрокам в закрытую. **Если вы играете вдвоем, то один из вас получает на одну карточку больше, чем остальные.** После последней взятки останется одна лишняя карточка, которую больше нельзя разыграть.
2. Каждый кладет жетон радиосвязи перед собой зеленой стороной вверх. Также подготовьте карточки напоминания для каждого игрока.
3. Положите в закрытую жетон аварийного сигнала.
4. Перемешайте 96 маленьких карточек заданий и составьте из них колоду, положив лицевой стороной вниз.

Положение жетона радиосвязи нельзя изменять, даже если его информация больше не соответствует действительности.

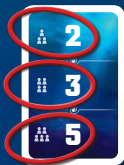
Карточки напоминания сбрасываются, как только вы разыграли карточку, с помощью которой осуществляли сеанс связи.

Игровые карточки раздаются игрокам – ими вы и будете играть.

Карточки заданий сообщают, что нужно сделать, чтобы успешно выполнить миссию.



Означает, что вы берете задания общей сложностью 4.



Тяните карточки с заданиями, пока вы не наберете число, точно соответствующее уровню сложности миссии.

ХОД МИССИИ

В большинстве миссий вы должны выполнить определенное количество заданий, которое указано на карточках заданий. Если в миссии не говорится иного, то игроки распределяют задания миссии между собой. Их количество определяется сложностью миссии, которую показывает символ:

На рубашке каждой карточки с заданием указано три уровня сложности – по одному для 3, 4 и 5 членов экипажа. Например, если вы играете четвером, вам следует обращать внимание только на то, что указано в центральной части карточки – остальное можно игнорировать.

При подготовке к миссии берите из закрытой стопки карточки заданий до тех пор, пока их уровень сложности в сумме не будет соответствовать общему уровню сложности миссии. Соответствие должно быть точным. Для этого (в случае необходимости) вам придется пропускать карточки из стопки.

Мы рекомендуем не замешивать обратно в стопку разыгранные задания, чтобы вы могли всегда получать новые. Только после того как карточки заданий закончатся, перемешайте заново всю стопку и сформируйте новую.



Вы разыгрываете миссию 5 на четверых. Ее уровень сложности 5. Вы уже вытянули две карточки с уровнем сложности 2 и 1. Следующая карточка имеет уровень сложности 3. С ней у вас получится 6 (т.е. $2 + 1 + 3$), а это уже слишком много. Сбросьте ее. Продолжайте сбрасывать карточки до тех пор, пока не вытянете карточку с уровнем сложности 2. Если перед этим вам попадетя карточка с уровнем сложности 1, вы должны будете вытянуть после нее еще одну карточку с уровнем сложности 1.



После того как вы все это сделали, положите карточки заданий, которые вы вытянули, на середину стола и переверните их лицом вверх. Оставшиеся карточки заданий в ходе этой миссии больше не понадобятся. Теперь каждый игрок смотрит свои карточки на руке. Тот, у кого есть батискаф 4, говорит об этом вслух, и на текущую миссию объявляется **Капитаном**. Для напоминания этот игрок получает фишку Капитана.

Может случиться и так, что карточки с заданиями разложатся таким образом, что миссия окажется невыполнимой. Читайте об этом на стр. 13.

Капитан всегда первым выбирает задание и кладет его в открытую перед собой. Затем карточки берут остальные члены команды по часовой стрелке – один за другим, по одной карточке задания по своему выбору, пока все карточки не окажутся распределены. Это **фаза выбора заданий**. Каждый игрок может получить несколько заданий, и не у всех обязательно окажется одинаковое их количество.

В первых миссиях будет немного заданий. Возможно, они достанутся не каждому игроку, и миссии будут завершаться быстро.

