

Комплектация

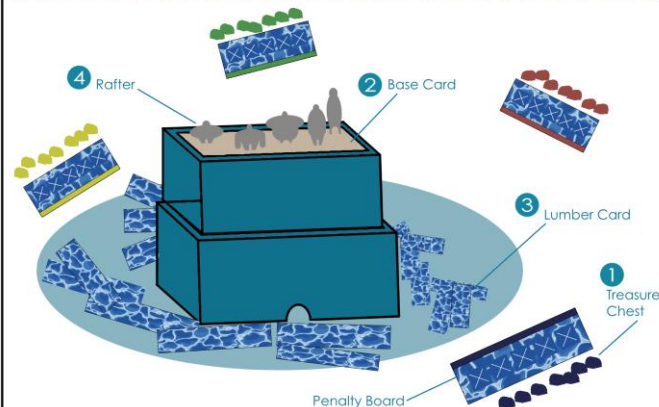


Следующие правила предназначены для 2-6 игроков.
Правила для одиночной игры можно найти на обороте.

1. Цель игры

Используйте 5 сплавщиков, чтобы осторожно увеличивать плот, одновременно загружая на него сокровища. Если вы уроните 5 сундуков с сокровищами соперника в море, вы проиграете, но если упадут ваши собственные сокровища — ничего страшного! Возможно, будет хорошей идеей намеренно поставить свои сундуки с сокровищами в шаткое положение, чтобы оказать давление на противников.

2. Подготовка к игре



Каждый игрок берет количество штрафных планшетов, указанное в таблице ниже, и все сундуки с сокровищами того же цвета, что и его штрафной планшет. Оставшиеся сундуки или штрафные планшеты не используются.

Количество сундуков с сокровищами, которое нужно взять, также указано на обратной стороне штрафных планшетов.

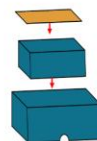
Количество игроков	2	3	4 or more
Кол-во штрафных планшетов	3	2	1
Кол-во сундуков Того же цвета что и штрафной планшет	3 цвета по 7 шт. (всего 21)	2 цвета по 7 шт. (всего 14)	1 цвет 7 шт. (всего 7)

Если вы берете несколько штрафных планшетов, сложите их друг на друга так, чтобы была видна только цветная область



2 Достаньте всё из коробки и сложите верхнюю и нижнюю части коробки друг на друга. Поместите базовую карту на коробку. С этого момента это называется «ПЛОТ».

3 Переверните все карты досок на сторону с морем, хорошо перемешайте и разложите их стороной с морем вверх вокруг плота. Область вокруг плота называется «Море».



4 Разместите 5 фигурок ныряльщиков на плоту там, где захотите

5 Выберите первого игрока.

3. Ход Игры

Ходы передаются по часовой стрелке, начиная с первого игрока.

1 Возьмите одного ныряльщика с плота. Если в море есть ныряльщики, вы должны вместо этого взять одного из ныряльщиков из моря.

2 Возьмите карту доски из моря и положите её на плот стороной с доской вверх. Затем поставьте ныряльщика, которого вы взяли на первом шаге, на эту карту доски. Карту доски и ныряльщика можно ставить одновременно.

Хотя бы часть карты доски должна располагаться поверх других карт досок, уже находящихся на плоту.

Если на плоту еще нет других карт досок, вы можете положить её куда угодно

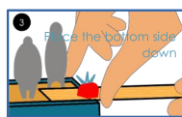


Нельзя класть карту доски поверх сундука с сокровищами или ныряльщика.



Поместите один из сундуков с сокровищами

- 3 вашего цвета на карту доски, которую вы только что положили на плот (размещайте нижней стороной вниз).
- 4 Если вы смогли безопасно всё разместить, ваш ход заканчивается. Следующий игрок по часовой стрелке делает свой ход.



Если игрок разместил все свои сундуки с сокровищами, его ход пропускается, и ход переходит к следующему за ним игроку.

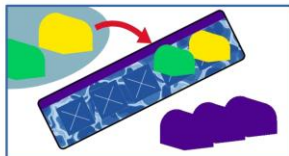
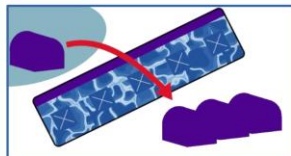
3. Крушение

Если какие-либо сундуки с сокровищами, карты досок или ныряльщики упадут в море...



▼ Ваш ход немедленно заканчивается. Всё, что вы пытались разместить на плоту во время своего хода, но не смогли, падает в море

▼ Если в море упали сундуки с сокровищами, заберите все упавшие сундуки. Верните сундуки вашего цвета в свою зону, чтобы использовать их в последующие ходы. Любые сундуки ваших соперников будут считаться штрафом. Выставьте их в ряд на своем штрафном планшете



4. Конец игры

Если достигается любое из условий окончания 1-3, игра немедленно заканчивается.

Condition 1 У кого-то набирается 5 или более штрафов.

Condition 2 В море больше не осталось карт досок.

Condition 3 Все игроки разместили все свои сундуки с сокровищами.

Любые игроки, разместившие все свои сундуки, больше не делают ходов, и игра продолжается только с оставшимися игроками.

Игрок с наибольшим количеством штрафов проигрывает. Все остальные игроки становятся победителями.

Если вы хотите определить итоговый рейтинг: игроки с большим количеством штрафов занимают более низкие места. В случае ничьей проигрывает игрок, чьи сундуки с сокровищами другие игроки получили в качестве штрафа меньше. Если по-прежнему ничья, проигрывает игрок, у которого осталось больше собственных сундуков. Если и после этого ничья, обнимите друг друга, чтобы почувствовать себя лучше.

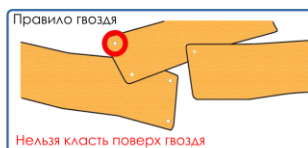
А что если... ?

- Если вы коснулись ныряльщика, вы должны использовать именно его в свой ход.
- При размещении карты доски допускается касаться любых сундуков с сокровищами или сплавщиков, которые уже находятся на плоту. Однако намеренно сдвигать сундук или сплавщика запрещено.
- Во время своего хода вы можете использовать любые карты досок, упавшие в море стороной с доской вверх. (Однако любые карты досок, опирающиеся на плот, считаются частью пловца, и их брать нельзя)
- Ныряльщики или сундуки, частично свисающие с карты доски, допускаются.
- После крушения, оставьте все карты досок, которые опираются на плот.
- Если кто-то из ныряльщиков на плоту просто упадет (не в море), продолжайте свой ход.
- Если сплавщики или сундуки выпадают у вас из рук (а плот цел), поднимите их и продолжайте свой ход.

Продвинутые правила

Есть два продвинутых правила. По каждому из этих правил игроки должны избегать размещения карт досок, сундуков и ныряльщиков на определенных рисунках на картах досок.

Беря карту доски из моря, как только вы её подняли, вы не можете заменить её на другую.



Правила одиночной игры

Возьмите все цветные сундуки с сокровищами (42 штуки). Штрафной планшет не используется. Делайте ходы самостоятельно и попытайтесь узнать, сколько сундуков вы сможете разместить на плоту так, чтобы ни одна карта доски, сундук или сплавщик не упали в море! Если вы смогли разместить всё на плоту, попробуйте сыграть по продвинутым правилам.

