

РАЗЛИВ НЕФТИ

/// Аварийная тревога ///

Нефтяная вышка в открытом море, Глубокий Колодец-4, взорвалась, и из скважины в океан вытекает сырая нефть с угрожающей скоростью!

Вы являетесь членами специальной команды, которая прибыла на место происшествия. Работая сообща, используйте свои умения, чтобы предотвратить экологическую катастрофу... катастрофу, которая угрожает загрязнением морской жизни и разрушением всей экосистемы. Ситуация критическая и ухудшается с каждой минутой, так что нельзя терять время даром.

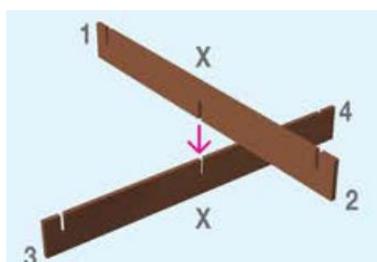
- Сдержите нефть, вытекающую из скважины
- Удалите нефть, которая уже попала в воду
- Спасите морских животных

Весь мир следит за вами. Судьба всего побережья – в ваших руках!

КОМПОНЕНТЫ ИГРЫ



СБОРКА НЕФТЯНОЙ ВЫШКИ ДЛЯ КУБИКОВ

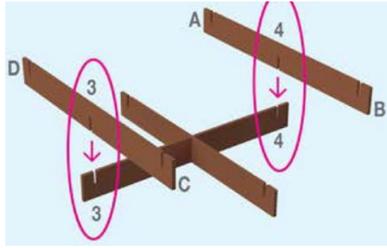


Компоненты: 6 картонных стен периметра, 2 воронки, 4 коротких ножки (верх), 4 длинных ножки (низ), база, стикеры.

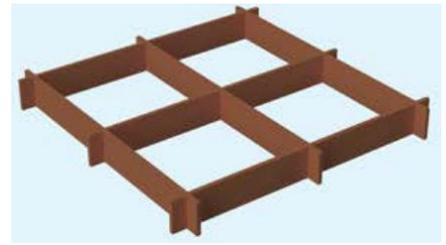
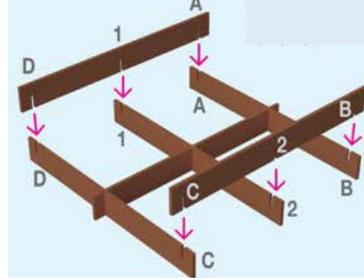
Стены периметра: вставьте друг в друга места с совпадающими ярлыками

Соедините 2 "X" прорези, чтобы сформировать центральную часть.

Затем соедините прорези 3 и 4



Соедините углы A, B, C, D и 1, 2



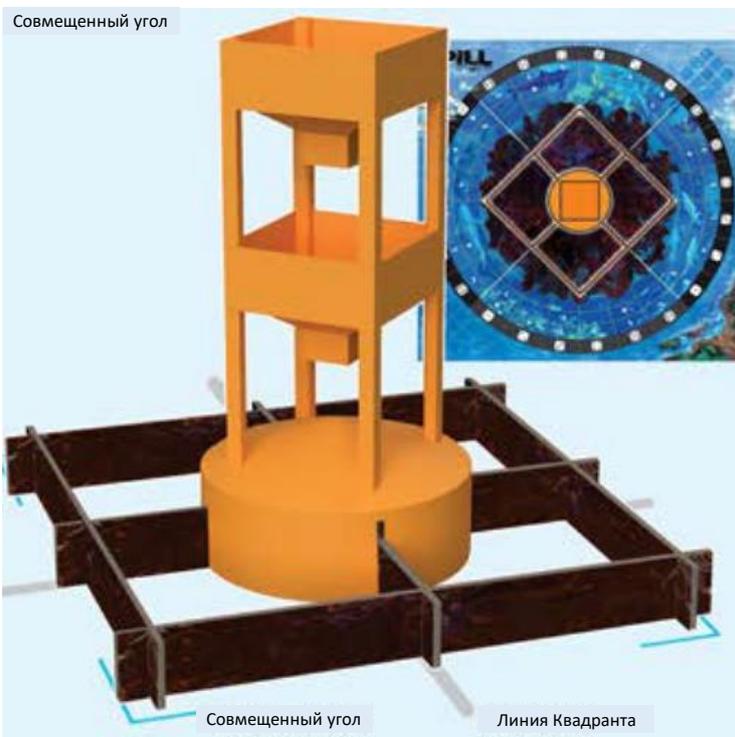
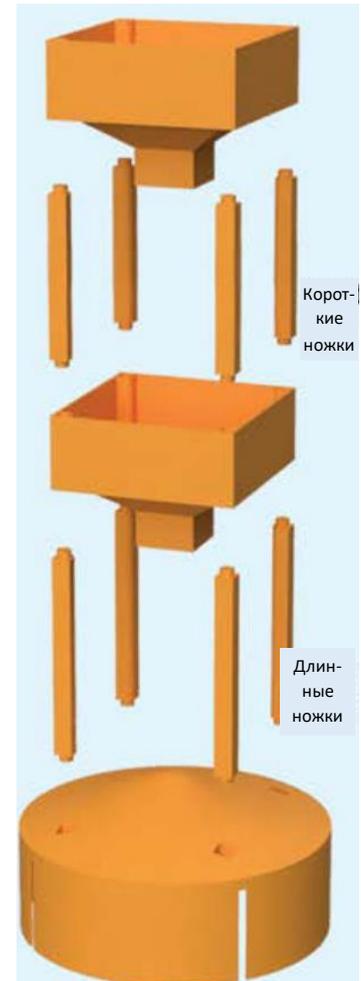
Башня: аккуратно, но крепко соедините 2 воронки с 4 короткими ножками, как указано. Затем присоедините воронки к базе с помощью 4 длинных ножек.