Если в начале фазы выбора заданий на столе оказалось **меньше карточек, чем членов экипажа**, например, 3 карточки на четверых, то при выборе задания можно **спасовать**: если сейчас ваша очередь брать карточку, вы можете отказаться от этого (это действует и для Капитана). Однако к тому моменту, когда каждый член экипажа по одному разу сделал свой выбор, все задания **должны** быть распределены. Если карточек заданий на столе оказалось больше или равно количеству игроков, то никто не может пасовать. В этом случае, закончив первую фазу распределения заданий, игроки начинают новую (также, по часовой стрелке) – пока не будут взяты все задания. Пасовать во второй фазе нельзя.

Тот, у кого есть батискаф 4, получает на текущую миссию фишку Капитана, однако в дальнейшем будет считаться обычным членом команды.

Карточки заданий выбираются членами команды по часовой стрелке, начиная с Капитана.

Пасовать можно только в том случае, если карточек заданий изначально меньше, чем членов экипажа. Однако до окончания первой фазы выбора заданий все карточки должны быть распределены.



Вариант подготовки и распределения карточек для миссии

5 из судебного журнала: У Васи батискаф **4**. Поэтому он становится Капитаном на эту миссию и должен первым выбирать карточку задания. Он решает взять «Я выиграю первые 2 взятки», потому что у него на руке есть батискаф **4** и розовая **9** – это значит, что он, скорее всего, легко сможет выиграть 2 первые взятки. Юля не хочет брать задание и пасует. Артем и Семен должны оба взять по карточке. Никто из них не может пасовать, потому что к концу фазы выбора все карточки должны быть распределены.

Если бы на столе лежало 5 карточек, никто не должен был бы пасовать. В этом случае, после того как все выбрали бы по одной карточке, снова наступил бы ход Васи, и ему пришлось бы взять дополнительно последнюю оставшуюся карточку.

Задание считается выполненным, если его условия выполнены, и больше нет вероятности его провалиться.

Как только все задания миссии выполнены, миссия считается успешно завершённой.

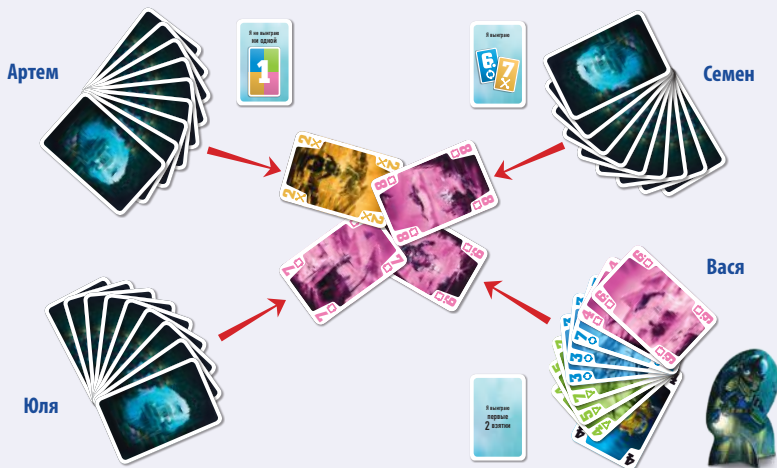
Задание считается выполненным, если его условия выполнены, и больше нет вероятности его провалиться. После этого следует перевернуть соответствующую карточку задания лицом вниз. **Игрок может выполнить несколько заданий с помощью одной и той же взятки.** Когда каждый из вас выполнит все свои задания, ваша миссия считается успешно завершённой, и вы можете сразу же переходить к следующей. Запишите в судебный журнал, сколько попыток вам понадобилось для завершения миссии.

Если наступает ситуация, при которой хотя бы одно из заданий не может быть выполнено, миссия считается проигранной, и ее надо начать заново. **Для каждой новой попытки заново перемешайте все карточки и снова их раздайте.** В случае с карточками заданий вы можете выбрать, хотите ли вы снова попробовать выполнить те же задания, или сбросить эти карточки и вытянуть новые.

Когда все задания распределены, Капитан начинает розыгрыш первой взятки. В ходе текущей миссии розыгрыш следующей взятки начинает всегда тот, кто выиграл предыдущую. В некоторых миссиях не участвуют карточки заданий. В этом случае розыгрыш первой взятки всегда всегда начинает Капитан.

