

Настольная игра Антуана Боза

ОКЕАНИЯ

ПРАВИЛА
ИГРЫ



Иллюстрации Жереми Флёрри



Вступление

Вы станете капитаном экспедиции и погрузитесь в глубины океана на подводной лодке.

Собирайте коллекцию удивительных морских животных, открывайте крупнейшие коралловые рифы и отправляйте ваших водолазов на поиски затерянных сокровищ. Не забывайте улучшать подводную лодку, не то все сокровища глубин не поместятся на борт.

И главное — остерегайтесь кракена!



Состав игры

75 ОТСЕКОВ ПОДВОДНОЙ ЛОДКИ
(5 ЦВЕТОВ, 15 ОТСЕКОВ КАЖДОГО ЦВЕТА):

5 отсеков
1-го уровня



5 отсеков
2-го уровня



5 отсеков
3-го уровня



135 КАРТ ПОГРУЖЕНИЯ

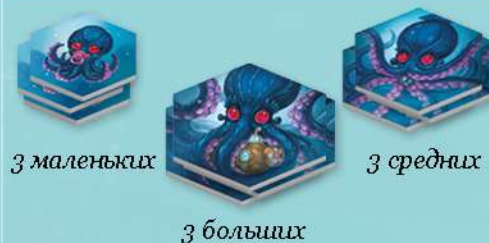


40 карт для раунда 1 45 карт для раунда 2 50 карт для раунда 3

15 ЖЕТОНОВ ТОПЛИВА
(5 ЦВЕТОВ, 3 ЖЕТОНА КАЖДОГО ЦВЕТА)



9 ЖЕТОНОВ КРАКЕНА



3 маленьких 3 больших 3 средних

15 ЖЕТОНОВ ВОДОЛАЗОВ
(5 ЦВЕТОВ, 3 ЖЕТОНА КАЖДОГО ЦВЕТА)



30 ЖЕТОНОВ СОКРОВИЩ



1 МЕШОЧЕК



5 ПАМЯТОК



лицевая
сторона

оборот

**1 БЛОКНОТ
ДЛЯ ПОДСЧЕТА ОЧКОВ**





Об игре

Каждый игрок выкладывает перед собой карты погружения в три ряда (по одному ряду за раунд). Эти карты отображают путь его экспедиции. В начале каждого хода капитан экспедиций раздаёт карты остальным игрокам. Каждый из них должен выбрать одну из предложенных карт и добавить в свою экспедицию, а остальные вернуть капитану. Символы на картах погружения позволят вам получить победные очки или улучшить подводную лодку.

После третьего раунда побеждает игрок, набравший больше всего победных очков (★).

Описание компонентов

Подводная лодка

На подводной лодке вы будете исследовать морские глубины. Каждая подводная лодка состоит из 5 съёмных отсеков. У каждого отсека есть три уровня улучшения: , и .



У каждого отсека подводной лодки есть свойство. С каждым новым уровнем это свойство улучшается.

Гребной винт

- нет эффекта
- + 2 ★ в конце раунда
- + 5 ★ в конце раунда

Двигатель

- можно использовать **один** жетон топлива за раунд
- можно использовать **два** жетона топлива за раунд
- можно использовать **три** жетона топлива за раунд

Рубка

- **один** перископ
- **два** перископа
- **три** перископа

Аквариум

- может вместить **три** вида животных
- может вместить **пять** видов животных
- может вместить **восемь** видов животных

Воздушный шлюз

- можно использовать **один** жетон водолаза
- можно использовать **два** жетона водолазов
- можно использовать **три** жетона водолазов

КАРТЫ ПОГРУЖЕНИЯ

На картах погружения показано, что вам удалось найти в глубинах океана во время экспедиции. На каждой карте присутствуют элементы с различными эффектами.



Положительные эффекты (обведены белым)



Животные: в конце раунда получите 2 ★ за каждый вид животных в вашей коллекции. Помните об ограничении, которое задаёт уровень вашего аквариума (см. стр. 3).