(Внимание: ножки могут быть отсоединены для целей пересылки. Будьте аккуратны при сборке и разборке, чтобы избежать повреждений элементов).

См. лист стикеров для инструкции об их размещении на башне.

Поместите собранную башню над центральной частью, используя прорези на базе.

Поставьте полностью собранную башню в центре игрового поля. Сориентируйте ее наподобие ромба так, чтобы углы стен периметра совпали с синими углами, напечатанными на поле, а X-образные элементы совпали с белыми линиями Квадрантов.



ЦЕЛЬ ИГРЫ

Предотвратите катастрофическое экологическое бедствие.

Ваша команда **ПРОИГРАЕТ**, если одно или более из следующих условий будет существовать в конце хода:

1. В корабельном лазарете находится минимум по 1 экземпляру каждого из 6 типов Морских животных, загрязненных нефтью;
2. В корабельном лазарете находятся минимум 3 Морских животных одного типа, загрязненных нефтью;
3. На игровом поле находится 6 или больше Разливов, каждый из которых представляет собой колонку из 3 кубиков нефти, заполняющую Сектор.

Эти условия проигрыша представляют собой постоянную угрозу. Если вы не можете исправить условие(я) проигрыша к концу хода фазы Действия, игра немедленно заканчивается катастрофой.

Команда **ВЫИГРАЕТ**, если вы сможете выполнить все три цели, указанные на вашей карте победных условий, И если не выполняется ни одно из условий проигрыша.

С другой стороны, игры заканчивается, когда в мешочке не останется кубиков и игрок, который опустошил мешочек, завершает свой ход. Пустой мешочек означает перекрытие выходного отверстия, откуда вытекала нефть. Если ни одно из условий проигрыша не выполняется, команда **ВЫИГРЫВАЕТ**.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. Поместите игровое поле и Нефтяную вышку в центр стола. Круглая сетка на поле разделена на 4 Квadrанта, каждый из которых состоит из 6 пронумерованных Секторов.

Самая внешняя, черная, часть, обозначенная иконкой кубика, обозначает место, где перемещаются жетоны кораблей.

Три ячейки над указанной ячейкой

представляют собой часть одного Сектора. До кубиков Нефти и Морских животных в этих трех ячейках (А, В, С) можно добраться на корабле, находящемся в этом Секторе.

2. Поместите все жетоны Морских животных на соответствующие иконки на поле. Каждый такой жетон имеет Здоровую сторону и Загрязненную сторону, отмеченную нефтью. Все жетоны в начале игры должны лежать Здоровой стороной вверх.

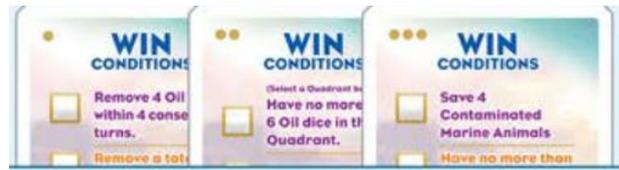


Каждый Квadrант включает 6 Секторов, отмеченных символами кубиков со значениями 1-6

Красный корабль занимает сектор 4. Он может взаимодействовать с кубиками и животными в позициях А, В и С



3. Карты победных условий отмечены одной, двумя или тремя золотыми точками. Чем больше точек, тем более сложной будет игра. Для вашей первой игры используйте карты с одной точкой.



Впоследствии вы вольны выбрать любой из трех наборов или объединить их в одну колоду. Перетасуйте выбранный набор карт победных условий. Затем вытащите случайным образом одну и положите ее лицом вверх. Уберите остальные карты в коробку. Положите 3 кубика активации рядом с выбранной картой, чтобы отмечать цели по мере их выполнения. Некоторые могут быть выполненными уже при старте игры.

