



14+



1-5



60 минут

AQUATICA
ДОПОЛНЕНИЕ

ПРАВИЛА

АКВАТИКА

КОРАЛЛОВЫЕ РИФЫ

Игра Ивана Тузовского

COSMO
DROME
GAMES

Содержание

Стр.

Игровые компоненты	3
Модуль «Скаты очереди хода»	4
Модуль «Коралловые рифы»	5
Изменения в игровом процессе	8
Описание свойств рифов	10
Модуль «Южные племена»	12
Модуль «Новые цели»	13

Это дополнение содержит несколько модулей для игры «Акватика», призванных сделать ваши партии ещё более глубокими.

Модуль «**Скаты очереди хода**» меняет правила начала и завершения игры. Этот модуль может использоваться как вместе с базовой игрой, так и вместе с обоими дополнениями к игре.



Основной модуль «**Коралловые рифы**» может использоваться как вместе с базовой игрой, так и вместе с дополнением «**Ледяные воды**». В игре появляются рифы и кораллы, а также связанные с ними новые персонажи и игровые механики.

Модуль «**Южные племена**» можно использовать совместно с дополнением «Ледяные воды» или, если у вас нет этого дополнения, как отдельный игровой модуль, в который можно играть по правилам «**Ледяных вод**».

Модуль «**Новые цели**» содержит дополнительные цели для игры по базовым правилам с использованием модуля «**Коралловые рифы**».

ИГРОВЫЕ КОМПОНЕНТЫ:

Компоненты игроков

- 1 Стартовая карта «Медуза Аркадио» — 5 шт.
(по 1 на каждого игрока)
- 2 Скаты игроков +1  /+1  — 5 шт.
(по 1 на каждого игрока)
- 3 Скаты очереди хода — 5 шт.

Общие компоненты

- 4 Игровое поле двухстороннее — 1 шт.
- 5 Карты персонажей — 24 шт.
- 6 Жетоны рифов — 30 шт.
- 7 Миниатюры кораллов — 70 шт.
- 8 Карты племён — 8 шт.
- 9 Жетоны целей — 5 шт.
- 10 Карты королей — 4 шт.



МОДУЛЬ «СКАТЫ ОЧЕРЕДИ ХОДА»

Этот модуль изменяет правила начала и завершения игры. Вы можете использовать данный модуль вместе с базовой игрой, дополнением «Ледяные воды» или обоими дополнениями.

Подготовка игроков

Если вы используете «Скатов очереди хода», то сразу уберите в коробку любые карты королей — они вам не понадобятся.

Определите первого игрока. Пусть им будет тот, кто последним кормил рыбок, или случайный участник. Первый игрок получает ската очередности хода с цифрой 1 на спине. Следующий от него по часовой стрелке игрок получает ската с цифрой 2, и далее, пока все игроки не получают по 1 скату очереди хода. Если вы играете неполным составом, уберите оставшихся скатов в коробку. В ходе партии игроки будут действовать по очереди, начиная с игрока, получившего ската с цифрой 1. Полученных скатов игроки сразу размещают у своих планшетов в готовом к игре состоянии (отдохнувшими).



Ход игры

Данные скаты используются таким же образом, как и дикие скаты, полученные в процессе игры. Их нельзя использовать для обозначения выполненной цели или для размещения на карте племени.

Завершение игры

После того как наступает **любое** условие завершения партии, игроки доигрывают текущий раунд, а затем все делают еще по 1 ходу. Таким образом, в течение партии игроки делают одинаковое число ходов. Например, при игре втроем игрок со стартовым скатом «2» выполнил условие завершения партии. После его хода обладатель ската «3» делает ход, завершая текущий раунд. Затем все игроки делают ещё по 1 ходу.

МОДУЛЬ «КОРАЛЛОВЫЕ РИФЫ»

Модуль «Коралловые рифы» может использоваться как вместе с базовой игрой, так и вместе с дополнением «Ледяные воды». Вы можете сыграть по правилам «Ледяных вод», даже если у вас нет данного дополнения. Модуль вводит новые игровые сущности — рифы и кораллы, а также связанных с ними новых персонажей и игровые механики, такие как «Засеять» и «Защитить».