Кораллы: в конце игры получите 1 ★ за каждый коралл в вашем самом крупном коралловом рифе (в скоплении карт с наибольшим количеством кораллов).



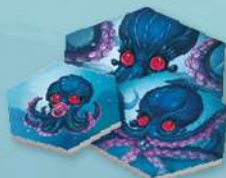
Сокровища: в конце игры получите суммарно столько ★, сколько указано на собранных вами жетонах сокровищ. На каждом жетоне может быть от 2 до 4 ★.



Отрицательные эффекты (обведены красным)



Глаза кракена: игроки, собравшие больше всего глаз в ходе раунда, теряют ★. Количество потерянных ★ зависит от жетонов кракена. Эти жетоны бывают трёх разных размеров, и на их обороте могут быть изображены числа 0, -1, -2, -3 или -4.



Эффекты улучшения (обведены белым)



Базы: вы можете улучшить вашу подводную лодку, если уже выложили карты с кристаллами.



Кристаллы: определяют, какие улучшения вы можете произвести на вашей подводной лодке.

КЛАССИФИКАЦИЯ ЖИВОТНЫХ

Всего в игре 8 видов животных двух размеров:

Маленькие животные часто встречаются на картах погружения.



Большие животные встречаются на картах значительно реже.



ПАМЯТКА

Это двусторонний жетон: лицевая сторона предназначена для первого и второго раундов, оборот — для третьего. Памятка используется как база и подчиняется тем же правилам. На ней также отмечены элементы, на которые следует обращать внимание во время подсчёта очков в конце каждого раунда и всей игры.



Подготовка к игре

1

Каждый игрок выбирает цвет и берёт все отсеки подводной лодки этого цвета, а также соответствующие жетоны водолазов и топлива.



2

Соберите вашу подводную лодку из отсеков 0 уровня, а отсеки остальных уровней отложите в сторону.



3

Положите по одному жетону водолаза и топлива в соответствующие отсеки вашей лодки. Остальные жетоны отложите в сторону.



4

Не глядя на обратную сторону, возьмите один случайный жетон кракена каждого из трёх размеров и сложите их в центре стола так, чтобы наименьший был сверху, а наибольший — внизу. Остальные жетоны кракенов в этой партии не понадобятся.



5

Разделите карты погружения на 3 стопки, по одной на каждый раунд. Перемешайте их и положите в центре стола.



6

Положите все жетоны сокровищ в мешочек и отложите в сторону.



5

Игрок, который последним посетил океанариум, становится первым капитаном экспедиций.



Ход игры

Игра длится 3 раунда. В каждом 5 ходов:

1-й раунд

Исследуйте океан под его поверхностью.



2-й раунд

Опуститесь немного глубже.



3-й раунд

Погрузитесь в самые глубины.



Примечание: если вы сбились со счёта, сколько ходов уже сыграно, просто подсчитайте карты, на которых не лежит жетонов топлива.



Правила игры и подсчёта ★ в каждом раунде одинаковы. В конце 3-го раунда подсчитайте ★ с учётом дополнительных условий.


РАУНД ИГРЫ


В каждом раунде 5 ходов. Во время хода игроки выполняют следующие фазы:

1

Капитан экспедиций раздаёт карты погружения текущего раунда всем игрокам, кроме себя. Каждый игрок получает одну карту погружения за каждый перископ на его подводной лодке + ещё одну карту погружения.

Пример

Если на вашей подводной лодке рубка  уровня, то у вас есть 1 перископ. В таком случае вы получаете 2 карты погружения (1 за перископ + ещё одну карту).

Если же ваша рубка улучшена до , то у вас 3 перископа и в этом случае вы получаете 4 карты погружения (3 за перископы + ещё одну карту).