Если вы провалили миссию, попробуйте снова выполнить те же задания или вытяните из колоды новые.

Капитан всегда начинает розыгрыш первой взятки. Каждую следующую взятку начинает тот, кто выиграл предыдущую.



Вася как Капитан начинает игру. Он начинает розыгрыш первой взятки со своей розовой **9**. Юля разыгрывает розовую **7**. У Артема нет на руках розовых карточек, поэтому он играет карточку по своему выбору: желтую **2**. Он мог бы также разыграть батискаф. Однако в таком случае команда немедленно проиграла бы игру, поскольку Вася должен выиграть первые две взятки. У Семена есть розовая **8**, и он разыгрывает ее. Карточка Васи имеет самое большое значение среди розовых карточек, участвующих во взятке, поэтому он выигрывает ее. Он же начинает розыгрыш следующей взятки.

ВПЕРЕД!

Теперь вы знаете достаточно, чтобы погрузиться в историю «Экипаж. Погружение в бездну». Начните с миссии, описанной здесь. Итак, за 40 лет до нашего приключения:

Дневник Мэг Дайвер, 17 сентября 1981 года

Дорогой дневник, сегодня мой 10-й день рождения – и это лучший день на свете! Мама пообещала мне, что на мой день рождения мы совершим большое морское путешествие. И это сегодня! Кристина, Джеймс и Наоми тоже смогут поехать с нами. От волнения я почти не могла заснуть, но еще та-а-ак рано, и снаружи совершенно темно. Я уже собрала вещи, не хватает только куртки. Но я просто захвачу ее ближе к делу...



И ВОТ КАК ЭТО РАБОТАЕТ:

- Подготовьте миссию (см. стр. 7, если участвует от 3 до 5 игроков, или стр. 21, если вас двое).
- Вытягивайте из колоды заданий карточки, пока не вытянете ту, у которой будет обозначен уровень сложности 1 рядом с вашим количеством игроков. Положите эту карточку лицом вверх в центре стола (см. стр. 8).
- Игрок с батискафом 4 получает фишку Капитана и решает, хочет ли он взять задание. Если нет, то он пасует. Затем ход переходит по часовой стрелке, пока кто-нибудь не возьмет задание. Но до конца фазы выбора задание должен кто-нибудь взять (см. стр. 9).
- Игра начинается, и Капитан разыгрывает первую карточку. Не забудьте также о том, что вы можете наладить сеанс связи. Попробуйте это сделать! (см. стр. 3-7.)
- Если игра закончилась, а задание выполнить не удалось, разыграйте миссию снова. Если же у вас все получилось, вы готовы к тому, чтобы перейти к судовому журналу! (см. стр. 10.)

Теперь откройте судовый журнал на стр. 2, прочитайте пролог и начните ваше путешествие с миссии 1.

Если в миссиях вам встретятся новые символы, загляните в правила за разъяснениями.

ЭКСКУРС ПО УРОВНЯМ СЛОЖНОСТИ

Совет: не питайте иллюзий, что лежащие перед вами задачи всегда будут просты. Вы убедитесь, что становитесь сильнее с каждой игрой и что каждое поражение улучшает ваше понимание игрового процесса и ваши навыки. Миссии усложняются по мере прохождения игры. Поэтому мы вам настоятельно рекомендуем играть их в предложенном порядке. Вариантов распределения карточек невероятно много. Всегда может случиться так, что, благодаря удачному распределению карточек, ваша миссия будет поразительно легкой или неожиданно сложной.

Вы неизбежно столкнетесь с ситуацией, при которой, глядя на оставшиеся на руке карточки, вы понимаете, что миссию выполнить невозможно. Сдержите порыв немедленно поделиться этим знанием с вашими товарищами или немедленно открыть ваши карточки. Очень часто получается, что вы что-то забыли, упустили из виду или неверно оценили. В подобной ситуации разыграйте оставшиеся взятки — это недолго, но может привести к победе.