Внимание: 3 фиолетовых жетона используются при игре с картами победных условий с двумя точками

4. Поместите Ситуационный планшет с одной стороны игрового поля.

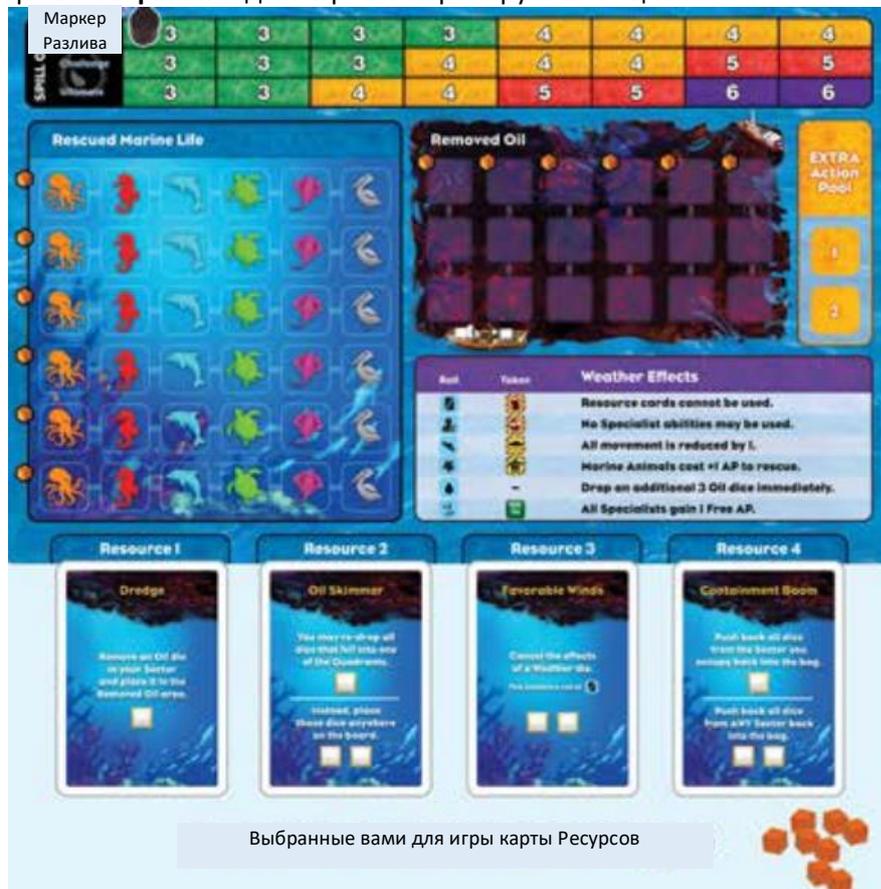
Поместите маркер Разлива на один из треков Разлива, на первую зеленую ячейку. Эти треки отслеживают сложность игры. Ни один из них не является простым, но для вашей первой игры мы рекомендуем выбрать Стандартный уровень.

5. Отложите в сторону 8 кубиков Нефти. Затем сложите остальные кубики Нефти и 4 кубика Погоды в мешочек и хорошенько потрясите его, чтобы они перемешались.

6. С учетом ваших Победных условий выберите для игры 4 Специалистов, которые, по вашему мнению, наилучшим образом подойдут для выполнения задачи, либо возьмите 4 Специалистов случайным образом.

Вне зависимости от количества игроков в игре всегда участвуют 4 Специалиста:

- при **соло-игре** вы контролируете всех 4 Специалистом, делая ход за каждого из них;
- при игре **вторым** каждый игрок играет за 2 Специалистов, делая ход за каждого из них;
- при игре **третьим** каждый игрок контролирует 1 Специалиста, а четвертый является общим, и игроки контролируют его сообща;
- при игре **четверым** каждый игрок контролирует 1 Специалиста.



Выбранные вами для игры карты Ресурсов

7. Разместите вашего Специалиста(ов) лицом вверх перед собой и возьмите жетон(ы) Корабля соответствующего цвета(ов). Отложите остальных Специалистом и жетоны Кораблей в сторону – они могут понадобиться позже.

8. Выдайте каждому Специалисту набор из 5 жетонов Погодных эффектов.

Разместите их лицом вниз на соответствующие ячейки карты Специалиста.

9. Каждый Специалист начинает игру со своим жетоном Корабля, расположенном в Квадранте, не совпадающем с другими. За каждый Корабль бросьте кубик и поместите его в соответствующий Сектор его Квадранта.

10. Перетасуйте карты Ресурсов. Выдайте 2 карты каждому Специалисту. Выберите одну, чтобы оставить ее для команды, и сбросьте другую (при игре втроем обсудите всей командой, какую карту оставить для общего Специалиста).

Поместите 4 выбранные карты Ресурсов лицом вверх вдоль нижнего края Ситуационного планшета, а сброшенные карты – под низ колоды.

