

ENDEAVOR

МОРСЬКІ ГЛИБИНИ

АВТОРИ: КАРЛ ДЕ ВІССЕР І ДЖЕРРЕТ ҐРЕЙ

ІЛЮСТРАЦІЇ: МАРУША ГОРЮП, ФАХЕД АЛЬРАДЖИЛ І ДЖОШ КАППЕЛ

GEENACH

BURNT ISLAND
GAMES

GRAND GAMERS
GUILD

МЕТА ГРИ

Ваша мета у грі «*Endeavor. Морські глибини*» — покращити екологію світових океанів, починаючи з мілін, де кишить дрібне життя, і закінчуючи таємничими глибинами. Під час кожної з численних **місій** ви набиратимете переможні очки (ПО). Для цього ви поліпшуватимете свої **характеристики** (*репутацію, натхнення, злагодженість і винахідливість*), за допомогою різних дій позитивно **впливатимете** на довкілля, а також змінюватимете свої підходи до досягнення унікальних **цілей** місії.

Спочатку вам буде доступна лише невелика акваторія океану. Однак з часом ви просуватиметеся все далі та глибше, знайомлячись із новими локаціями, у кожній з яких на вас чекають різні відкриття. Ви будете збирати команду ефективних фахівців, збільшувати й удосконалювати свій флот субмарин, писати наукові замітки та розширювати свої можливості, щоб зіграти провідну роль у цій експедиції. Головна **ціль вашої команди** — справити максимально позитивний вплив на океан, який покриває нашу тендітну планету.

ЩО ВИ БЕРЕТЕ З МОРЯ

Це гра про відкриття, дослідження, розуміння та збереження природи. Ви не видобуваєте з океану **нічого** матеріального, однак зможете отримувати від нього таку вигоду, яка допоможе вам стати найкращими у своїй справі!



Поліпшуйте **репутацію**, щоб **наймати** найкращих членів команди: щораунду ви додаватимете у свою команду нового фахівця. Що вища ваша репутація, то досвідченіших фахівців ви зможете залучати.



Поліпшуйте **натхнення**, щоб збільшувати **надходження** дисків, які ви отримуєте щораунду: диски символізують зусилля, потрібні для активації фахівців і виконання дій.



Поліпшуйте **злагодженість**, щоб **повертати** більше дисків з ваших фахівців на логістичну базу: завдяки кращій злагодженості ваші фахівці будуть постійно готові до виконання нових завдань.



Поліпшуйте **винахідливість**, щоб удосконалювати технології: підвищення рівня **обладнання** надасть вам більшу кількість субмарин і дасть змогу вести їх далі, у таємничі глибини.



Поширюйте свій **вплив**, розміщуючи відповідні маркери на особливому полі впливу, унікальному для кожної місії. На ньому показано, як ваша діяльність в океані впливає на світ. Поширення впливу дає багато бонусів протягом усієї гри та дуже важливе для кінцевого підрахунку ПО.



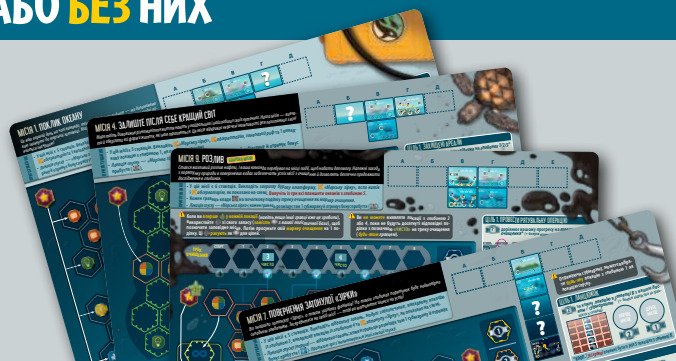
Набирайте **ПО** для перемоги в грі.



