

Една игра на Антоан Бауза



2-5



8+



30min

ОКЕАНИЯ

ПРАВИЛА



FANTASMAGORIA
GAMES

Илюстрации Жереми Фльори

iello™

Въведение

В играта Океания вие сте изследователи, които се гмуркат в дълбините на океана на борда на своите подводници.

Уловете най-невероятните животински видове, изследвайте най-големите коралови рифове, открийте отдавна изгубени съкровища. Не забравяйте да правите нужните подобрения по вашата подводница, ако искате да отнесете бързо и сигурно всичките си открития на сушата. И особено важно - пазете се от проклятието на кракена! Митичното морско чудовище ви навсякъде!

Игрови материали

75 части от подводници (5 цвята, по 15 от всеки цвят)

по 5 части от 1-во
ниво за всяка
подводница



по 5 части от 2-ро
ниво за всяка
подводница



по 5 части от 3-то
ниво за всяка
подводница

135 морски карти



40 Карти
за рунд 1

45 Карти
за рунд 2

50 Карти
за рунд 3

15 чипа с гориво
(по 3 от всички 5 цвята)



9 чипа с Кракени



3 малки

3 средни

3 големи

15 чипа с водолази
(по 3 от всички 5 цвята)



30 чипа със съкровища



1 платнена торбичка



5 помощни плочки - бази



лице

гръб

1 блокче за резултата





Цел на играта

По време на игра участниците подреждат карти пред себе си, формирайки дълбините на океана. Тези карти представляват водите, в които изследователите плават. Картите се подреждат една до друга в 3 реда (по 1 ред на рунд). Всеки ход капитанът на експедицията раздава морски карти на останалите играчи, които избират по една карта, която да задържат, а останалите - връщат на капитана. Морските карти съдържат множество символи на подводни обитатели, корали и други, които носят точки на играчите или пък им позволяват да подобряват части от своите подводници. В края на играта печели играчът, съbral най-много точки (★).

Елементи на играта

Подводниците

Подводниците представляват вашето средство за плаване в океана. За да бъдете по-успешни във вашата експедиция, вашата цел ще бъде да правите множество подобрения на частите на подводницата си. Всяка подводница е съставена от 5 разглобяеми части. Разполагате с по 3 бр. от всяка част, разделени в 3 нива: ●, ●● и ●●●.



Всяка част от вашата подводница има специална функция, чийто ефект се подобрява в зависимост от нивото на съответната част.

Витло

- без ефект
- носи 2 ★ в края на всеки рунд
- носи 5 ★ в края на всеки рунд

Двигател

- предоставя един чип с гориво на рунд
- предоставя два чипа с гориво на рунд
- предоставя три чипа с гориво на рунд

Кабина

- има един перископ
- има два перископа
- има три перископа

Аквариум

- побира три различни животни
- побира пет различни животни
- побира осем различни животни

Шлюз

- побира един водолаз
- побира два водолаза
- побира три водолаза

Морски карти

Морските карти представляват водите, в които плавате и изобразяват вашите находки по време на експедицията. Всяка морска карта съдържа различни елементи, разделени в три категории:



1 Положителни елементи (оградени в бяло)



Животни: в края на всеки рунд получавате по 2 ⭐ за всяко различно животно, във вашата колекция. Обърнете внимание на вместимостта на аквариума ви - тоест на броя животни, които побира.



Корали: в края на играта получавате по 1 ⭐ за всеки корал в най-големия ви коралов риф; ще рече, най-голямата ви непрекъсната редица от морски карти с корали.



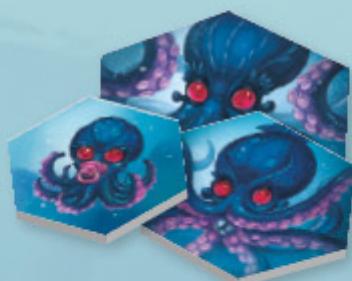
Съкровища: в края на играта, получавате толкова ⭐, колкото са изобразени върху събраните от вас чипове със съкровище. Съкровищата носят от 2 до 4 ⭐.