Поместите остальные кубики активации рядом с картами Ресурсов.



НАЧАЛО БЕДСТВИЯ

Бросьте отложенные во время подготовки 8 черных кубиков Нефти в Нефтяную вышку. Эти кубики представляют нефть, разлившуюся через поврежденную вышку в начале игры. Каждый кубик упадет в один из четырех Квадрантов. Поместите каждый кубик в Сектор его Квадранта согласно выпавшему на кубике значению.

При размещении кубиков всегда начинайте с круга ячеек, ближайшего к Нефтяной вышке. Если другой кубик с тем же значением оказался в том же Квадранте, разместите его на следующей по направлению вовне окружности. Каждая ячейка Сектора вмещает только один кубик, и каждая колонка Сектора вмещает максимум 3 кубика. Во время подготовки к игре если более 2 кубиков оказались в одном и том же секторе или если какой-либо кубик должен накрыть Морское животное, перебросьте такие кубики. При необходимости повторите это еще раз.



4 кубика Нефти упали в этот Квадрант. Первая "2" размещается на ячейку А Сектора 2. Вторая "2" – на ячейку В.

Обратите внимание: если бы вторая "5" упала в этот Квадрант при первом броске, такой кубик нужно было бы перебросить, так как Морское животное не может быть накрыто в начале игры.

ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС

Это кооперативная игра, в которой вы выигрываете или проигрываете сообща. Начните партию с прочтения вслух способности вашего Специалиста, чтобы проинформировать о ней других членов вашей команды. Владелец игры начинает ходить первым, либо вы можете определить первого игрока броском кубика. Первый игрок не меняется на протяжении всей партии.

Специалисты ходят поочередно по часовой стрелке. В ход каждого Специалиста выполните следующие шаги:

Фаза Разлива / Фаза Действия / Очистка фазы Действия / Проверка условия победы/проигрыша

ФАЗА РАЗЛИВА (если это самый первый ход в партии, пропустите фазу Разлива и перейдите сразу к фазе Действия)

1. Сбор кубиков Нефти:

а. активный Специалист достает из мешочка количество кубиков, указанное на треке Разлива. Это количество начинается с 3 кубиков, но будет возрастать в процессе игры.

б. если ближе к концу игры в мешочке осталось недостаточное количество кубиков, возьмите недостающие из зоны Удаленной Нефти на Ситуационном планшете. Это будет последним броском в партии.

с. активный Специалист должен также добавить все кубики из пула Дополнительного действия, если предыдущий Специалист поместил их туда.



2. Разлив

а. Бросьте полученные кубики в Нефтяную вышку и разместите их на поле. Как и при подготовке к игре, поместите каждый кубик в Квадрант, в который он упал, на Сектор, соответствующий выпавшему на кубике значению. Кубики Нефти заполняют три доступные ячейки данного Сектора, начиная с ячейки, ближайшей к Нефтяной вышке. Если такая ячейка уже содержит кубик, разместите кубик на следующей по направлению от центра игрового поля ячейке того же Сектора.

б. Проверьте Разливы. "Разлив" происходит каждый раз, когда в Секторе заполняется 3-я ячейка, формируя колонку из трех кубиков. Наличие 6 Разливов на игровом поле – условие проигрыша, так что их предупреждение и удаление с поля является ключевой стратегией игры. Каждый раз, когда происходит Разлив, продвиньте маркер Разлива на Ситуационном планшете на 1 позицию. Это будет увеличивать опасность с течением времени, поскольку приводит к увеличению количества бросаемых в каждый ход кубиков с 3 до 4 (либо до 6 кубиков на наивысшем уровне сложности). Обратите внимание: если вы вытеснили или удалили кубик Нефти из Разлива, а затем он снова заполняется до 3 кубиков, это снова активирует маркер Разлива.



с. разберитесь с переливами: Сектор с 3 кубиками Нефти считается заполненным и не может принять дополнительные кубики. Когда кубик Нефти должен быть размещен в Сектор, в котором уже есть 3 кубика, Нефть переливается в соседний по часовой стрелке Сектор, заполняя в нем следующую свободную ячейку. Если в таком секторе уже есть 3 кубика Нефти, кубик перелившейся Нефти перемещается в следующий по часовой стрелке Сектор до тех пор, пока для него не найдется доступная ячейка.

Обратите внимание: Risk Engineer обладает способностью перенаправлять перелившуюся Нефть против часовой стрелки, если это покажется вам более выгодным.



Сектор 4 не может принять больше кубиков. Если в Квадрант будет размещен еще один кубик "4", он будет перемещен по часовой стрелке в первую свободную ячейку, куда его можно разместить

д. Проверьте воздействие на Морских животных:

1. Если кубик Нефти оказывается в ячейке здорового Морского животного, переверните его жетон на загрязненную сторону. Кубик остается в этой ячейке.