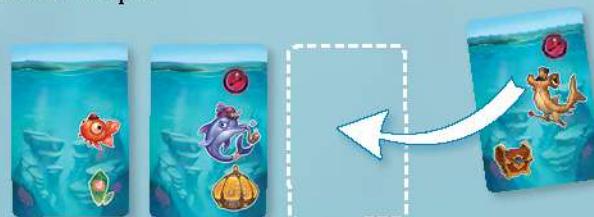
2

Каждый игрок выбирает одну из полученных карт (не показывая соперникам) и кладёт её в закрытую перед собой. Остальные карты игроки возвращают капитану.

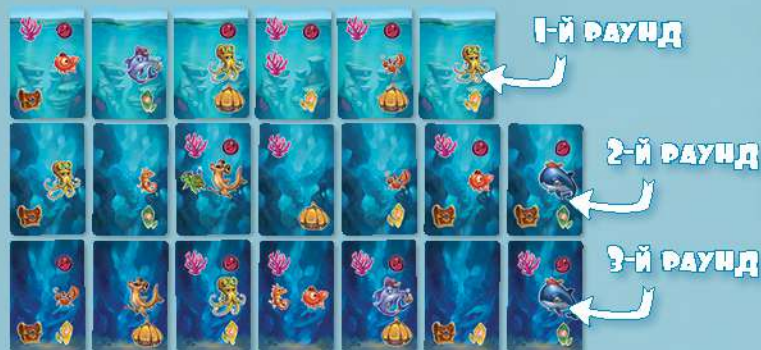
3

Все игроки одновременно раскрывают выбранные карты и кладут их перед собой, следуя правилам размещения:

▶ Карты кладите слева направо: порядок выложенных вами карт погружения не может быть изменён на протяжении игры.



▶ В каждом раунде начинайте новый ряд карт: карты 1-го раунда — это верхний ряд, карты 2-го раунда — средний, 3-го — нижний.



4

Капитан экспедиций выбирает одну карту из тех, что ему передали другие игроки, и кладёт перед собой следуя тем же правилам размещения. Остальные переданные ему карты он сбрасывает в открытую.

Если в роли капитана экспедиций вы получили от других игроков меньше карт, чем позволяет уровень вашей рубки, доберите недостающие карты из колоды, пока у вас на руках не окажется необходимое количество карт по правилу «количество ваших перископов + одна карта».

5

Первый игрок слева от текущего капитана экспедиций становится капитаном экспедиций на следующий ход.



6

В каждый свой ход вы можете выполнить следующие дополнительные действия:



ИСПОЛЬЗОВАТЬ ЖЕТОН ТОПЛИВА

Вы можете использовать жетон топлива, чтобы **выложить перед собой в закрытую дополнительную карту** (во время 2 и 4 фазы хода). Раскройте её во время 3 фазы хода (или 4 фазы для капитана экспедиции) и положите на неё жетон топлива, который вы только что использовали.



Вы можете использовать **несколько жетонов топлива (если есть) в течение одного хода**, чтобы выложить дополнительную карту погружения за каждый использованный жетон.

Вы сами выбираете порядок, в котором выкладывать жетоны перед собой, но их нельзя переключать после того, как положили. Количество жетонов топлива, которое вы можете использовать во время раунда, определяется уровнем двигателя вашей подводной лодки. 1 двигатель даёт вам один жетон топлива, 2 — два жетона и 3 — три жетона топлива, которые вы можете использовать в течение одного раунда.

Если вы использовали все имеющиеся у вас жетоны топлива и после этого улучшили свой двигатель, то получаете только один дополнительный жетон топлива. Положите его в соответствующий отсек вашей подводной лодки.

Пример

1 уровень двигателя позволяет вам использовать 1 жетон топлива. Вы выкладываете дополнительную карту погружения и кладёте на неё жетон топлива. Затем вы улучшаете свой двигатель до 2. Теперь можно использовать два жетона топлива за раунд. Один жетон топлива вы уже выложили, но теперь у вас есть ещё один жетон: положите его в соответствующий отсек подводной лодки.



СЫГРАТЬ ЖЕТОН ВОДОЛАЗА

Вы можете сыграть жетон водолаза **только на карту, на которой изображено сокровище, и только когда вы выкладываете эту карту** перед собой.