ГРАЙТЕ ПРОТИ СВОЇХ ДРУЗІВ, ЗАОДНО З НИМИ АБО БЕЗ НИХ

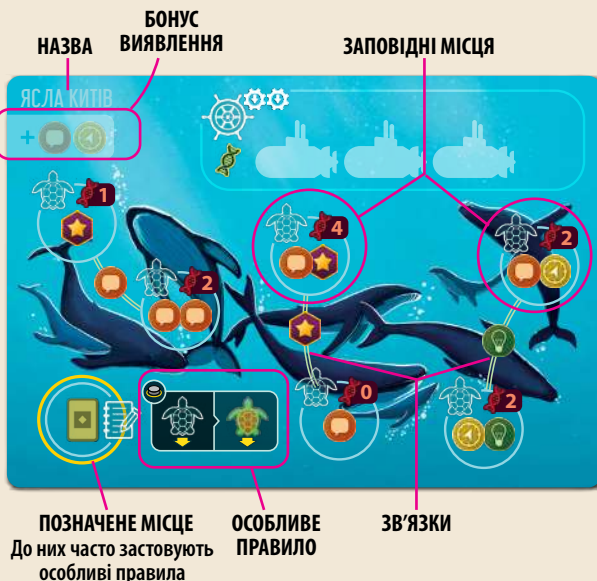
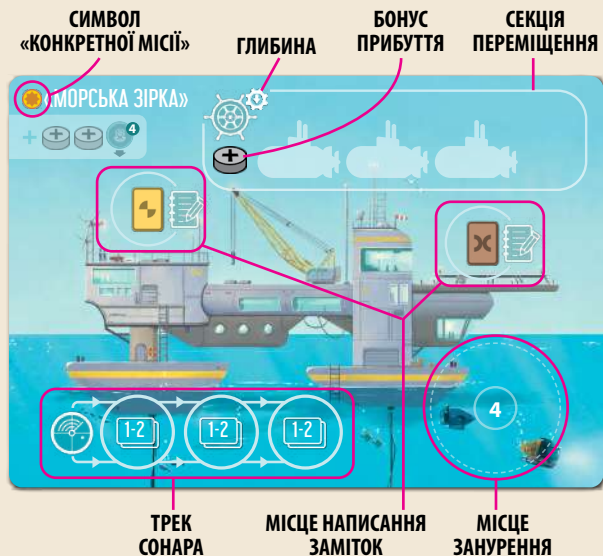
Кожна партія в грі «*Endeavor. Морські глибини*» проходить за сценарієм певної **місії**. Це означає, що перед початком партії ви вибираєте лист місії, на якому вказані кроки приготування, особливі правила, цілі, які дають ПО, і поле впливу для цієї партії.

Кожну місію можна зіграти в змагальному, кооперативному чи соло-режимі. Основні правила гри написані для змагального режиму. У розділі «Кооперативний та соло-режими» на с. 16 ви зможете дізнатися про зміни, які треба виконати для відповідних режимів.



37 ПЛАНШЕТІВ ОКЕАНУ

Ігрова зона утворюється із планшетів океану протягом гри; щойно планшет входить у гру, він стає **локацією**. Кожну локацію розміщують на одному з п'яти рівнів **глибини**, позначеному символами  на лиці та звороті планшета. Багато локацій мають типові точки взаємодії; у деяких локаціях діють особливі правила й ефекти.



4 ПЛАНШЕТИ ГРАВЦІВ



36 ЖЕТОНІВ ЗАНУРЕНЬ



ПРИМІТКА ПРО НОВАЧКІВ ТА ЕКСПЕРТІВ

Усі фахівці (і новачки, і експерти) — висококваліфіковані й талановиті науковці, техніки й майстри в різних галузях.

Статус новачка чи експерта **не** вказує на саму професію, а характеризує досвід роботи цього фахівця як члена **вашої команди**.

51 ПЛИТКА ФАХІВЦЯ

У гри 21 фахівець. Кожна плитка має 2 сторони: **новачка** (синю) та **експерта** (золотисту).



4 ПЛИТКИ КЕРІВНИКІВ КОМАНД

Ваші початкові плити. Вони мають лише золотисту сторону експерта.



5 ДВОСТОРОННІХ ЛІСТІВ МІСІЙ

На кожному листі описано **приготування** і будь-які **особливі правила** місії. На цьому листі зазначено **цілі** місії, які дадуть вам значну частину ПО, а також **поле впливу**, на якому ви позначатимете поширення свого впливу  що допомагатиме втілювати ваші стратегії. На кожному листі також указані **цілі для кооперативного режиму**.

ІНФОРМАЦІЯ ПРО МІСІЮ ТА ПРИГОТУВАННЯ ДО НЕЇ

МІСІЯ 3. ЗАМІТКИ ПРО ОКЕАН

Записувати все, що ви дізналися під час польових досліджень — надзвичайно важливо для ефективної роботи команди фахівців. Коли пишете замітки про свої відкриття, іноді корисно зосереджуватися на певній галузі, але не варто нехтувати й іншими темами!

- У цій місії є 5 стовпців. Викладіть  «Морську зірку»,  «Океанологію»,  «Карбонатні шили» та 1 випадкову локацію з глибиною 1, як показано на схемі.
- За порядком ходів кожен гравець вибирає будь-яку локацію з глибиною 1 як локацію спуску, розміщуючи в ній 1 субмарину й отримуючи бонус прибуття.

Отримуючи субмарину, можете вибрати будь-яку локацію з глибиною 1 як локацію спуску.

ОСОБЛИВЕ ПРАВИЛО

СХЕМА РОЗМІЩЕННЯ ПЛАНШЕТІВ ОКЕАНУ



ЦІЛІ ДЛЯ КООПЕРАТИВНОГО РЕЖИМУ

ЦІЛІ ДЛЯ ЗМАГАЛЬНОГО РЕЖИМУ

ОСОБЛИВЕ ПРАВИЛО

ПОЛЕ ВПЛИВУ

ЦІЛІ ДЛЯ КООПЕРАТИВНОГО РЕЖИМУ

ЦІЛІ ДЛЯ ЗМАГАЛЬНОГО РЕЖИМУ

24 ЗАМІТКИ

На кожній замітці вказані галузі знань, до яких вона належить, її вартість у дослідженнях і бонуси, які вона надає після написання.