Это животное теперь находится под угрозой попадания в корабельный лазарет, если только кубик из его ячейки не будет вытеснен или удален к концу хода данной фазы Действия.



2. если кубик Нефти оказывается в ячейке загрязненного Морского животного, немедленно отправьте это животное в корабельный лазарет. Кубик остается в этой ячейке.

Чрезмерное количество Морских животных в лазарете – условие проигрыша, так что контролируйте их количество там.

е. Проверьте Погодные эффекты (см. стр. 12-13)

В мешочке находятся также 4 голубых кубика Погоды. Если вы достали их из мешочка, бросьте их вместе с остальными кубиками в Нефтяную вышку (вам не нужно доставать дополнительные кубики Нефти для замещения вытасченных кубиков Погоды). Не размещайте кубики Погоды на поле. Вместо этого сверьте выпавшее на них значение с таблицей Погодных условий на Ситуационном планшете. Эффект сразу же применяется.

Все Специалисты переворачивают лицом вверх соответствующий жетон Погодного условия на своей карте в качестве напоминания об эффекте для своего следующего хода. Если такой жетон уже лежит лицом вверх и выпадает другое Погодное условие того же типа, никакого дополнительного эффекта не происходит.



После применения его эффекта кубик Погоды удаляется из игры.

f. Когда все указанные выше шаги пройдены для каждого кубика, фаза Разлива завершается.

g. ВАЖНО: обратите внимание на все потенциальные условия проигрыша, которые теперь существуют на поле. Они должны быть изменены в фазе Действия, или команды проигрывает.

ФАЗА ДЕЙСТВИЯ

Активный Специалист имеет 4 очка действия (ОД), которые может потратить в свой ход для выполнения следующих действий, в любой комбинации (ОД могут быть потрачены для выполнения одного действия несколько раз):

- потратить до 4 ОД для
 - перемещения на 1-2 ячейки Сектора (1 ОД)
 - вытеснения кубика Нефти (1 ОД)
 - удаления кубика Нефти из игры (3 ОД)
 - спасения здорового Морского животного (1 ОД)
 - спасения загрязненного Морского животного (2 ОД)
- Специалист МОЖЕТ потратить кубики активации с одной или несколькими картами Ресурсов
- Специалист ЗАРАБАТЫВАЕТ кубики активации и помещает их на карты Ресурсов
 - за каждый набор из 3 кубиков Нефти, удаленных из игры
 - за каждый полный набор из 6 разных спасенных Морских животных.
- Специалист МОЖЕТ потратить 1 или 2 ДОПОЛНИТЕЛЬНЫХ очка действия (если только мешочек полностью не опустел). Если он делает это, то ДОЛЖЕН вытащить из мешочка 1 кубик за каждое дополнительное очко действия и поместить его в пул Дополнительного действия на Ситуационном планшете.

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ (1 ОД)

Потратьте 1 ОД для перемещения корабля с вашим Специалистом вдоль внешнего края поля на 1 или 2 Сектора по часовой стрелке ИЛИ против часовой стрелки. Другие действия не могут выполняться в процессе выполнения данного действия. Перемещение Специалиста не ограничено его стартовым Квадрантом, т.е. он может передвигаться и в другие Квадранты. Корабль должен находиться в том же Секторе, что и кубик Нефти или Морское животное, для взаимодействия Специалиста с ними. Несколько кораблей могут находиться на одной ячейке.



ВЫТЕСНЕНИЕ КУБИКА НЕФТИ ОБРАТНО В МЕШОЧЕК (1 ОД)

Потратьте 1 ОД, чтобы поместить кубик Нефти из Сектора, где находится ваш корабль, обратно в мешочек. Это может привести к удалению Разлива или к предупреждению будущих Разливов.

Обратите внимание: удаление Разлива с поля не передвигает маркер Разлива назад по треку Разлива. Вытеснение кубика Нефти представляет собой дешевый способ справиться с немедленной угрозой, но является лишь способом потянуть время, но не долгосрочным решением.



УДАЛЕНИЕ КУБИКА НЕФТИ ИЗ ИГРЫ (3 ОД)

Потратьте 3 ОД, чтобы взять кубик Нефти из Сектора, где находится ваш корабль, и удалить его из игры. Удаление нефти является критически важным (возможно, наиболее важным), но его выполнение стоит большую часть ваших ОД.

Поместите удаленный указанным образом кубик в секцию Удаленной нефти на Ситуационном планшете. Каждый удаленный кубик снижает уровень угрозы на поле.