В конце игры водолаз собирает сокровища с карты, на которой он находится, а также все сокровища с карт, через которые он перемещается, поднимаясь на поверхность (вверх по вертикали).

Сокровища можно собрать **только один раз**.

Пример

Вы выложили карту с сокровищем в третьем раунде и решаете сыграть на неё жетон водолаза. В конце игры ваш водолаз возвращается на поверхность и собирает два сокровища.





Улучшить подводную лодку

Выложив карту, на которой изображена база, вы можете улучшить один из отсеков вашей подводной лодки, если до базы выложены одна или несколько карт с кристаллами.

Примечание: когда игрок улучшает двигатель или воздушный шлюз своей подводной лодки, он получает жетон топлива или водолаза соответственно. Этот новый жетон нельзя использовать до начала следующего хода.



Пример

► Вы не выложили карту с кристаллом до карты с базой, поэтому вы не можете улучшить подводную лодку.



Улучшение невозможно

► Вы выложили карту с зелёным кристаллом до карты с базой, так что вы можете улучшить подводную лодку.



Возможно улучшение

Уровень улучшений, которые вы можете произвести, определяется кристаллами, выложенными до базы.

Только один цвет (зелёный ИЛИ жёлтый): улучшите 1 отсек вашей подводной лодки до 3, если возможно. Количество кристаллов значения не имеет.



или



► только один цвет

Два разных цвета (зелёный И жёлтый): улучшите 2 отсека вашей подводной лодки до 3, если возможно. Если нет, вы можете улучшить 1 отсек до 3.



и



► два разных цвета

Примечание: нельзя улучшить 1 отсек подводной лодки сразу до 6. Прежде чем улучшить отсек до 6, вам нужно улучшить его до 3.



База позволяет совершить только одно улучшение! Нельзя улучшить два отсека вашей подводной лодки до 3 при помощи одной и той же базы, неважно, сколько кристаллов было выложено до базы.

Кристаллы, уже использованные для улучшения, нельзя использовать для улучшения на другой базе. Если у вас больше кристаллов, чем необходимо для улучшения, оставшиеся кристаллы сгорают и не могут быть использованы для улучшения на другой базе.

Пример

Вы выложили две карты, на каждой из которых изображён зелёный кристалл. Затем вы выложили карту с базой. Вы используете зелёные кристаллы для улучшения с 1 до 3. Затем вы выложили вторую карту с базой, но до неё нет карт с кристаллами. Поскольку вы уже использовали зелёные кристаллы, новое улучшение произвести нельзя.



Улучшите 1 отсек до 3.

Нет кристаллов, поэтому улучшение не производится.



Конец раунда



В конце раунда вы возвращаетесь на базу, чтобы выгрузить сокровища и отдохнуть, прежде чем отправиться дальше исследовать морские глубины. Это происходит в три этапа:

- 1** Положите свою памятку в конец ряда карт, выложенных в текущем раунде. Если у вас есть неиспользованные кристаллы, вы можете произвести улучшение (🔮), следуя обычным правилам.



- 3** После подсчёта очков соберите все использованные вами жетоны топлива и положите их обратно в соответствующий отсек вашей подводной лодки.



Сыгранные жетоны водолазов остаются в игре до её окончания. Теперь можете начать новый раунд.

- 2** Подсчитайте ★, заработанные в текущем раунде, и запишите результат в блокнот. Вот что приносит вам ★ в конце раунда:

- ▶ **Собранные животные:** получите 2 ★ за каждый собранный вид животных в вашем аквариуме. Помните об ограничении на вместимость, которое задаёт уровень вашего аквариума.
- ▶ **Гребной винт вашей лодки:** получите 0, 2 или 5 ★ в зависимости от уровня вашего винта.
- ▶ **Игрок, собравший больше всего глаз кракена** на картах текущего раунда, раскрывает верхний жетон кракена и теряет столько ★, сколько указано на жетоне. Затем сбросьте этот жетон.