ВАРТІСТЬ У ДОСЛІДЖЕННЯХ

РІЗНІ БОНУСИ



Волонтерська модель охорони підводного світу

НАЗВА

ГАЛУЗІ ЗНАНЬ

СИМВОЛ ЯКОРЯ

8 ПОЧАТКОВИХ ЗАМІТОК (З ЯКОРЕМ)

Вони схожі на звичайні замітки, але призначені для початку партії.

ВАРТІСТЬ У ДОСЛІДЖЕННЯХ

РІЗНІ БОНУСИ



Мобільні технології в підводних дослідженнях

НАЗВА

ГАЛУЗІ ЗНАНЬ

СИМВОЛ ЯКОРЯ

6 КАРТ ОСОБЛИВИХ ЦІЛЕЙ

Особливі цілі для кооперативного / соло-режимів.

НАУКОВІСТЬ

НЕВИКОРИСТАНІ ДОСЛІДЖЕННЯ

СУМАРНО В УСІХ ГРАВЦІВ

1 г. 6+ | 2 г. 12+ | 3 г. 18+ | 4 г. 24+ | 5 г. 30+

(Символи досліджень на невикористаних жетонах заурень враховуються)

ОСОБЛИВА ЦІЛЬ

6 КАРТ ВИПРОБУВАНЬ

Непередбачувані події для кооперативного / соло-режимів.

ВУЛКАНІЧНА АКТИВНІСТЬ

Усі гравці переміщують усі свої  на 2 локації вгору. ...або на максимально доступну кількість локацій

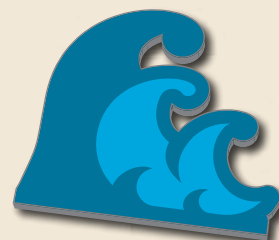
Гравці не отримують прибуття за це переміщення

ВИПРОБУВАННЯ

1 БЛОКНОТ ДЛЯ ПІДРАХУНКУ ПО



1 ФІШКА ХВИЛІ



120 ДИСКІВ

по 30 для кожного гравця



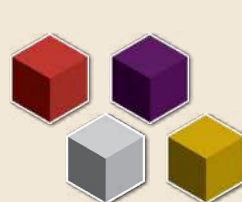
80 МАРКЕРІВ ВПЛИВУ

по 20 для кожного гравця



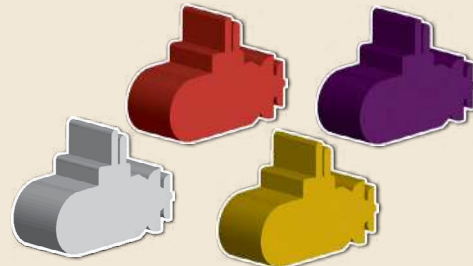
20 МАРКЕРІВ ТРЕКІВ

по 5 для кожного гравця



12 СУБМАРИН

по 3 для кожного гравця



Кількість цих предметів вважають необмеженою; якщо ваш запас вичерпається, візьміть маркери невикористовуваного кольору або інший заміник.

- Лист місії.** Виберіть лист місії та покладіть його на стіл. На ньому є інформація про приготування до гри, підрахунок ПО та (іноді) особливі правила.

Для першої партії візьміть «Місію 1. Поклик океану».

- Планшети океану.** На листі місії вказані початкові планшети, а на схемі зображено їхнє розміщення. Знайдіть планшети й розмістіть їх так, як зображено на малюнку. Залиште навколо них достатньо місця, щоб можна було розширити сітку планшетів. Схема на листі показує максимальну ширину сітки, а максимальна **глибина** — 5, якщо не вказано інакше. Коли планшет океану входить у гру, він стає **локацією**.

Планшети, позначені символом  біля назви, з'являються лише в певних місіях; знайдіть і скиньте всі  планшети, які не зазначені в приготуваннях до вашої місії.

- Стоси планшетів океану.** Перемішайте решту планшетів і розкладіть долілиць на 5 окремих стосів залежно від їхньої глибини.

- Жетони занурень.** Перемішайте жетони занурень і сформуєте їхній запас долілиць. На кожне місце занурення водолазів у всіх локаціях покладіть долілиць указану кількість жетонів.

Наприклад, на планшеті «Морська зірка» є місце занурення водолазів, початкова кількість жетонів на якому — 4.

- Замітки.** Перетасуйте окремо колоду початкових заміток і колоду заміток. Викладіть 4 випадкові початкові замітки горілиць у загальний ряд; решту поверніть у коробку. Поряд покладіть перетасовану колоду заміток долілиць.

- Фахівці.** Покладіть неподалік підготовлений організатор для плиток фахівців. Плитки фахівців 1–4-го рангу мають бути правильно посортовані після попередньої партії. У кожну комірку 5-го рангу покладіть по 3 випадкові плитки 5-го рангу (синьою стороною новачка догори).