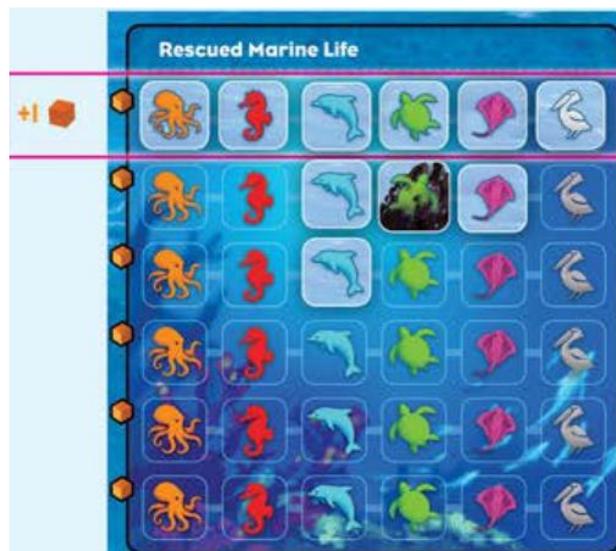


АКТИВАЦИЯ РЕСУРСОВ: каждый набор из трех удаленных кубиков Нефти предоставляет команде оранжевый кубик активации, который может быть назначен на активацию карты Ресурсов.

СПАСЕНИЕ ЗДОРОВОГО МОРСКОГО ЖИВОТНОГО (1 ОД)

Потратьте 1 ОД, чтобы спасти здоровое Морское животное из Сектора с вашим кораблем. Поместите жетон Морского животного на соответствующую ячейку на Ситуационном планшете. Сперва размещайте жетоны в верхнем ряду и потом спускайтесь ниже по таблице по мере того, как вы спасаете больше животных того же типа.

АКТИВАЦИЯ РЕСУРСОВ: каждый набор из шести разных Морских животных предоставляет команде оранжевый кубик активации, который может быть назначен на активацию карты Ресурсов.



СОВЕТ ПО СТРАТЕГИИ: при возможности старайтесь спасать всех Морских животных, каких можете, но не забывайте про удаление нефти с поля. Для победы вам нужно находить баланс между своими усилиями.

СПАСЕНИЕ ЗАГРЯЗНЕННОГО МОРСКОГО ЖИВОТНОГО (2 ОД)

Потратьте 2 ОД, чтобы спасти загрязненное Морское животное из Сектора с вашим кораблем. Если в той же ячейке есть кубик Нефти, то он ДОЛЖЕН быть вытеснен или удален с поля перед тем, как вы можете спасти Морское животное. Время решает все. Загрязненное Морское животное, которое все еще делит ячейку с кубиком Нефти в конце хода, перемещается в корабельный лазарет во время фазы очистки, так что у вас есть только текущий ход для спасения такого животного.

Когда вы помещаете жетон загрязненного Морского животного на Ситуационный планшет, кладите его загрязненной стороной вверх, поскольку некоторые победные условия зависят от спасения загрязненных Морских животных.

Способности Специалиста

Способности Специалистов допускают отход от правил или изменение стоимости выполнения действий. Там, где это применимо, следуйте правилам на карте Специалиста.

Разъяснение способностей:

Морской биолог (Marine Biologist): вы можете спасти животных из соседнего Сектора. Обратите внимание: вы не можете спасти животное, если оно делит ячейку с кубиком Нефти. Нефть должна быть убрана до того, как может состояться спасение животного.

Техник-энвайронменталист (Environmental Tech): вы ДОЛЖНЫ передвинуться в Сектор, чтобы активировать бесплатное вытеснение кубика Нефти. Ваша способность не может бесплатно вытеснить кубик Нефти из Сектора, в котором вы находились в начале своего хода.

Морской ветеринар (Marine Vet): вы можете спасти здоровое Морское животное бесплатно, даже если Погодный эффект увеличивает стоимость спасения животных. Спасение загрязненного Морского животного для вас не бесплатно, поэтому стоимость его спасения для вас все равно увеличивается в результате указанного Погодного эффекта.

Управляющий рисками (Risk Engineer): ваша способность передвинуть кубик перелива против часовой стрелки является всегда активной, даже во время хода другого игрока.

Морской капитан (Sea Captain): способность транспорта является частью вашего действия ПЕРЕМЕЩЕНИЯ. Вы можете выбрать не перемещаться в дополнительный Сектор, но вам все равно потребуется потратить 1 ОД, которое нужно для перемещения.

Метеоролог (Meteorologist): вы неуязвимы перед Погодными эффектами, указанными на карте, даже если остальные игроки должны претерпеть их последствия (то есть вам нужен только +1AP жетон на вашей карте). Вторая часть вашей способности является активной, только когда кубик Погоды брошен во время вашего хода. Она дает вам 50% шанс получить бонус +1 ОД для всей команды.

Завхоз (Requisition Officer): после использования карты Ресурсов, которая была вытащена из стопки сброса, удалите ее из игры.

КАРТЫ РЕСУРСОВ И КУБИКИ АКТИВАЦИИ

Карты Ресурсов, выбранные в начале игры, представляю собой ресурсы всей команды.