В случае ничьей все претенденты теряют одинаковое количество ★, указанное на жетоне кракена.

Конец игры и подсчёт очков



Игра заканчивается, как только полностью завершится третий раунд. Выполните финальный подсчёт очков.

1 Ваш крупнейший коралловый риф

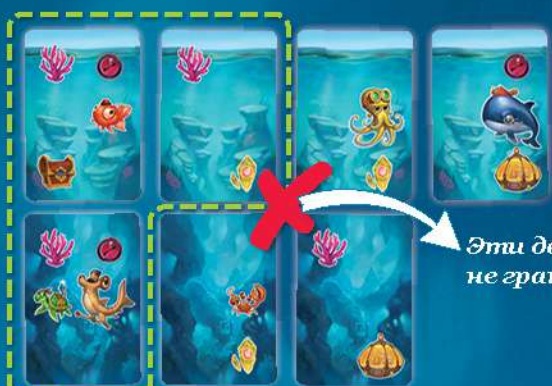


Получите 1 ★ за каждый коралл в вашем самом крупном коралловом рифе, то есть в самом большом скоплении карт, на которых изображены кораллы.

Карты с кораллами в коралловом рифе должны граничить друг с другом по вертикали и/или по горизонтали. Карты, граничащие по диагонали, не учитываются.

Пример

У вас есть три карты с кораллами, граничащие друг с другом. Вы получаете 1 ★ за каждый коралл в этом скоплении. В сумме — 3 ★.



Эти две карты не граничат.

Эти три карты образуют коралловый риф.

2 Сокровища, собранные вашими водолазами



Начиная с капитана экспедиций и далее по порядку хода, возьмите из мешочка столько случайных жетонов сокровищ, сколько сундуков с сокровищами собрали ваши водолазы. Прибавьте к вашему результату столько ★, сколько указано на каждом жетоне сокровищ.

Пример



По пути на поверхность этот водолаз собрал два сундука с сокровищами. Возьмите из мешочка два жетона сокровищ и прибавьте 7 ★ к вашему счёту.



Побеждает игрок, набравший в конце игры больше всего очков ★.

В случае ничьей побеждает претендент, на подводной лодке которого произведено больше улучшений ⚙️. Если и в этом случае сохраняется ничья, победителей несколько.

Вариант

ИГРА НА ДВОИХ

Подготовка к игре на двоих ничем не отличается от обычной. Партия длится 3 раунда по 5 ходов. Меняется ход раунда.



Выполняйте следующие фазы одновременно с соперником:

- ▶ Доберите карты из колоды, пока на руке у вас не окажется столько карт, сколько перископов на вашей подводной лодке + ещё одна карта.
- ▶ Тайно выберите карту, которую вы хотите оставить (или несколько карт, если используете жетоны топлива), и выложите их в закрытую перед собой.
- ▶ Раскройте выложенную карту (карты). Добавьте их в ряд, следуя обычным правилам.
- ▶ При желании сбросьте одну карту с руки. Сброшенная карта уходит под низ колоды.
- ▶ Оставшиеся у вас на руке карты отдайте сопернику.

Подсчёт очков в конце раунда и в конце игры проходит по правилам базовой игры.



Вариант

БЕСПОКОЙНЫЕ ВОДЫ

Этот вариант рекомендуем для опытных игроков. В частности, при игре в пятером.



- ▶ Как только каждый игрок (за исключением капитана экспедиций) выбрал карту (карты), которые он хочет выложить, капитан экспедиций наугад берёт одну (и только одну) карту из оставшихся у всех игроков карт.
- ▶ Как обычно, капитан экспедиций добывает карты из колоды, пока у него не окажется столько карт, сколько перископов на его подводной лодке + ещё одна карта.
- ▶ Оставшиеся карты игроки кладут под низ колоды.



Остались вопросы по правилам? Мы с радостью вам поможем! Пишите свои вопросы на электронную почту vopros@hobbyworld.ru или задавайте нашему сотруднику в чате на hobbyworld.ru.