Однако возможна ситуация, при которой миссию невозможно выиграть, учитывая вытянутые вами задания. В таком случае вам следует обратить внимание, каким образом вы пришли к такой ситуации и **как ее можно избежать в дальнейшем**. Например, если вы оставили последнему члену команды задание «Я выиграю взятку с помощью любой 2», но у него нет на руках ни одной 2, значит, вы были либо недостаточно внимательны, либо пошли на слишком большой риск. В таком случае миссия, к сожалению, провалена.

Основное правило для поиска ошибок:

Если миссия оказывается провалена после распределения заданий, стоит проверить, была ли возможность избежать этой ситуации. Если такой возможности не было, то либо замените карточки заданий, либо перемешайте все карточки и начните заново.

Обращайте внимание на **несовместимые сочетания заданий**. Возьмем, например, задания «Я выиграю первую взятку» и «Я выиграю первые две взятки» – если они окажутся у двоих разных игроков, то выиграть, разумеется, будет невозможно. В таком случае замешайте последнее вытянутое задание обратно в колоду и замените его на другое задание такого же уровня сложности. Однако если в миссии участвует достаточно заданий, чтобы оба этих задания могли оказаться у одного игрока, то ситуация разрешима – в таком случае заменять ничего не нужно.

Наконец, у пары **заданий с батискафами** есть одно или два сочетания, при которых успех миссии становится невозможным, вне зависимости от того, кто возьмет задание. Эти сочетания упомянуты на самих карточках и/или в правилах. В таком случае перемешайте и распределите карточки заново. При этом, разумеется, вам не засчитывается лишняя попытка.

Вы видите, что уже во время распределения заданий вы должны оценить шансы и риски и понять, насколько осуществимой окажется миссия!

АВАРИЙНЫЙ СИГНАЛ

В начале каждой миссии, после того как распределены все игровые карточки и карточки заданий, но перед тем как кто-то из членов экипажа разыграет сеанс связи, вы можете послать на исследовательский корабль аварийный сигнал. Для этого переверните жетон аварийного сигнала активной стороной вверх (с изображением корабля). Вместе решите, хотите ли вы воспользоваться этой помощью.

Перед первым розыгрышем взятки в каждой миссии вы можете послать аварийный сигнал. Переверните жетон аварийного сигнала активной стороной вверх и обведите в кружок поле аварийного сигнала в текущей миссии.

активный



неактивный



Затем обведите кругом в судовом журнале поле аварийного сигнала в текущей миссии. Теперь каждый член экипажа должен передать одну свою карточку с руки своему соседу.

Батискафы таким образом передавать нельзя!

Вместе решите, будете ли вы передавать карточки справа налево или слева направо. Все должны передавать карточки в одном направлении! Таким образом вы можете сделать выполнимыми те задания, которые до этого были невыполнимы. Затем начинается миссия, и действуют обычные правила.

Жетон аварийного сигнала остается активным до тех пор, пока вы не выполните текущую миссию. Неважно, сколько попыток вам понадобится; в начале каждой попытки вы можете передать по одной карточке налево или направо. Даже если вы решите этого не делать, жетон остается активным. Только когда начнется новая миссия, жетон снова перевернется.

Применение жетона аварийного сигнала, конечно же, отразится на вашем счете. После каждой успешно выполненной миссии вы должны отметить в судовом журнале количество попыток, которое понадобилось вам для успеха. Если в миссии обведено поле аварийного сигнала, вы должны увеличить это число на 1.

Пользуйтесь аварийным сигналом обдуманно. Если вы хотите упростить приключение, воспользуйтесь помощью сразу при первой попытке. Однако каждую миссию можно выполнить и без применения аварийного сигнала!

Если аварийный сигнал активен, каждый член экипажа может передать одну карточку своему соседу. Батискафы передавать нельзя!

Либо все члены экипажа должны передать друг другу по карточке, либо никто. Все должны выбрать одно направление.

Жетон аварийного сигнала остается активным, пока вы не выполните текущую миссию. Он увеличивает количество попыток для этой миссии на 1.