- Хвиля.** Випадковим способом виберіть першого гравця і дайте йому фішку хвилі.

- Компоненти гравців.** Виберіть собі колір. Візьміть планшет гравця, плитку керівника команди і набір компонентів свого кольору: 30 дисків, 5 маркерів треків, 20 маркерів впливу та 3 субмарини.

A Розмістіть 5 маркерів треків на початкові поділкі «0» своїх треків характеристик і треку досліджень.

B Розмістіть свого керівника команди біля планшета гравця, а один зі своїх дисків — у комірку активації на його плитці.

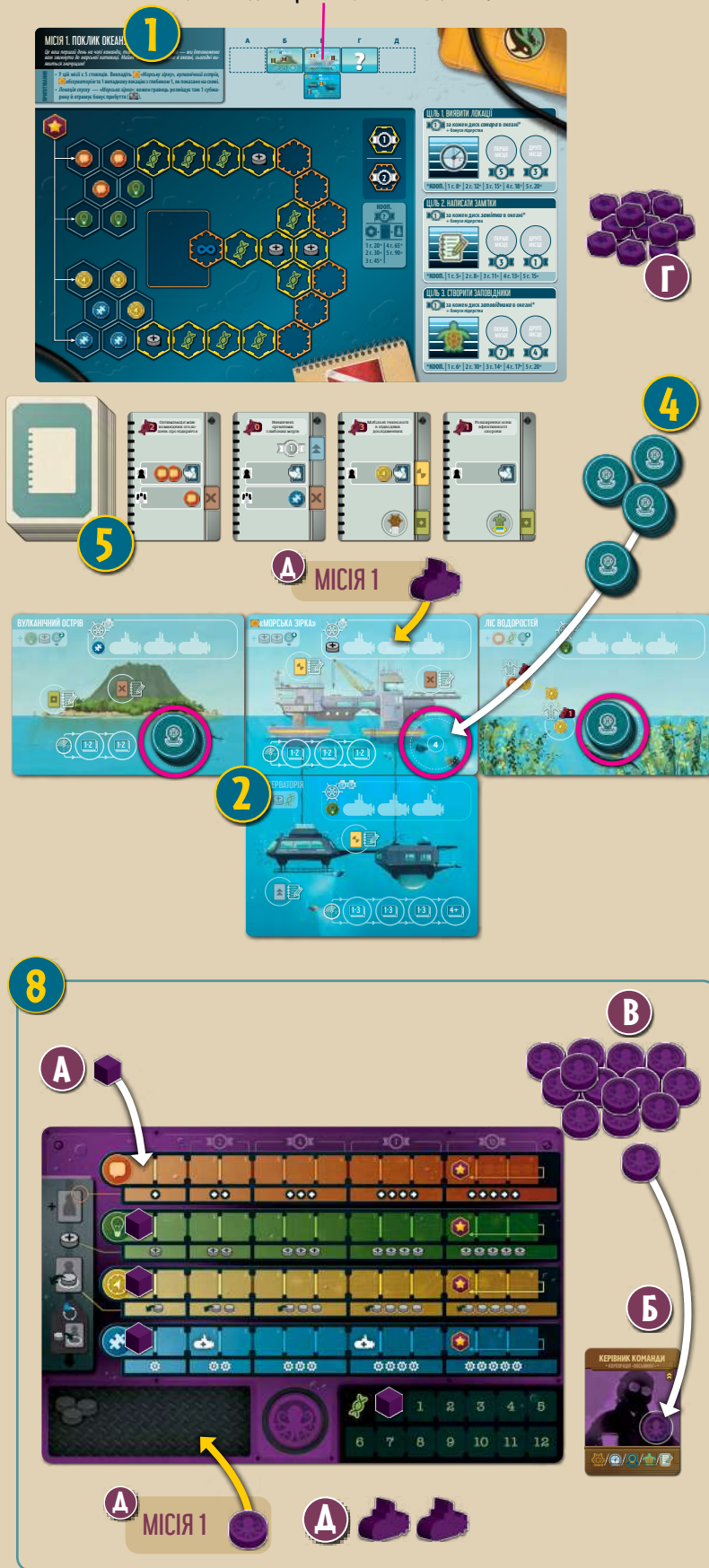
B Тримайте решту дисків у запасі подалі від своєї логістичної бази. Диски із запасу вам недоступні; ви можете використовувати їх лише тоді, коли вони ввійдуть у гру, тому поки тримайте їх на значній відстані.

F Тримайте свої маркери впливу біля поля впливу.

A Розмістіть 1 субмарину в локації спуску, зазначений у місії, та отримайте бонус прибуття (див. «Бонус прибуття» на с. 9); тримайте інші субмарини біля свого планшета гравця.

Наприклад, у місії 1 розмістіть свою субмарину на планшеті «Морська зірка» й отримайте бонус прибуття — покладіть 1 диск зі свого запасу на логістичну базу.