Эти карты в начале игры являются неактивными. Однако каждый раз, как команда удаляет набор из 3 кубиков Нефти из игры ИЛИ спасает 6 разных Морских животных, она получает один оранжевый кубик Активации.



Кубик сразу же размещается на любую способность на любой карте, которую выберет активный игрок. Заметьте, что многие карты имеют две способности: меньшая способность, которая требует один кубик Активации, и более мощная способность, которая требует 2 или больше кубиков Активации. Кубики могут быть размещены на одной или нескольких картах, но только на один из эффектов карты. После размещения кубика вы связаны активированной способностью и не можете впоследствии передвинуть кубики на другую позицию, даже на той же самой карте.

Как только способность на карте наберет нужное количество кубиков Активации, она становится доступной для использования. Не обязательно сразу же использовать такую способность, так что вы можете выждать подходящего момента. Решения по поводу размещения кубиков и использования Ресурсов принимаются всей командой, однако только активный Специалист может фактически сделать это.

После использования способности карта и кубики на ней сбрасываются. Замените карту новой, взятой с верха колоды карт Ресурсов.

ДОПОЛНИТЕЛЬНОЕ ДЕЙСТВИЕ (получите до 2 ОД)

Специалист МОЖЕТ потратить 1 или 2 ДОПОЛНИТЕЛЬНЫХ очка действия (если только мешочек не опустел полностью) в свой ход. В указанном случае он ДОЛЖЕН вытащить из мешочка 1 кубик за каждое дополнительное ОД и поместить его в пул Дополнительного действия на Ситуационном планшете. Эти кубики собираются и бросаются следующим Специалистом во время получения им кубиков в фазе Разлива. ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ очки действия могут помочь вам в трудную минуту, но добавочные кубики, которые будут бросаться в следующий ход, влекут за собой серьезный риск.



ОЧИСТКА ФАЗЫ ДЕЙСТВИЯ

1. Переверните лицом вниз все жетоны Погодных эффектов на карте вашего Специалиста, которые лежат лицом вверх, прекращая тем самым их эффект.
2. Все загрязненные Морские животные, которые продолжают делить свою ячейку с кубиком Нефти, помещаются в корабельный лазарет.

3. Добавьте оранжевый кубик к любому победному условию, которого вы достигли в этом ходу, и/или удалите их с тех условий, которые больше не выполняются.

ПРОВЕРКА УСЛОВИЙ ПРОИГРЫША/ПОБЕДЫ

В конце каждого хода вы должны проверять, не выиграла ли или не проиграла ли ваша команда.

Ваша команда **ПРОИГРАЛА**, если существует одно или больше из следующих условий:

1. В корабельном лазарете находится минимум по 1 экземпляру каждого из 6 типов Морских животных, загрязненных нефтью;
2. В корабельном лазарете находится минимум 3 Морских животных одного типа, загрязненных нефтью;
3. На игровом поле находится 6 или больше Разливов, каждый из которых представляет собой колонку из 3 кубиков нефти, заполняющую сектор.

Если таких условий нет, ваша команда **ВЫИГРЫВАЕТ**, если вы выполнили все три цели, указанные на вашей карте победных условий.

Если ни то, ни другое не имеет места быть, игра продолжается: ход переходит к следующему по часовой стрелке Специалисту.

Когда в мешочке не останется кубиков, игра заканчивается после завершения текущего хода. Если ни одно из условий проигрыша не выполняется, команда **ВЫИГРЫВАЕТ**.

НАСТРОЙКА СЛОЖНОСТИ

Игра The Spill является игрой, в которой сложно победить. Облегчить достижение победы можно, если игнорировать трек Разлива и каждый раз бросать только 3 кубика Нефти. Конечно, можно и усложнить игру, если использовать более сложный трек Разлива и/или если использовать более сложные карты победных условий.

Правило Тяжелых погодных условий

Это опциональное правило предназначено для того, чтобы сделать Погодные эффекты более экстремальными. Правило позволяет некоторым жетонам Погодных эффектов образовывать стопки с дополнительными копиями, если у вас уже есть один такой жетон, создавая кумулятивный эффект. Например, "-1 Передвижение корабля" может сделать ваш корабль неспособным переместиться с двумя активными жетонами, спасение Морских животных потребует на 1 ОД больше за каждый жетон. И, с другой стороны, +1AP предоставит вам дополнительное действие за каждый жетон. Дополнительные жетоны для этого варианта входят в состав игры, так что вы можете добавить их на карту вашего Специалиста, если это понадобится.