ВСЕ миссии могут быть выполнены без аварийного сигнала. Примете вызов?

Карточка задания действует только для того игрока, который ее взял.

Каждый игрок кладет все выигранные им взятки стопками перед собой лицом вниз.

Выигранные карточки, которые требуются для выполнения задания, можно положить в открытую под соответствующей карточкой задания.

КАРТОЧКИ ЗАДАНИЙ

На каждой карточке задания указано, что нужно выполнить. Карточка действует всегда только для того игрока, который ее взял. Взятку – и вместе с ней все карточки в составе этой взятки – выигрывает игрок, который сыграл в этом раунде самую высокую по значению карточку заданного цвета или самую высокую по значению карточку с батискафом. Каждый игрок кладет все выигранные им взятки перед собой отдельными стопками лицом вниз.

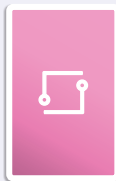
Когда вы выигрываете карточки, которые требуются для выполнения задания, вы можете положить их в открытую под соответствующей карточкой задания. Таким образом, вам не нужно будет отмечать, какую часть заданий вы уже выполнили. Если задание выполнено полностью, переверните эти карточки лицом вниз.



синяя 4



батискаф 2



любая розовая



любой батискаф



любая 7

На карточках заданий в упрощенном виде изображены игровые карточки. Разноцветные карточки всегда указывают только на синие, зеленые, желтые и розовые игровые карточки и никогда – на батискафы.



На этих заданиях указаны игровые карточки, которые надо выиграть. Если изображено несколько игровых карточек, они могут быть выиграны в составе разных взятки. У некоторых заданий есть дополнительные условия, которые также должны быть выполнены.

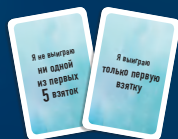
В этих заданиях вы должны выиграть определенное количество карточек одного типа или значения. **«Ровно»** означает, что к концу миссии среди ваших выигранных карточек должно быть в точности то количество, которое упомянуто в задании. **«Минимум»** означает, что вы можете к концу миссии иметь больше таких карточек, но не меньше указанного числа.

В этих заданиях вы должны с помощью определенных карточек выиграть либо взятку, либо конкретные карточки. Обратите внимание, что задания с участием батискафов будут невыполнимы, если у одного игрока оказались на руках и все батискафы, и карточка, которую нужно выиграть. В таком случае перемешайте и раздайте игровые карточки заново.

Эти задания требуют, чтобы к концу миссии среди выигранных вами взяток не было карточек указанного значения или типа.

Эти задания указывают, сколько первых и/или последних взяток миссии вы должны выиграть или не выиграть. **«Только»** означает, что кроме указанных взяток вы не должны выиграть никаких других.

В этих заданиях указано, сколько взяток вы должны выиграть. **«Ровно»** означает, что к концу миссии вы должны выиграть указанное число взяток – не больше и не меньше. Однако в данном случае неважно, какие это будут взятки и какими по счету они оказались. **«Подряд»** означает, что вы должны выиграть указанное количество взяток непосредственно одну за другой. В данном случае не имеет значения, если вы выиграете за миссию в целом или подряд больше взяток, чем указано.





В этих заданиях речь идет о количестве ваших взяток в сравнении с другими игроками. Задания, в которых идет сравнение с Капитаном, сам Капитан выбирать не может.

В этих заданиях речь идет о значении цветных карточек в составе взятки. Это значение должно либо составлять определенное количество очков в сумме, либо быть меньше, либо превышать указанное количество. Это может зависеть от числа игроков. Кроме того, есть задания, в которых значение отдельных карточек в составе взятки должно быть меньше или больше указанного. При выполнении такого задания во взятке не должно быть батискафов.

В случае с этими заданиями вы должны посмотреть на карточки у себя на руках и решить, сколько взяток вы сможете выиграть к концу миссии. Это количество вы должны записать, в открытую или тайно, в зависимости от задания. Задание считается выполненным, только если к концу миссии выяснится, что вы сделали правильный прогноз.