СХЕМА РОЗМІЩЕННЯ ПЛАНШЕТІВ ОКЕАНУ



3

ПОВЕРХНЯ



0 м

ЕПІПЕЛАГІЧНА ЗОНА



0-200 м

МЕЗОПЕЛАГІЧНА ЗОНА



200-1000 м

БАТІПЕЛАГІЧНА ЗОНА



1000-4000 м

АБІСОПЕЛАГІЧНА ЗОНА



понад 4000 м

На столі бракує місця для стосів? Спробуйте покласти їх хрест-навхрест: з найменшою глибиною — на верх стосу, а з найбільшою — під низ.

ПОВЕРХНЯ



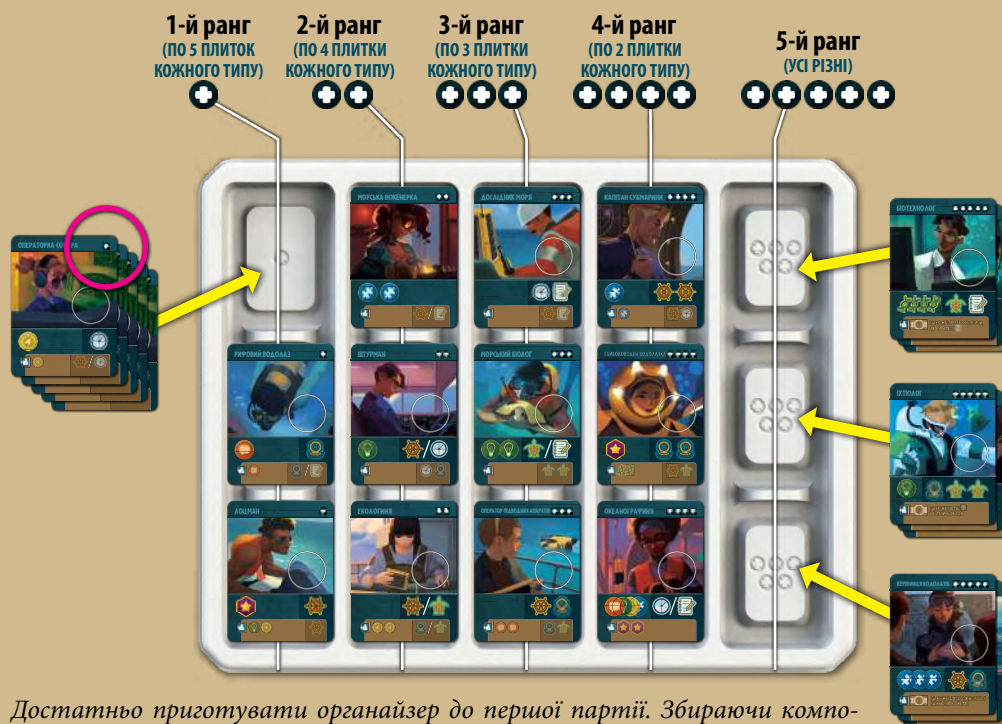
0 м

6

ПРИГОТУВАННЯ ОРГАНАЙЗЕРА ДЛЯ ПЛИТОК ФАХІВЦІВ

Плитки фахівців 1-4-го рангу. Переверніть усі плитки *синьою* стороною новачка догори й розділіть їх на стоси за фахом. Розмістіть 3 стоси **1-го рангу** в комірках першого (крайнього лівого) стовпця, стоси **2-го рангу** — у комірках другого стовпця і так далі.

Плитки фахівців 5-го рангу. Перемішайте їх стороною новачка догори. Розмістіть 3 випадкові плитки в кожній комірці в крайньому правому стовпці.



Достатньо приготувати органайзер до першої партії. Збираючи компоненти для наступної партії, просто покладіть плитки фахівців назад у відповідні комірки. Під час приготувань до наступної партії вам треба буде лише перемішати плитки фахівців 5-го рангу.



ПЕРЕБІГ ГРИ

Гра триває шість раундів. Кожен раунд складається з двох фаз. Гравець із фішкою хвилі проходить кожну фазу першим, а інші гравці роблять це після нього за годинниковою стрілкою.

ФАЗА 1. ПРИГОТУВАННЯ • Кожен гравець виконує такі три кроки:

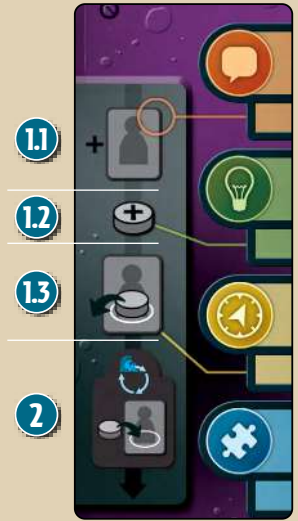
1.1 НАБІР КОМАНДИ • Найміть 1 фахівця

1.2 НАДХОДЖЕННЯ • Отримайте диски із запасу на логістичну базу

1.3 ПОВЕРНЕННЯ • Поверніть диски зі своїх фахівців на логістичну базу

ФАЗА 2. АКТИВАЦІЯ • Гравці по чергово, за годинниковою стрілкою, активують фахівців для виконання дій, поки всі не спасують

На вашому планшети гравця є схема «Перебіг гри», яка нагадує про порядок проходження фаз. Кольорові лінії вказують на треки характеристик, які впливають на кожну фазу.