ПОГОДНЫЕ ЭФФЕКТЫ

Когда жетон Погодного эффекта лежит лицом вверх на карте вашего Специалиста, ваш ход подвержен следующему воздействию:



Карты Ресурсов не могут быть использованы в ход этого Специалиста. Кубики Активации могут быть добавлены на карты Ресурсов, но их нельзя потратить, пока такой жетон лежит лицом вверх на карте. Поскольку только активный Специалист может использовать Ресурсы, другие не могут использовать их от своего имени.



Уникальная особенность Специалиста не может быть использована, пока этот жетон лежит лицом вверх на его карте.

Вы также не можете обменять Специалистов (при помощи карт Ресурсов), если на карте одного из них или на обеих лежит такой жетон лицом вверх.



Перемещение корабля Специалиста снижено на 1, пока этот жетон лежит лицом вверх на его карте.

Способность транспорта Морского капитана не подвержена воздействию, только стандартное перемещение.

Дополнительные правила Тяжелых погодных условий (см. выше) позволяют накопление нескольких жетонов этого эффекта, что может снизить перемещение до 0 в ход этого Специалиста.



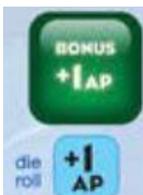
Спасение Морских животных стоит на 1 дополнительное ОД, пока этот жетон лежит лицом вверх на карте этого Специалиста.

Указанная первой способностью Морского ветеринара не подвержена воздействию этого эффекта. Спасение незагрязненных Морских животных остается "свободной". Но способность спасать загрязненных животных будет стоить на 1 ОД больше.

Дополнительные правила Тяжелых погодных условий (см. выше) позволяют накопление нескольких жетонов этого эффекта, что кумулятивным образом увеличивает стоимость спасения Морских животных в ход этого Специалиста.



Немедленно бросьте 3 дополнительных кубика Нефти. У этого эффекта нет своего жетона.



Специалист получает 1 бонусное ОД, пока этот жетон лежит лицом вверх на карте этого Специалиста. Это единственный позитивный Погодный эффект.

Дополнительные правила Тяжелых погодных условий (см. выше) позволяют накопление нескольких жетонов этого эффекта, что кумулятивным образом может увеличивать количество ОД.

Во время очистки фазы действия Специалиста все жетоны Погодных эффектов, лежащие лицом вверх, переворачиваются на другую сторону, и их эффект заканчивается.

ХОД ИГРЫ

ФАЗА РАЗЛИВА (пропустите эту фазу в первый ход)

1. Соберите кубики Нефти:
 - a. Активный Специалист тащит из мешочка требуемое количество кубиков, как указано на треке Разлива;
 - b. Добавьте все кубики из пула Дополнительного действия.
2. Разлив:
 - a. Бросьте кубики в Нефтяную вышку;
 - b&c. и проверьте наличие Разливов и переливов;
 - d. Воздействие на Морских животных: если кубик попал в ячейку со здоровым животным, переверните жетон этого животного на загрязненную сторону; если же он попал в ячейку с загрязненным животным, отправьте его жетон в корабельный лазарет;
 - e. Погодные эффекты: если был брошен кубик Погоды, сверьте выпавшее значение с таблицей Погоды. Эффект тут же применяется. Все Специалисты переворачивают лицом вверх соответствующий жетон Погоды на своей карте в качестве напоминания того, что эффект будет действовать в их ход;
 - f. Обратите внимание на все потенциальные условия проигрыша. Их нужно удалить во время фазы Действия.

ФАЗА ДЕЙСТВИЯ

Активный Специалист выполняет следующее, в любом порядке и сочетании:

- Потратьте до 4 очков действия, чтобы
 - переместиться на 1-2 Сектора (1 ОД);
 - вытеснить кубик Нефти (1 ОД);
 - спасти здоровое животное (1 ОД);
 - спасти загрязненное животное (2 ОД);
 - удалить кубик нефти из игры (3 ОД)
- Специалист МОЖЕТ использовать активированные карты Ресурсов
- Полученные кубики Активации размещаются на картах Ресурсов за каждые 3 кубика Нефти удаленные из игры / за каждый полный набор спасенных Морских животных
- Специалист МОЖЕТ потратить 1 или 2 ДОПОЛНИТЕЛЬНЫХ очка действия (добавляя кубики в пул Дополнительного действия за каждое)

ОЧИСТКА ФАЗЫ ДЕЙСТВИЯ

1. Переверните лицом вниз все жетоны Погодных эффектов на карте вашего Специалиста, которые лежат лицом вверх, прекращая тем самым их эффект.
2. Переместите Морских животных из ячеек с кубиком Нефти в корабельный лазарет.
3. Добавьте кубик Активации к любому победному условию, которого вы достигли в этом ходу.

ПРОВЕРКА УСЛОВИЙ ПОБЕДЫ/ПРОИГРЫША

- В конце каждого хода проверяйте, не выиграли или не проиграли ли вы игру
- Если ничего из указанного не случилось, ход переходит к следующему по часовой стрелке Специалисту.