В этих заданиях вы должны выиграть одинаковое количество карточек двух определенных цветов: либо как минимум один раз в составе одной любой взятки, либо в целом за миссию. В обоих случаях вы должны выиграть как минимум по одной карточке каждого указанного цвета.

В этих заданиях вы должны в конце миссии иметь среди выигранных вами карточек больше карточек одного цвета, чем другого. Допускается вообще не иметь карточек того цвета, который в данном случае в меньшинстве, так что в каждом таком случае достаточно иметь хотя бы одну карточку цвета, которого должно быть больше.

В этих заданиях вы должны выиграть либо все карточки одного цвета, либо хотя бы по одной карточке каждого цвета. Батискафы при этом никакой роли не играют.

В этих заданиях вы должны выиграть одну взятку, в которой содержатся только четные или только нечетные карточки. При выполнении этого задания во взятке не должно быть батискафов.

Эти задания считаются выполненными, если соответствующий игрок до конца миссии не начал розыгрыш ни одной взятки с помощью указанной карточки. Он должен следить за всеми указанными цветами. **«Не начну ни одну взятку»** – всегда относится только к первой карточке каждой взятки.

СИМВОЛЫ В СУДОВОМ ЖУРНАЛЕ

СИЛЬНОЕ ТЕЧЕНИЕ

Если в миссии указан этот символ, это значит, что ваша коммуникация нарушена, и вы можете общаться друг с другом только в исключительных случаях. Если вы хотите устроить сеанс связи, положите, как обычно, перед собой одну из своих карточек с руки. Она должна соответствовать одному из трех условий (самая старшая, единственная или самая младшая из ваших карточек этого цвета). Однако вы не должны класть ваш жетон радиосвязи на карточку. Переверните его красной стороной вверх и положите рядом с карточкой. Остальным членам экипажа придется догадываться, какую информацию вы хотите им передать.

ГЛУБИННАЯ БОЛЕЗНЬ

Если в миссии указан этот символ, положите в центре стола на два жетона радиосвязи меньше, чем количество игроков. При этом ни у кого из игроков не будет собственного жетона радиосвязи.



Выложите карточку для сеанса связи, но не кладите на нее жетон радиосвязи.



Отложите в сторону два жетона радиосвязи. Остальные остаются в распоряжении всех игроков.



Вытяните случайную цветную карточку, чтобы определить правила сеанса связи.



Один или два игрока решают, возьмут ли они сразу все задания. До конца фазы выбора задания должны быть кем-то взяты.

В случае с двумя игроками каждый из них должен взять хотя бы одно задание – остальные распределяются между ними по желанию.

Тот, кто хочет устроить сеанс связи, берет (без дискуссий и предварительного оповещения) один из имеющихся жетонов радиосвязи и **немедленно** проводит сеанс связи по обычным правилам. Если в середине стола находится два или более жетонов радиосвязи, один игрок может проводить сеанс связи несколько раз (также и одновременно). Если все жетоны использованы, сеансы связи больше проводить нельзя.

НЕИЗВЕДАННЫЕ ГЛУБИНЫ

Если в миссии указан этот символ, перед распределением карточек вытяните одну случайную цветную карточку. Ее значение определяет, какая форма общения будет действовать в ходе этой попытки: **1, 2, 3** означают обычные правила по сеансам связи; **4, 5, 6** означают сильное течение и **7, 8, 9** означают глубинную болезнь. Если вы вытянули батискаф, тяните новую карточку. Вытянутые таким образом карточки замешайте обратно в колоду – и только после этого начинайте раздачу карточек для миссии.

МИССИИ В РЕЖИМЕ РЕАЛЬНОГО ВРЕМЕНИ

Здесь вы можете играть миссии в режиме реального времени. Указанное в символе число обозначает общий уровень сложности. Когда все задания распределены, отметьте указанное в миссии время на любом устройстве по вашему выбору. После того как отсчет времени начался, вы можете начинать разыгрывать карточки и проводить сеансы связи. Если время закончилось раньше, чем вы выполнили миссию, она провалена.