2 Негативни елементи (оградени в червено)



Очите на Кракена: само играчът, чийто карти съдържат най-много очи в края на рунда, губи ⭐. Количество ⭐, които ще изгуби, се определя от стойностите на изтеглените чипове с Кракени. Чиповете биват три размера (за всеки рунд по един размер) и съдържат стойности от 0, -1, -2, -3, или -4.



3 Подобряващи елементи (оградени в бяло)



Бази: там може да подобрите някоя част от подводницата си, ако преди базата сте изиграли поне една карта с кристал.



Кристали: необходим ресурс за подобренията на вашата подводница. Цветовете и количеството на събраните от вас кристали определят нивото на подобренията, които може да извършите.

Пояснение за животните

В играта има 8 различни животни в два размера.

МАЛКИТЕ ЖИВОТНИ се срещат по-често върху морските карти.



ГОЛЕМИТЕ ЖИВОТНИ са по-редки и съответно по-трудни за събиране.



Помощни плочки - бази

Помощните плочки са двустранни: лицевата страна се използва в първи и втори рунд, а гърба - в трети рунд. Върху всяка страна са изобразени **действията**, които се извършват в края на всеки рунд и в края на играта. Базата от тези плочки се ползва по същия начин, за подобрения, както базите от морските карти.



Начална подгответа

1

Всеки играч избира по един цвят и взима всички части от подводницата си, както и водолазите, чиповете с гориво и помощната плоча.



2

Сглобете подводниците си, използвайки частите от първо ниво, маркирани с 0, а останалите части оставете настрана.



3

Поставете по един водолаз и един чип с гориво на съответните места върху вашата подводница, а останалите чипове оставете настрана.



4

Изтеглете на случаен принцип три Кракена, по един от всеки размер, без да ги поглеждате и ги подредете на купчинка, като поставите малкия най-отгоре, а големия - най-отдолу. Отстранете, без да ги гледате, ненужните 6 Кракена в кутията.



5

Разделете морските карти на три тестета, по едно за всеки рунд. Размесете тестетата преди да ги поставите в центъра на масата.



6

Поставете всички чипове със съкровища в платнената торбичка, а нея оставете настрана.



5



Ход на играта

Играта протича в 3 рунда, всеки от тях по 5 хода:

1^{ви} РУНД

Изследвайте океана под повърхността.



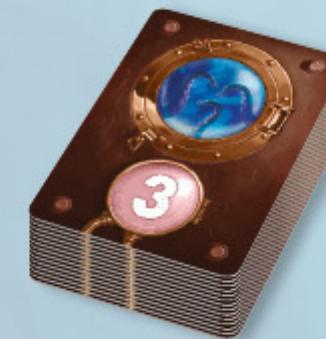
2^{ри} РУНД

Изследвайте океана по-дълбоко.



3^{ти} РУНД

Изследвайте най-големите дълбочини.



Забележка : Ако загубите представа колко хода сте играли в един рунд, просто преборете картите без чипове с гориво в редицата.



Всеки рунд следва едни и същи правила, а края му се извършва отброяване на . В края на трети рунд се отброяват от допълнителни елементи от играта.

ПРЕГЛЕД НА ЕДИН РУНД

Всеки от петте хода в един рунд протича по следния начин:



Капитанът на експедицията раздава морски карти от тестето за настоящия рунд на всички играчи, освен на себе си. Всеки играч получава по 1 базова карта + 1 допълнителна карта за **всеки перископ** от неговата подводница.

Пример:

Ако кабината на подводницата ви е от ниво , вие имате 1 перископ. Това ще рече, че вие получавате 2 морски карти (1 базова + 1 допълнителна за перископа).

