

# Приключения аквалангистов

## Deep Sea Adventure

**3-6 игроков, 30 минут**

*Аквалангисты арендуют подводную лодку для подъёма сокровищ со дна моря. Во время погружений всем следует учитывать оставшееся количество воздуха. Когда воздух заканчивается, аквалангисты, всё ещё находящиеся в воде, возвращаются на лодку с пустыми руками.*

### Состав игры

- 6 маркеров аквалангистов (6 разных цветов)
- 1 маркер воздуха
- 2 кубика (границы «1», «2» и «3» – по 2 каждой)
- 1 игровое поле в форме подводной лодки
- 48 жетонов сокровищ (16 пустых, по 8 каждого из 4 уровней, с разным количеством победных очков)
- правила

### Подготовка к игре

Поместите игровое поле в центр стола. Положите маркер воздуха на отметку «25».

Переверните жетоны сокровищ рубашкой вверх, разделите на виды и перемешайте. Разложите их на столе в цепочку, начиная от подводной лодки, в порядке увеличения сложности.

Каждый игрок выбирает цвет и берёт маркер такого цвета, который ставит на подводную лодку, рядом с началом цепочки жетонов.

Игра состоит из 3 раундов. В первом раунде игру начинает игрок, который последним был на море.

### Ход игры

Игроки набирают очки, поднимая в подводную лодку сокровища. Каждый аквалангист может вернуться в лодку только 1 раз в раунд, после чего его действия в текущем раунде заканчиваются.

Игроки делают ход по очереди, по часовой стрелке, начиная с первого игрока. Раунд заканчивается, когда все аквалангисты вернулись на лодку или в начале хода какого-либо игрока на лодке закончился запас воздуха.

Ход игрока состоит из 4 частей:

#### 1. Уменьшить количество воздуха

Передвиньте маркер воздуха на количество клеток, равное числу сокровищ, которые держит аквалангист. Сокровища, принесённые им на лодку в предыдущих раундах, не учитываются.

#### 2. Принять решение о возвращении на лодку

Если аквалангист решил вернуться на лодку (такое решение можно принять только 1 раз за раунд), игрок поворачивает его фигуру в направлении лодки. Если игрок этого не сделал, аквалангист продолжает опускаться в глубину.

#### 3. Движение

Игрок бросает оба кубика и перемещает аквалангиста на выпавшее количество клеток, за минусом числа сокровищ, уже имеющихся у аквалангиста. Во время своего движения аквалангист пропускает клетки, на которых находятся другие аквалангисты, и не может расходовать излишек очков движения, если уже достиг самого дна.

#### 4. Действие

Аквалангист выбирает одно из 3 возможных действий:

- ничего не делать,
- взять себе сокровище и положить на его место пустой жетон,
- сбросить на дно некоторые или все свои сокровища – сброшенные сокровища складываются ниже последней клетки цепочки, в стопки, не более 3 сокровищ в каждой.

### Конец раунда

Если после истощения запаса воздуха в подводной лодке в воде остались аквалангисты, они сбрасывают все имеющиеся у них сокровища (кроме тех сокровищ, которые были собраны ими в предыдущих раундах) на дно, и возвращаются на лодку. Первым игроком становится игрок, чей аквалангист находился дальше всего от лодки, а если на лодку вернулись все аквалангисты, то тот, чей аквалангист сделал это позже всех.

Из цепочки убираются все пустые жетоны, количество воздуха на лодке снова становится «25», начинается новый раунд.

### Окончание игры

Игрок, набравший после 3 раундов наибольшее количество очков, указанных на обратной стороне жетонов сокровищ, считается **победителем**.