В **миссиях 14/15/16** для выполнения заданий требуется только один игрок. При этом Капитан спрашивает каждого по часовой стрелке о его готовности. Нужно **четко** говорить либо «да», либо «нет». Тот, кто сказал «да», **сразу** получает все задания.

Для **миссии 26** требуется два игрока, и Капитан после первого «да» спрашивает дальше. Когда эти два игрока определены, они должны распределить задания **между собой** по желанию. Однако каждый должен взять хотя бы по одному заданию. Как обычно, при этом нельзя сообщать никакой конкретной информации о своих карточках на руках.

До конца фазы выбора во всех 4 миссиях задания **должны быть** распределены. Например, если в миссии 26 при игре на четверых два первых игрока отказались брать задания, то их придется брать третьему игроку и Капитану.

Если вы не хотите, вы не обязаны играть в режиме реального времени. В таком случае проведите распределение заданий сразу. Однако затем, в зависимости от миссии, вступает в действие ограничение связи или повышенный уровень сложности.

СВОБОДНЫЙ ВЫБОР ЗАДАНИЙ

Если в миссии указан этот символ, вы можете свободно обсуждать, как должны быть распределены карточки с заданиями. Решите между собой, кто и какие задания возьмет, а затем распределите их соответственно. Вы не обязаны распределять задания поровну; например, один игрок может захватить все задания себе, подобно спруту.

ИГРА ДЛЯ ДВУХ ИГРОКОВ

Вы можете погрузиться в глубокий океан и вдвоем. Для этого готовьте миссии следующим образом:

1. Отложите в сторону батискаф 4.
2. Возьмите из 39 больших игровых карточек 7 в закрытую и выложите их в ряд. Затем выложите еще 7 карточек в открытую поверх закрытых карточек.
3. Перемешайте батискаф 4 с оставшимися карточками и раздайте их в закрытую поровну обоим игрокам так, чтобы у каждого оказалось по 13 карточек.
4. Каждый кладет карточку напоминания и жетон радиосвязи зеленой стороной вверх перед собой.
5. Положите лицом вниз жетон аварийного сигнала.
6. Перемешайте 96 карточек заданий, составьте из них стопку и положите ее лицом вниз.

Отсчет времени начинается после распределения заданий.



Сначала обсудите, кто и какие задания возьмет, а затем распределите их соответствующим образом.



В игре на двоих третьим членом команды становится Наутилус, которого изображает двойной ряд из 14 карточек.

Ваш Капитан выбирает задания за Наутилуса и играет за него карточки. Все это решается без обсуждения.

В игре для двух игроков роль Капитана также берет на себя тот, кому достался батискаф 4. Задачи Капитана остаются прежними (начинать выбор заданий, начинать розыгрыш первой взятки и следовать особым правилам в миссиях).

В дополнение Капитан также занимается управлением Наутилуса – искусственного интеллекта, сопровождающего вас в приключении. Он представлен двойным рядом из 14 карточек, который будет дополнением для каждой ситуации. Поскольку Наутилус – это бестелесная сущность, принимать за него решения должен Капитан. Воспринимайте Наутилуса как третьего члена экипажа и решите, где он будет «сидеть». Во всех случаях для вас действуют символы и правила, предусмотренные для трех игроков. Однако в ход Наутилуса всегда решает Капитан, какую из лежащих в открытую карточек следует сыграть во взятку. Второй член команды не должен в это вмешиваться. Также в фазе выбора карточек заданий Капитан решает, какие задания возьмет Наутилус (или ему стоит спасовать).



Пример подготовки игровой области Наутилуса в начале миссии.

Можно играть только карточки Наутилуса, лежащие в открытую.

Играть можно только карточки Наутилуса, лежащие в открытую. Только когда какая-то из лежащих в открытую карточек сыграна, можно открыть карточку, которая лежала под ней, однако это можно сделать только после окончания взятки – и никогда во время нее.