Обратите внимание, что в случае игры по базовым правилам совместно с модулем «Коралловые рифы» надо использовать модуль «Новые цели». В случае игры по правилам модуля «Племена» из дополнения «Ледяные воды» также надо использовать модуль «Южные племена» из этой коробки.



*Вы можете
найти правила
дополнения
«Ледяные воды»
по QR-коду.*

Комплектация:

Игровое поле — 1 шт.

Карты персонажей — 24 шт.

Жетоны рифов — 30 шт.



Миниатюры кораллов — 70 шт.

Стартовая карта «Медуза Аркадио» — 5 шт. (по 1 на каждого игрока)

Скаты с символом +1  / +1  — 5 шт. (по 1 на каждого игрока)

Подготовка к игре

Данные правила содержат только отличия от базовых правил игры.

- 1. Определите, по каким правилам вы будете играть: по правилам базовой коробки (с целями) или по правилам модуля «Племена» из дополнения «Ледяные воды». В зависимости от этого выберите сторону игрового поля из коробки с дополнением «Коралловые рифы». Ночная сторона поля используется для игры по правилам базовой коробки. Дневная сторона — для игры по правилам дополнения «Ледяные воды». Поле из базовой коробки в игре не понадобится.*
- 2. Подготовьте колоду персонажей. Для этого создайте 2 отдельные стопки карт персонажей с меткой  и с меткой . Перемешайте 2 указанные стопки по отдельности, а затем выложите друг на друга (порядок не важен), создав общую колоду персонажей. Данную колоду положите на соответствующее место на игровом поле. Подготовка колоды персонажей не зависит от числа игроков.*

При создании колоды морских жителей вы должны использовать карты Морских жителей из базовой игры и дополнения «Коралловые рифы» и по своему желанию можете добавить морских жителей из дополнения «Ледяные воды».

Выложите 6 карт морских жителей из колоды на «ряд Морских жителей» на поле игры.

3. Если вы играете по базовым правилам, перемешайте жетоны целей и выложите 4 случайные цели на соответствующие места на ночной стороне игрового поля. Могут использоваться как жетоны целей из базовой коробки, так и из дополнений.

Вместо случайных целей вы можете определить цели на партию по договорённости между собой. Удалите неиспользуемые цели в коробку с игрой. Описание всех новых целей вы найдёте на стр. 13.



Если вы играете по правилам модуля «Племена» из дополнения «Ледяные воды», но у вас нет этого дополнения, выложите карты Южных племён, входящие в дополнение «Коралловые рифы», на соответствующие места на дневной стороне игрового поля.

Если вы играете по правилам модуля «Племена» из дополнения «Ледяные воды» и у вас есть это дополнение, сформируйте 2 отдельные колоды племён с **I** и **II** на рубашке, используя карты обоих дополнений. Перемешайте колоды племён с цифрами **I** и **II** на рубашке по отдельности, а затем выложите по 4 случайные карты племён на соответствующие места дневной стороны игрового поля. Вместо случайных племён вы можете определить племена на партию по договорённости между игроками. Удалите неиспользуемые карты племён в коробку с игрой.

Описание карт племён из данного дополнения даны на стр. 12.

4. Если вы играете без дополнения «Ледяные воды», то уберите в коробку карты рифов №29 и №30.

5. Перемешайте жетоны рифов и уберите лишние жетоны в коробку, следуя табличке (по 4 рифа на каждого отсутствующего игрока). Затем создайте общую стопку из оставшихся рифов. Разместите стопку рифов на соответствующее место на поле рубашкой вверх. Далее выложите из неё лицом вверх 6 жетонов, создав ряд рифов.

Кол-во игроков	5	4	3	2-1
Кол-во жетонов рифов	30	26	22	18
Рифы, которые надо вернуть в коробку	0	4	8	12



6. Сформируйте пул кораллов на партию.