Ако кабината ви е от ниво , вие имате 3 перископа, съответно получавате 4 карти (1 базова карта + 3 допълнителни за перископите).



Всеки играч избира тайно по 1 карта, която желае да запази и която поставя закрита на масата пред себе си. Остатькът от картите, които играчът е получил в началото, се връщат на капитана на експедицията.



3

Всички играчи едновременно разкриват избраните морски карти и ги подреждат, всеки пред себе си, спазвайки следните правила:

► **Морските карти се редят винаги от ляво надясно:** редът на поставените карти не може да се променя по време на играта.



► **Във всеки рунд се започва нов ред от карти:** картите от 1-ви рунд се редят най-отгоре, картите от 2-ри рунд се редят по средата, а картите от 3-ти рунд - най-отдолу .



6

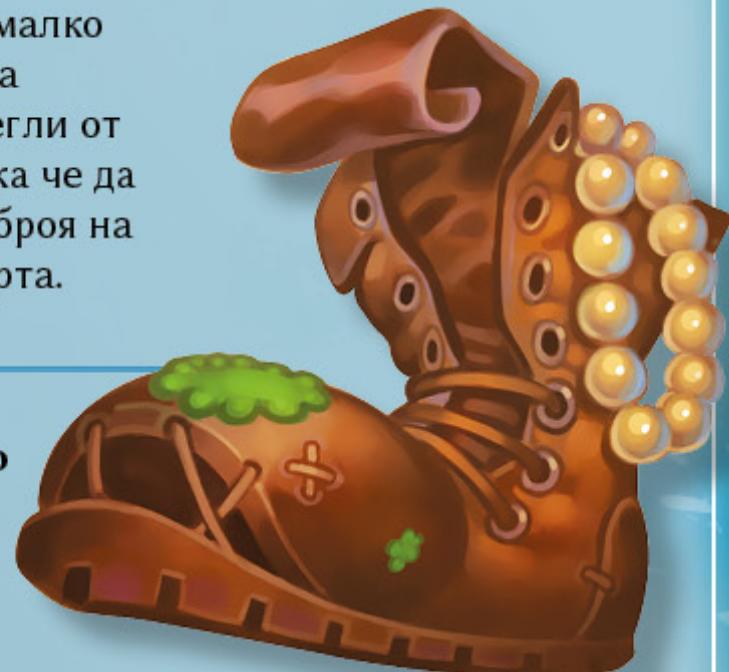
4

Капитанът на експедицията избира една карта измежду всички тези, които е получил от останалите играчи и я поставя открита пред себе си според гореописаните правила за редене на картите.

Ако капитанът е получил по-малко карти, отколкото му позволява нивото на кабината му, той тегли от тестето още морски карти, така че да получи количество, равно на броя на перископите му + 1 базова карта.

5

Играчът, който стои отляво на актуалния капитан на експедицията, става капитан за следващия ход.



Всеки ход може да извършвате
следните допълнителни действия:



ИЗПОЛЗВАНЕ НА ЧИП С ГОРИВО

Горивото ви позволява да стигнете по-далеч във вашата експедиция. Може да изразходите чип с гориво, за да играете 1 допълнителна карта, закрита пред себе си по време на фаза 2 (или 4) от предната страница.

Разкрийте избраната карта във фаза 3 и поставете чипа с гориво върху допълнителната карта от редицата.



Имате право в един ход да изиграете и **няколко** чипа с гориво - по 1 за всяка допълнителна карта. Може **свободно** да изберете реда, в който да подредите картите на масата, но веднъж поставени, те не може да се разместват.

Броя на чиповете с гориво, с които разполагате в един рунд, зависи от нивото, до което сте подбрали двигателя си. Двигател 1 ви дава 1 чип, двигател 2 ви дава 2 чипа, а с двигател 3 разполагате общо с 3 чипа за един рунд.