ПОДСКАЗКИ И СОВЕТЫ

- Отсутствие коммуникации – это тоже коммуникация. Обычно это означает, что вы пытаетесь напрямую выполнить ваши задания, при том что никто не общается.
- Обычно проще выиграть карточку, которой нет у вас на руках. Особенно это касается младших карточек.
- С батискафами проще выиграть карточки того цвета, которого нет у вас на руках.
- Не забывайте, что батискаф 4 всегда выигрывает взятку, потому что это самая старшая карточка в игре. **Исключение:** в игре на троих он может остаться последней карточкой и не будет разыгран.
- Возможность выполнить несколько заданий одной взяткой многого стоит. Продумайте это уже при выборе заданий.
- Если у вас на руке только 8 и 9 определенного цвета, для сеанса связи выставите лучше 8 как самую младшую, чем 9 как самую старшую. Таким образом вы сможете явно показать всем, что у вас также есть и 9.



Томас Синг живет в Констанце на Бодензее. По образованию экономист, несколько лет назад он с друзьями купил магазинчик. Это дает ему достаточно времени для его хобби, математики, мисс Лупун и, конечно же, для игр. В школьные годы Томас Синг поставил рекорд в игре «Mensch-Argere-Dich-Nicht» и таким образом попал в книгу рекордов Гиннеса.

В играх «Экипаж. Экспедиция к девятой планете» и «Экипаж. Погружение в бездну» ему удалось увлекательным образом скомбинировать механику взятки и кооперативность.

Автор и издательство благодарят всех, кто принимал участие в создании игры, наполнил «Экипаж». Погружение в бездну множеством креативных идей, превратив эту игру в то, что вы сейчас держите в руках. Особые благодарности Марко Армбрустеру, Вольфгангу Шмидтсу, Кристиану Захзенедеру, Александре Кунц и редакции KOSMOS.

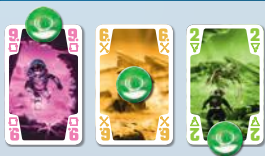
Особые благодарности также Клаусу, Ральфу и Фолькеру, которые всегда были готовы погрузиться в неизведанные миры.

Автор: Томас Синг
Иллюстрации: Марко Армбрустер
Графика: Sensit Communication
Редактор: Килиан Фоссе
Техническая поддержка
продукта: Моника Шалль

Alle Rechte vorbehalten
MADE IN POLAND

© 2021 Franckh-Kosmos
Verlags-GmbH & Co. KG
kosmos.de

ПАМЯТКА



старшая
розовая
карточка

единственная
желтая
карточка

младшая
зеленая
карточка

Общение:

Сеансы связи возможны сразу после распределения заданий, один раз для каждого игрока в течение одной попытки розыгрыша миссии – и никогда во время разыгрывания взятки. Батискафы нельзя использовать для сеанса связи. Расположение жетона радиосвязи нельзя менять, даже если он больше не сообщает достоверную информацию.

Сильное течение:

Выложите карточку для сеанса связи, согласно обычным правилам, но не кладите на нее жетон радиосвязи.



Глубинная болезнь:

Отложите в сторону два жетона радиосвязи. Остальные остаются в распоряжении сразу всех игроков.



Свободный выбор заданий:

Сначала обсудите, кто и какие задания возьмет, а затем распределите их соответствующим образом.



Режим реального времени:

На вопросы надо отвечать четко «да» или «нет». После первого или второго «да» задания сразу распределяются. Возможны другие правила по коммуникации или более высокий уровень сложности, если вы играете без ограничения времени.



Неизвестные глубины:

Вытяните случайную цветную карточку:



Не забывайте:

- Правило «Обязательного розыгрыша» действует и для батискафов.
- Капитан всегда первым выбирает задание и начинает розыгрыш первой взятки.
- Пасовать можно только в том случае, если карточек заданий изначально меньше, чем игроков.
- Игрокам разрешается смотреть только последнюю взятку.
- Выигранные карточки, которые требуются для выполнения задания, нужно выложить в открытую под карточкой задания.
- Если вы провалили миссию, попробуйте снова сыграть с теми же заданиями или вытяните из колоды новые.