- возьмите все кораллы розового цвета и положите их слева от игрового поля;
- если вы играете более чем вдвоём, добавьте к общему пулу все кораллы ещё одного цвета за каждого игрока свыше 2. Например, при игре вчетвером вы должны добавить в общий пул все кораллы розового цвета и добавить все кораллы ещё 2 цветов на своё усмотрение;
- после этого кораллы любого одного из оставшихся цветов положите над игровым полем — это финальный резерв.




Подготовка игроков

- Помимо 4 скатов, из базовой коробки каждый игрок получает пятого ската с эффектом +1 🍷 / +1 🗡️. Этот скат может быть использован для обозначения выполненной цели или для найма племени. Обратите внимание, что по-прежнему для обозначения выполнения целей и для найма племён игроки могут использовать только 4 ската. Пятый скат останется в резерве игрока до конца партии.
- Помимо стартовых существ, из базовой коробки каждый игрок получает 1 карту существа Медуза Аркадио.



ИЗМЕНЕНИЯ В ИГРОВОМ ПРОЦЕССЕ

Нанять существо и получить риф

Каждый раз, когда игрок выполняет действие «Нанять существо»  для того, чтобы получить в руку нового персонажа, он вместе с картой морского жителя также получает жетон рифа, расположенный в ряду рифов непосредственно под выбранным морским жителем.

Полученный жетон рифа игрок немедленно размещает **над** одним из 5 слотов для акваторий на своём планшете. Если вы хотите выложить риф на слот, где уже есть жетон рифа, просто положите его поверх. В этом случае свойство нижнего рифа перестаёт работать и активно будет только свойство последнего выложенного на этот слот рифа. Общее количество рифов на всех слотах планшета может повлиять на выполнение целей или условий племен (включая неактивные рифы — например, по карте Южного племени № 26 «Резчики кораллов»).




Все рифы имеют свойства, влияющие на тот слот, над которым расположены, или на соседние слоты. Описание свойств рифов дано в отдельном разделе.

После получения рифа игроком ряд рифов немедленно обновляется по тем же принципам, что и ряд морских жителей: рифы сдвигаются справа налево, заполняя пустые места. Некоторые свойства позволяют получить риф, не нанимая существо. В этом случае ряд рифов также обновляется. При этом смещений в ряду существ не происходит. Это может привести к тому, что сложившиеся пары рифов и существ изменятся.

При игре вдвоём при розыгрыше Матроны сбрасывается только крайняя левая карта существ. Ряд рифов остается неизменным.

Кораллы

Часть действий в игре теперь приносят кораллы. Каждый  в запасе игрока в конце игры приносит 1 очко процветания.

Как правило, игрок сперва получает кораллы не в свой запас, а на карту акватории, размещённую в планшете. Коралл переходит в запас игрока только после того, как карта акватории с ним будет положена в стопку очков процветания.




В режиме игры с племенами вы можете платить кораллами для найма карты племени. В этом случае уберите кораллы, потраченные для найма племён, к резерву кораллов, отложенному на конец партии.

Эффект «Засеять акваторию»

Эффект «Засеять» имеется на новых персонажах, племенах и рифах. Данный эффект позволяет игроку положить 1 коралл на акваторию, размещённую на его планшете. Разместить коралл можно даже на полностью поднятой акватории. Если эффект позволяет засеять несколько акваторий, то игрок размещает кораллы по 1 на акваторию.

Вместе с тем на одной акватории может быть неограниченное число кораллов. Иначе говоря, каждая акватория может быть засеяна неограниченное число раз разными действиями.

Получение карты с верхнего ряда акваторий

В этом дополнении, захватывая, покупая или получая защищённую (см. далее) акваторию верхнего ряда акваторий, игрок получает 1 коралл в свой запас. Это не считается применением эффекта «Засеять». В отличие от базового поля игры поле из дополнения «Коралловые рифы» **не даёт** игроку скидку в 1  при завоевании акватории из верхнего ряда.