Биографии



АНТУАН БОЗА РАЗРАБОТЧИК

Антуан Боза родился в Валенсии в 1978 году. Антуан — преуспевающий и всемирно известный разработчик настольных игр. Поначалу он занимался разработкой в свободное от преподавания в школе время, но спустя три года решил полностью посвятить себя настольным играм. Он оказался разносторонним автором и быстро достиг успеха благодаря играм **Ghost Stories** и **Monster Chase**. Признание к Антуану пришло в 2010 году благодаря международным бестселлерам **7 Wonders** и **Hanabi**.

«Океания» — его первая игра, изданная IELLO, хотя он также участвовал в разработке **Welcome Back to the Dungeon** в линейке мини-игр этого издания. А ещё Антуан пишет подростковые романы и сценарии для ролевых и видеоигр.

[@toinino](#)

www.antoinebauza.fr



ЖЕРЕМИ ФЛЁРИ ХУДОЖНИК

В 2010 году, закончив художественную школу Эмиля Коля в Лионе, Жереми Флэри начал работать в качестве концепт-художника видеоигр, а затем увеличил своё портфолио за счёт иллюстраций в подростковой литературе («Азура — синий дракон», «Маленфер», «Детёныш дракона»). Испытывая огромный интерес к развлекательному образованию, в 2015 году он стал иллюстратором настольных игр, таких как **Little Red Riding Hood** (от Purple Brain) и «Океания» (от IELLO). Вымышленные, фантастические и забытые времена — его излюбленные темы, в которые он обожает погружать игроков и читателей при помощи своих иллюстраций.

[@Trefle Rouge](#)

www.trefle-rouge.fr

Создатели игры

Разработчик: Антуан Боза
Иллюстратор: Жереми Флэри
Руководитель проекта: Людовик Папе

Игру тестировали: Людовик Моблан, Михаэль Бах, Мишель Бертран, Франсуаза Сенгиссен, Корантен Лебро, Бруно Файдутти и все игроки La Cafetière.

Благодарности: автор игры благодарит своего сына Эстебана, который нечаянно вдохновил его на создание игры «Океания», играя в ванной с пластмассовым морским коньком...

© 2011-2017 IELLO USA LLC. IELLO, OCEANOS, and their logos are trademarks of IELLO USA LLC. IELLO USA LLC, 5550 Painted Mirage Rd., Suite 320, Las Vegas, NV 89149, USA. Phone: 702-818-1789. info@iellogames.com. Lot: OCEENo62016. www.iellogames.com.

Символы

Положительные эффекты (обведены белым)



Животные: в конце раунда получите 2 ★ за каждый вид животных в вашей коллекции. Помните, что это число ограничивает уровень аквариума.



Кораллы: в конце игры получите 1 ★ за каждый коралл в вашем самом крупном коралловом рифе (в скоплении карт, где больше всего кораллов).



Сокровища: в конце игры получите суммарно столько ★, сколько указано на собранных вами жетонах сокровищ.

Отрицательные эффекты (обведены красным)



Глаза кракена: игроки, собравшие больше всего глаз в ходе раунда, теряют ★.

Эффекты улучшения (обведены белым)



Базы: вы можете улучшить вашу подводную лодку, если до этого выложили карты с кристаллами.



Кристаллы: определяют, какие улучшения вы можете произвести на вашей подводной лодке.

Русское издание: ООО «Мир Хобби»

Общее руководство: Михаил Акулов
Руководство производством: Иван Попов
Главный редактор: Александр Киселев
Переводчик: Михаил Шихмат
Редакторы: Валентин Матюша, Евгения Некрасова
Дизайнер-верстальщик: Ангелина Чугунова
Корректор: Ольга Португалова
Предпечатная подготовка: Иван Суховой
Креативный директор: Николай Пегасов

По вопросам издания игр пишите на адрес newgame@hobbyworld.ru. Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.

© 2017 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.

**HOBBY
WORLD**
Играть интересно
hobbyworld.ru