СИМВОЛИ НАГОРОД

Протягом гри ви часто отримуватимете різні нагороди: як-от під час наймання команди чи кар'єрного росту фахівців, різної взаємодії з локаціями, поширення впливу, написання заміток тощо. Ось пояснення кількох найпоширеніших символів (нагород і не тільки):

- Просуньте на 1 поділку свій маркер репутації
- Просуньте на 1 поділку свій маркер натхнення
- Просуньте на 1 поділку свій маркер злагодженості
- Просуньте на 1 поділку свій маркер винахідливості
- Просуньте на 1 поділку свій маркер будь-якої характеристики
- Просуньте на 1 поділку свій маркер характеристики з найменшим значенням (виберіть будь-який, якщо таких кілька)
- Просуньте на 1 поділку свій маркер досліджень (максимальна поділка «12»; надлишкові значення втрачаються)
- Покладіть 1 маркер на поле впливу (див. «Поле впливу» на с. 14)
- Отримайте 1 диск із запасу на свою логістичну базу
- Підвищте новачка до експерта (див. «Підвищення фахівця» на с. 13)
- Виконайте дію сонара
- Виконайте дію сонара в цій локації
- Скиньте диск зі своєї логістичної бази у свій запас
- Витратьте 2 дослідження



ФАЗА 1.1. НАБІР КОМАНДИ

У свій хід виберіть 1 фахівця з органайзера та покладіть його у свою зону фахівців (біля вашого планшета). Ваш **трек репутації**  визначає найвищий ранг фахівців, яких ви можете наймати в команду; ваш **рівень доступних фахівців** позначено символами  в нижньому ряді треку.

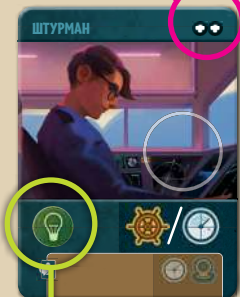
У кожного новачка у верхньому куті вказана певна кількість символів , що визначає його ранг; щоб узяти в команду конкретного фахівця, ваш рівень доступних фахівців повинен відповідати його рангу (або перевищувати його).

- Найнятий вами фахівець завжди входить у гру стороною **новачка** догори.
- Ви **можете** наймати в команду тих фахівців, які у вас уже є.
- Якщо ваш новий фахівець має будь-які **бонуси наймання**, отримайте їх, перш ніж переходити до наступного кроку.
- Будь-які  або , які ви отримуєте під час цього кроку, **впливають** на наступні два кроки. Це допоможе вам вирішити, кого взяти в команду!
- Якщо після наймання фахівця 5-го рангу комірка в органайзері залишається порожньою, перемістіть верхню плитку з іншої комірки цього рангу в порожню, щоб вам завжди були доступні 3 плиткі фахівців 5-го рангу на вибір.



Приклад. Ваш рівень доступних фахівців — , отже, ви можете найняти в команду будь-якого фахівця 2-го рангу або нижче.

Ви наймаєте цього **штурмана** 2-го рангу. На ньому указаний **бонус наймання** — поліпшити натхнення. Отже, ви просуваєте свій маркер натхнення на 1 поділку відповідного треку.



ФАЗА 1.2. НАДХОДЖЕННЯ ДИСКІВ

Покладіть нові диски зі свого запасу на **логістичну базу** на своєму планшеті гравця. Ваш **трек натхнення**  визначає кількість дисків, які ви отримаєте. Ваш **рівень надходження дисків** позначений символами  у нижньому ряді треку. Отримайте по 1 диску за кожен символ.

- Якщо у вас вичерпалися диски в запасі, замініть їх дисками невикористовуваного кольору або будь-якими іншими маркерами.



Приклад. Ваш рівень надходження дисків — , отже, ви отримуєте 3 диски зі свого запасу на свою логістичну базу.



ФАЗА 1.3. ПОВЕРНЕННЯ ДИСКІВ

У свій хід «звільніть» деяких своїх фахівців, повернувши диски з них на свою **логістичну базу**. Це звільнить диск, а також фахівця для майбутніх завдань. Ваш **трек злагодженості**  визначає кількість дисків, які ви можете повернути; ваш **рівень повернення дисків** позначений символами  у нижньому ряді треку. Поверніть по 1 диску за кожен символ.

- Якщо вам бракує злагодженості, щоб повернути диски з **усіх** своїх фахівців, **виберіть**, які диски повернути, а інші залиште на фахівцях.

У першому раунді ви матимете 1 диск на керівнику вашої команди й можливість повернути лише його... Отже, ви зможете перемістити цей диск назад на свою логістичну базу.