Эффект «Защитить»

Эффект «Защитить» имеется на новых морских жителях.

Используя данный эффект, игрок кладёт 1 своего ручного ската рубашкой вверх на акваторию на поле. Это может быть и уставший скат. Тем самым он полностью защищает эту акваторию от покупки или завоевания любым игроком, включая самого себя. Игроки не могут получить её никаким образом до тех пор, пока эта акватория не должна будет уйти в сброс из верхнего ряда. Такая акватория называется защищённой, что может повлиять на розыгрыш эффектов некоторых карт.



Когда защищённая акватория должна уйти в сброс, игрок-защитник получает её на свой планшет. Это может случиться и в ход другого игрока, когда тот разыгрывает эффект разведки. Если у игрока все слоты планшета заняты, то защищённая акватория уходит в сброс. Получая защищённую акваторию, игрок получает коралл, так как карта приходит к нему из верхнего ряда. Иногда, получая защищённую акваторию, игрок выполняет условие игровой цели. Однако объявить о выполнении цели (выложить ската на ячейку напротив цели) игрок может только в свой ход.

Скат, использованный игроком для эффекта «защитить», возвращается владельцу в отдохнувшем (активном) состоянии. Скат возвращается даже в том случае, если защищённая акватория была сброшена, а не размещена на планшете.

Конец игры. Новые условия завершения партии

Наряду со стандартными условиями завершения игры (завершение колоды акваторий, выполнение целей — для игры по базовым правилам) в данном варианте игры имеется ещё 2 условия завершения партии:

1. Завершение игры по исчерпанию стопки рифов. Данное условие заменяет собой условие по исчерпанию колоды морских жителей, так как число рифов меньше. Условие выполняется в тот момент, когда в стопке рифов заканчиваются жетоны рифов.
2. Завершение игры по исчерпанию основного запаса кораллов. Данное условие наступает в тот момент, когда игрок берёт последний коралл из основного резерва игры. Далее до завершения партии, выполняя финальные ходы, игроки в случае необходимости получают кораллы из финального резерва, если потребуется.

ОПИСАНИЕ СВОЙСТВ РИФОВ

Игроки не обязаны применять свойства рифов, если не хотят.

На рифах используется следующая **новая инфографика**:

+1 


Данное свойство позволяет получить игроку 1 коралл в свой запас при выполнении определённых условий, указанных в тексте свойства рифа. Обратите внимание, что игрок получает коралл в запас, а не засеивает акваторию.

1/2/3 

Данное свойство позволяет поднять акваторию на 1, 2 или 3 глубины на выбор игрока при выполнении определённых условий, указанных в тексте свойства.




Все свойства рифов можно разделить на несколько категорий:

1. Активируются в момент, когда карты акваторий подкладываются в слот, над которым находится риф. Это свойство срабатывает только 1 раз в момент подкладывания акватории



 защищённую или купленную акваторию в этом слоте.

Если игрок положил в слот с этим рифом акваторию, которую купил или защитил, то эту акваторию можно немедленно полностью поднять.

2. Активируются в момент, когда вы используете эффекты или ресурсы акватории

+1  , когда используешь  /  с акватории в этом слоте.


Игрок получает 1 коралл в свой запас каждый раз, когда использует эффект подъема с акватории, которая находится в слоте с этим рифом.

+1  к каждому  ресурсу с акватории в этом слоте.

Игрок получает дополнительную монету, используя монеты с глубин этой акватории. Например, + 2 монеты будет считаться как + 3 монеты.


3. Активируются в момент, когда вы подкладываете карты акваторий под соседний левый или правый слот от места, где находится сам риф.

Свойство работает только на ближайший левый или правый слот, а не на все слоты справа или слева. Если положить такой риф в крайне правое положение на планшете, то он будет работать только на левый соседний слот, если в крайне левое положение — то только на правый соседний слот. Свойство срабатывает немедленно в момент подкладывания акватории. Вы можете применить эффект рифа в любой момент хода, когда столкнулись с выполнением его условия или непосредственно после полного розыгрыша основного действия.