Ако в някой рунд сте използвали чип с гориво, и след това подобрите двигателя си, вие ще получите само 1 **допълнителен чип веднага**, който да поставите на съответното място върху двигателя и който може да използвате в този рунд.

Пример

Вашият двигател 1 ви позволява да използвате 1 чип с гориво. Вие използвате този чип и го поставяте върху допълнителна карта в редицата. След това подобрявате двигателя си до 2. От тук нататък вие разполагате с 2 чипа с гориво за всеки рунд. Заредете 1 нов чип с гориво върху едно от свободните места върху двигателя си, а второто място остава празно (тъй като вече сте използвали втория си чип в този рунд върху редицата с карти).



ИЗПОЛЗВАНЕ НА ЧИП С ВОДОЛАЗ

Може да поставите водолаз само върху морска карта, която съдържа съкровище и то **само в момента**, в който изиграете тази карта.

В края на играта, водолазът събира съкровището върху което стои, както и всички съкровища, които срещуше по пътя си докато изплува нагоре към повърхността.

Едно съкровище, може да бъде събрано само по веднъж.

Пример

По време на третия рунд решавате да изиграете морска карта със съкровище, а върху нея поставяте водолаз. В края на играта вашият водолаз изплува на повърхността, при което събира две съкровища - това върху което стои, както и съкровището от най-горната карта.





Подобряване на вашата подводница



Когато изиграете морска карта с база върху нея и преди тази карта сте поставили карта с кристал, може да направите подобреие на вашата подводница. Подобренията се извършват като подмените една част от вашата подводница със същата част от следващото ниво.

Забележка: когато играч направи подобреие на двигателя си или въздушния шлюз, той получава веднага 1 чип с гориво или съответно 1 водолаз. Новият чип не може да се ползва преди следващия ход.

Пример

► Не сте изиграли карта с кристал преди картата с базата, затова не можете да правите подобрения.



► Изиграли сте карта със зелен кристал преди базата, затова имате право да направите едно подобреие.



Нивото на подобрението, което може да направите се определя от кристалите, изиграни преди базата.

Кристали само в един цвят (зелен ИЛИ жълт): дават право да подмените 1 част от ниво със съответната част от ниво . Няма значение колко кристали от този цвят са поставени преди базата.



Кристали в два различни цвята (зелен И жълт): дават право да подмените 1 част от ниво със съответната част от ниво . Разбира се, вместо това винаги може да решите да подобрите част от ниво със съответната част от ниво .



Забележка: не можете да подобрите част от ниво директно до част от ниво . Всяка част трябва да премине първо през подобреие от ниво , за да стигне до ниво .



Една база ви дава право на едно подобреие! Нямаете право да подмените 2 части от ниво с две части от ниво с една и съща база, независимо от това колко кристала имате преди нея.

Кристали, използвани за подобрения, не може да се ползват отново със следващата база. Ако сте имали излишни кристали при някое от подобренията на подводницата си, остатъкът от тях се губи и не може да се ползва с последваща база.

Пример

Изигравате първата си база след две морски карти, всяка от които със зелен кристал. Използвате зелените кристали, за едно подобреие от ниво към ниво . По-късно изигравате втора база, без да сте поставили карта с кристал преди това. Тъй като вече сте използвали зелените кристали, нямаете право на подобреие с новата база.



Край на рунда

В края на рунда вие се завръщате в своята база, за да разтоварите събраните находки, да съберете нови сили и да се спуснете още по-дълбоко в океана.

Това се извършва в следните три стъпки:

- 1** Поставете помощната си плочка в края на редицата с карти от настоящия рунд. Ако имате неизползвани кристали, може на направите подобление с базата (), следвайки стандартните правила.



- 2** След като приключите със записването на точките, върнете обратно всички изразходени чипове с гориво на съответните места върху двигателите на подводниците ви.



Внимание: вашите водолази не се връщат в края на рунда - те остават до края на играта върху морските карти, на които са поставени.