Приклад. Ваш рівень повернення дисків — , тому ви зможете повернути тільки 1 диск. Ви маєте 2 фахівців з дисками на них, тому вам доведеться вибирати між ними. Ви вибираєте **керівника команди**, адже в нього більше можливий дії, ніж у **лоцмана**.



ФАЗА 2. АКТИВАЦІЯ

Гравці виконують ходи по черзі, починаючи з власника фішки хвилі й далі за годинниковою стрілкою. Коли настає ваша черга, ви повинні або **виконати хід**, або **спасувати**. Спасувавши, ви більше не виконуєте ходів у цьому раунді, і порядок ходів триває за годинниковою стрілкою, але вас пропускають. Інші гравці продовжують виконувати ходи по черзі, поки **всі** не спасують (див. «Кінець раунду» на с. 14).

ВИКОНАННЯ ХОДУ

У свій хід ви (зазвичай*) **активуєте фахівця**. Щоб зробити це, перемістіть диск зі **своїї логістичної бази** на фахівця у вашій ігровій зоні, чия **комірка активації порожня**. Потім ви можете виконати одну або кілька дій цього фахівця.

Диск, який ви кладете на фахівця, просто дає вам доступ до його дій. Для виконання деяких дій вам потрібен **додатковий диск** з вашої логістичної бази (**не** з вашого запасу).

- На деяких фахівцях зображено кілька символів дій зі знаком «/» між ними; у такому разі ви повинні **вибрати одну** дію для виконання.
- На деяких фахівцях зображено **кілька** символів дій **без** знака «/» між ними. Ви можете виконати ці всі дії або деякі з них у довільному порядку. Виконання кількох дій одним фахівцем усе одно вважають одним ходом. Ці дії **можна** виконувати в різних локаціях. Перед початком наступної дії повністю завершіть виконання попередньої.
- Ви **можете** активувати фахівця, а потім **не** виконувати його дію (чи дії).

* Деякі дії (описані далі) можна виконувати **замість** активації фахівця. У таких ситуаціях застосовуйте до такої дії всі правила, які стосуються активації вашого фахівця (або його дій).

ЗАГАЛЬНІ ПРАВИЛА ФАЗИ АКТИВАЦІЇ

- Ви завжди можете відмовитися від отримання будь-якої нагороди або виконання будь-якої доступної дії.
- Щоб ви могли виконати дію в певній локації, у ній повинна **перебувати ваша субмарина**. Місця для виконання дій у кожній локації позначені контурними символами відповідних дій.

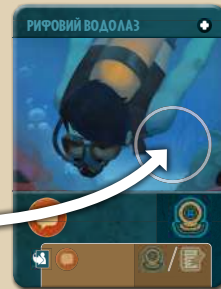
ДЛЯ ПЕРЕМІЩЕННЯ...	ДЛЯ ДІЇ СОНАРА...	ДЛЯ ЗАНУРЕННЯ ВОДОЛАЗА...	ДЛЯ СТВОРЕННЯ ЗАПОВІДНИКА...	ДЛЯ НАПИСАННЯ ЗАМІТКИ...
				
...ТРЕБА	...ТРЕБА	...ТРЕБА	...ТРЕБА	...ТРЕБА
				

• Якщо ви досягаєте символу впливу  в кінці **будь-якого** треку характеристики, поширте свій вплив на 1 клітинку (див. «Поле впливу» на с. 14). Якщо ви повинні просунутися **далі** останньої поділки треку, поверніть маркер назад на символ впливу, як показано стрілкою, і знову поширте свій вплив.

• **Трек винахідливості**  дає вам змогу отримати **додаткові субмарини**. Коли ваш маркер **уперше** досягне кожної з 2 поділок із символом отримання субмарини, розмістіть нову субмарину в **локації спуску** (зазначеній на листі місії) та отримайте бонус прибуття (див. «Бонус прибуття» на с. 9).

Приклад виконання однієї дії

Поклавши диск у порожню комірку активації свого **рифового водолаза**, ви можете виконати дію **занурення водолаза**.



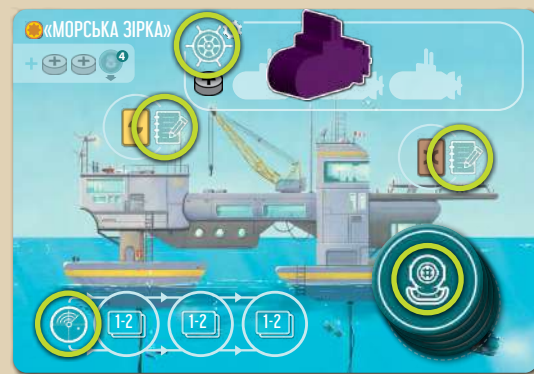
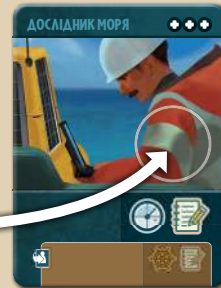
Приклад вибору дії

Активация вашої **екологині** дасть вам змогу виконати дію **або переміщення, або створення заповідника**.