При выкладывании в соседний слот акватории, которая даёт  3 или меньше, засеи её.

Игрок может засеять акватории стоимостью 3 и менее очков процветания, если он подложил её в слот справа или слева от слота с данным рифом.

4. Активируется в момент засеивания акватории

1/2/3  у акватории в этом слоте, когда засеиваешь её.

После того как на акваторию в слоте под этим рифом положен коралл с помощью эффекта «засеять», игрок сразу может поднять ее на 1, 2 или 3 уровня.

5. Свойство «Получить очки процветания»

Можешь  акваторию в этом слоте.

Игрок может использовать это свойство и положить акваторию из слота с этим рифом в свою стопку очков процветания. Этим свойством можно воспользоваться только после того, как локация будет полностью поднята. Этим свойством можно воспользоваться в свой ход, до или после розыгрыша карты существа.

МОДУЛЬ «ЮЖНЫЕ ПЛЕМЕНА»

Данный модуль увеличивает реиграбельность партий с модулем «Племена» из дополнения «Ледяные воды», а также позволяет сыграть по правилам этого модуля, даже если у вас нет самого дополнения. Новые карты племён ориентированы на синергию с новыми эффектами — «Защитить» и «Засеять», а также с новыми компонентами игры — рифами и кораллами.

Комплектация

Карты племен I — 4 шт. Предоставляют постоянный бонус (ресурсы или эффект), который можно использовать 1 раз в течение каждого вашего хода. Они также дают вам фиксированное количество очков процветания в конце игры.

Карты племен II — 4 шт. Они предоставляют мгновенный бонус, который вы должны использовать немедленно, когда нанимаете это племя. Они также дают вам очки процветания в конце игры, но в зависимости от выполнения определённых условий.




Подробнее об использовании карт племён в игре вы можете узнать, скачав правила дополнения «Ледяные воды» или посмотрев видеоправила на YouTube.

Описание некоторых эффектов карт племён

Постоянный бонус. Каждый раз, когда игрок использует эффект «Засеять» (с карты существа или используя свойство рифа), он выполняет ещё 1 эффект «Засеять». По этому свойству игрок может засеять акваторию, которая была засеяна эффектом, активирующим саму способность. Например, игрок засеял акватории по свойству рифа, затем он использовал данное свойство и ещё раз засеял ту же акваторию.

Важно помнить, что все бонусы племён I активируются не чаще 1 раза в ход. Например, благодаря вышеописанному свойству дополнительно можно положить только 1 коралл на свою акваторию.

 за каждого морского жителя со способностью засеивания / ↑ / ↯.

Благодаря этому свойству игрок получит 3 ПО в конце игры за каждую карту существа с эффектами «Засеять» и/или ↑ / ↯. Эти очки суммируются. В стартовой руке игрока уже находится 2 таких существа (Медуза Аркадио и Заклинатель Волн).

МОДУЛЬ «НОВЫЕ ЦЕЛИ»

Данный модуль увеличивает реиграбельность партий по базовым правилам игры. Новые цели выполнить сложнее, чем те, которые вы найдёте в коробке с базовой игрой, что может повлиять на длительность партий. Также новые цели ориентированы на синергию с новыми компонентами игры — рифами и кораллами. Вы можете комбинировать жетоны новых целей с целями из базовой коробки и целями из коробки с дополнением «Ледяные воды».

Комплектация

Жетоны целей — 5 шт.