Сега може да започне следващият рунд от играта.

- 2** Пребройте своите спечелени в този рунд и ги запишете в блокчето за резултата. Елементите, които ви носят в края на рунда са следните:

- ▶ Събраните морски видове: получавате по 2 за всяко различно животно, което сте поместили в аквариума си в този рунд. Обърнете внимание на капацитета на аквариума си.
- ▶ Витлото на подводницата ви: получавате съответно 0, +2, или +5 , в зависимост от нивото на витлото ви.
- ▶ Определете играча, съbral най-много очи на Krakeni: само играчът, който има най-много червени очи на Krakeni върху морските си карти от настоящия рунд, обръща най-горния чип с Krakен и губи изобразеният там брой : от 0 до -4 според рунда и късмета. Чипът се чисти от игра.



В случай на равенство при броя на очите, всички изравнени играчи губят пълното количество , изобразено върху чипа с Krakena.



Край на играта



Играта приключва след края на трети рунд, след като всеки играч се е завърнал на повърхността на океана.
В края на играта получавате точки от следните елементи:

1 Най-големият ви коралов риф



Получавате по 1 за всеки корал само в **най-големия ви коралов риф**; ще рече, най-голямата ви непрекъсната поредица от морски карти с корали.

Картите от кораловия риф трябва да са **свързани** хоризонтално и/или вертикално. Карти, които се допират само по диагонал, не се считат за част от един и същ коралов риф.

Пример:

Сред вашите морски карти имате поредица от 3 свързани карти с корали. Получавате по 1 за всеки корал в **най-големия ви коралов риф** или общо 3 .



Тези две карти не са свързани и коралът не се брои за част от същия риф.

Тези 3 карти образуват поредица от корали.

2 Съкровища, събрали с вашите водолази



Започвайки с капитана на експедицията, изтеглете от платнената торбичка по толкова чипа със съкровища, колкото сандъчета са събрали вашите водолази. Добавете изобразените от чиповете към вашия общ резултат. Не забравяйте, че едно сандъче със съкровище ви носи един чип, независимо от това колко водолаза са „преминали“ през него.

Пример:

При изплуването си на повърхността този водолаз събира 2 съкровища. Вие теглите 2 чипа от торбичката и получавате 7 , които добавяте към резултата си.



Играчът, съbral най-много в края на играта, е победител.

В случай на равенство, победител е играчът с най-много подобрения на подводницата си. Ако все още има равенство, победата е споделена.



Вариант

ДВАМА ИГРАЧИ

При двама играчи началната подредба остава същата, а играта протича в стандартните 3 рунда, всеки от тях състоящ се от по 5 хода. В този вариант обаче ходовете протичат по малко по-различен начин.



Двамата опоненти извършват следните действия едновременно:

- ▶ Всеки тегли количество карти равно на броя на перископите върху кабината му + 1 базова карта.
- ▶ Играчите избират тайно морска карта, която да задържат (или няколко карти, ако ползват гориво) и я поставят закрита на масата пред себе си.
- ▶ Избраните карти се обръщат и подреждат в редицата според обичайните правила.
- ▶ Ако играчите желаят, може да върнат по 1 карта от останалите им неизиграни морски карти под тестето за съответния рунд.
- ▶ Накрая играчите си разменят остатъка от картите си в ръка (ако все още имат такива) и ги запазват за следващия ход. В следващия ход играчите ще допълнят ръката си с толкова карти, колкото им позволява броя на перископите им.

Пример: Играч има 2 перископа. В края на хода той получава 2 карти от противника си. В следващия ход играчът тегли само още 1 карта, така че ръката му да съдържа общо 3 морски карти.

Присъждането на точки в края на рунда и в края на играта остават непроменени.



Вариант

БУРНИ ВОДИ

Този вариант се препоръчва за напреднали играчи и най-вече за игра с 5 человека.