Описание целей



9 кораллов в запасе




4 засеянных акватории на планшете



4 акватории с одинаковой стоимостью покупки в стопке очков процветания игрока



4 акватории в стопке очков процветания с одинаковой стоимостью в 



4 акватории с разной ценностью в очках процветания на планшете игрока



5 акваторий в стопке очков процветания с разной стоимостью в ПО



5 акваторий без иконки скатов в стопке очков процветания игрока



4 акватории стоимостью 5 и более очков процветания в стопке очков процветания игрока



5 рифов на планшете



4 акватории в слотах с рифами на вашем планшете

АНАТОМИЯ ИГРОВОГО ПОЛЯ И ПЛАНШЕТОВ ИГРОКОВ

Базовые/
продвинуте
цели



Стопка очков процветания
(открытая информация для игрока, закрытая — для противников)

Сброс персонажей
(открытая информация для игрока, противники видят только верхнюю карту)



CREDITS

СОЗДАТЕЛЬ ИГРЫ



Иван Тузовский — доктор культурологии. В 2021 году Иван защитил докторскую диссертацию о культуре цифровой эпохи и наконец полностью перешёл на Настольную сторону Силы. Сейчас ведёт исследования в области культурологии игр и разрабатывает настолки о светлом будущем человечества, которое однажды обязательно станет светлым настоящим =)

Посвящается моему сыну Аркадию Тузовскому и моей жене Елене Тузовской

РЕДАКТОР ПРОЕКТА Дарья Мартыщук

РАЗРАБОТКА Open Borders Studio
(Андрей Колупаев,
Иван Лашин,
Иван Тузовский)

ГЕНЕРАЛЬНЫЙ ДИРЕКТОР Михаил Пахомов

АРТ-ДИРЕКТОР Виктор Забурдаев

ПРОДАКШЕН-ДИРЕКТОР Дарья Литвинова,
Сергей Морозов

ГЛАВНЫЙ РЕДАКТОР Максим Верещагин

КОРРЕКРУТА Корректорское бюро «Ёлки-палки»

   /cosmodrome.games #cosmodromegames

ПОДГОТОВКА ИГРЫ

Выберите сторону поля игры — для игры с племенами или для игры с целями. Для игры с целями выложите 4 случайные цели. Для игры с племенами выложите 4 случайных племени I и 4 случайных племени II на соответствующие места.

Перетасуйте по отдельности стопки существ ○ и ◇.

Положите одну стопку на другую (порядок не важен). Выложите получившуюся колоду на поле в соответствующее место.

Перетасуйте колоду акваторий и положите её на соответствующее место игрового поля.

Сформируйте колоду рифов: 1–2 игрока — 18 рифов, 3 игрока — 22 рифа, 4 игрока — 26 рифов, 5 игроков — все рифы. Лишние рифы удалите в коробку с игрой. Не используйте рифы №№ 29 и 30, если играете без дополнения «Холодные воды».

Сформируйте пул кораллов на партию.

1. Возьмите все кораллы розового цвета и положите их слева от игрового поля.
2. Если вы играете более чем вдвоем, добавьте к общему пулу все кораллы ещё одного цвета за каждого игрока свыше 2. Например, при игре вчетвером вы должны добавить в общий пул все кораллы розового цвета и добавить все кораллы ещё 2 цветов на своё усмотрение.
3. После этого кораллы любого из оставшихся цветов положите над игровым полем — это финальный резерв.

Количество игроков	5	4	3	2–1
Количество кораллов в общем пуле	60	50	40	30
Количество кораллов в финальном резерве	Всегда 10			

Подготовка игрока

Каждый игрок получает планшет, 7 стартовых карт и 5 скатов выбранного цвета. Определите очередь хода. Если вы используете королей по правилам базовой игры, то распределите их карты между игроками. Если вы используете модуль «Скаты очереди хода», то получите этих скатов в зависимости от определённой очерёдности. 1-й игрок получает ската с цифрой 1 на спине, следующий по часовой стрелке игрок — ската с цифрой 2, и т. д.

Конец игры

Условия завершения игры:

1. Один из игроков выполнил все 4 цели (только для игры с целями).
2. Завершилась колода акваторий.
3. Завершилась колода рифов.
4. Завершился основной резерв кораллов.

Если вы играете со скатами очерёдности хода, то после наступления одного из этих условий игроки доигрывают текущий раунд, а затем все делают ещё по 1 ходу. Если вы играете с королями, то после наступления условия завершения игры все игроки делают ещё ровно по 1 ходу, включая игрока, чьи действия привели к финалу.