- ▶ След като във фаза 2 от хода си играчите са избрали карта/и, която/които да задържат, те **не връщат** директно останалите си карти на капитана на експедицията. Вместо това капитанът тегли по една случайна карта от остатъка на всеки играч (ако има такъв).
- ▶ Както обикновено, при необходимост, капитанът допълва морските си карти от съответното за рунда тесте, така че да има общ брой карти равни на броя на перископите му + 1 карта.
- ▶ Неизползваните карти се връщат под съответното тесте.

Вариант

ШЕМЕТНО РАЗВИТИЕ

Този вариант се препоръчва за начинаещи играчи и в случаите, когато в играта участват по-малки деца.



В този вариант на играта различните подобрения се извършват независимо от цветовете на кристалите, намиращи се преди базата. Това означава, че не е необходимо да имате и двата цвята кристали, за да направите подобрение от ниво към ниво .

Достатъчно е да сте изиграли поне един, какъвто и да е кристал преди базата, за да извършите подобрение.

Биографии



Антоан Бауза

Автор

Роден във Валенсия през 1978, в момента

Антоан Бауза е изключително продуктивен и международно признат автор на игри. След като в продължение на 3 години измисля игри само в свободното си време, докато работи като учител, в крайна сметка той решава да се посвети професионално на хобито си. Първите си успехи бележи с Ghost Stories и Лов на таласъми. Но истинското признание за него идва през 2010 година със 7 Wonders и Hanabi, утвърдени бестселъри по цял свят.

Океания е неговата първа игра, публикувана от френското издателство IELLO. Той е автор и на редица младежки романи, ролеви и компютърни игри.

www.antoinebauza.fr

@toinito



Жереми Фльори

Илюстратор

Веднага след като завърши художественото училище Émile Cohl в Лион през 2010 година, Жереми Фльори започва работа като концептуален илюстратор на компютърни игри, а малко след това започва да твори и в областта на младежките романи (Azuro le dragon bleu, Malenfer, L'Enfant-dragon). Отдаден на страсти си към образователното забавление, той постепенно се насочва и към илюстриране на настолни игри. Негови по-сериозни постижения в областта са Малката червена шапчица (Purple Brain) и сега Океания (IELLO). Измислените, фантастични и отдавна забравени времена са сред любимите му вселени, в които се старае да потопи читателите си и феновете на настолни игри.

www.trefle-rouge.fr

@Trefle_Rouge



Положителни елементи (оградени в бяло)



ЖИВОТИ: в края на рунда получавате по 2 за всяко различно животно във вашата колекция. Внимавайте за вместимостта на аквариума.



КОРАЛИ: в края на играта получавате по 1 за всеки корал в най-големия ви коралов риф; ще рече, най-голямата ви поредица от морски карти с корали.



СЪКРОВИЩА: в края на играта, получавате толкова , колкото са изобразени върху съхраните от вас чипове със съкровище.

Негативни елементи (оградени в червено)



ОЧИТЕ НА КРАКЕНА: играчът, чийто карти съдържат най-много очи на Кракен в края на рунда губи .



БАЗИ: може да подобрите някоя част от подводницата си, ако преди картата с база сте изиграли карта с кристал.



КРИСТАЛИ: необходим ресурс за извършване на подобрения. Определят вида на подобренията на вашата подводница.



FANTASMAGORIA
GAMES

Българско издание © 2017
Фантасмагория ООД

+359 895 61 88 10
www.fantasmagoria.bg
kingdom@fantasmagoria.bg
facebook/fantasmagoria.bg

Онлайн магазин:

www.BigBag.bg

Автор: Антоан Бауза

Илюстрации: Жереми Фльори

Превод: Леда Герова

Редакция: Александър Геров

©2016 IELLO USA LLC. IELLO, OCEANOS
и техните лога са търговски марки на
IELLO USA LLC.

Всички права запазени
www.iellogames.com