Приклад виконання кількох дій

Активация вашого **дослідника моря** дасть вам змогу виконати дію **сонара та написання замітки** у довільному порядку.



Наприклад, якщо ви маєте субмарину на «Морській зірці», то можете виконувати дії **переміщення, сонара, занурення водолаза** (символ указаний на жетонах занурень) та **написання замітки** (у 2 місцях).





ПЕРЕМІЩЕННЯ

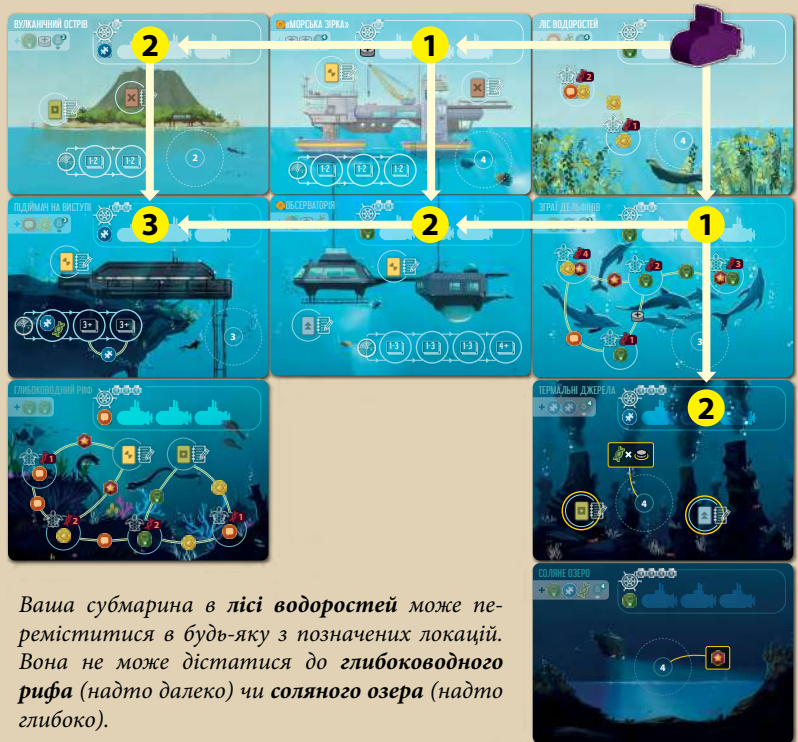
Перемістіть субмарину в іншу локацію, щоб отримати її бонус прибуття та доступ до виконання дій у ній.

Перемістіть **одну** з ваших **субмарин** з її поточної локації в іншу. Можливості пересування вашої субмарини обмежені вашою позицією на **треку винахідливості** ⚙️; ваш **рівень обладнання субмарин** позначений символами ⚙️ у нижньому ряді треку.

- Максимальна **глибина**, на яку ви можете перемістити субмарину, дорівнює вашому рівню обладнання.
- Максимальна **відстань** (вимірювана в локаціях), на яку ваша субмарина може переміститися зі своєї поточної локації, **також** дорівнює вашому рівню обладнання. Субмарина переміщується горизонтально або вертикально з однієї локації в іншу, по одній локації за раз.
- Ви не можете переміщуватися «порожніми ділянками» ігрової зони, де не викладено локацій.
- Субмарини завжди повинні перебувати в **секції переміщення** поточної локації.



Наприклад, ваш рівень обладнання дорівнює 3 (позначений символами ⚙️⚙️⚙️). Це означає, що ваша субмарина може опуститися на **глибину, не більшу за 3**, і водночас переміститися на відстань до 3 локацій від своєї поточної локації.

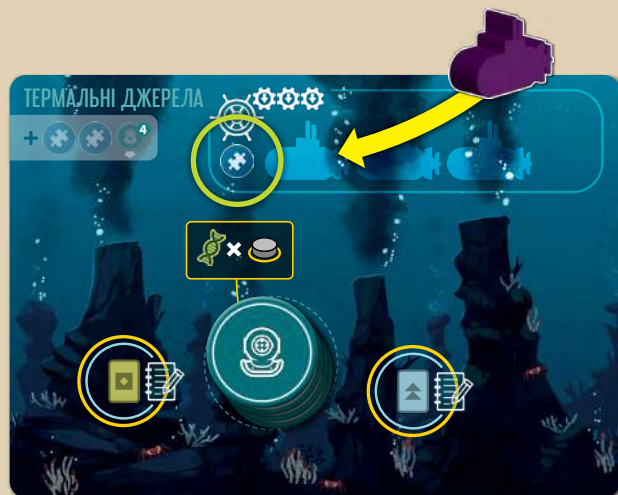


Ваша субмарина в **лісі водоростей** може переміститися в будь-яку з позначених локацій. Вона не може дістатися до **глибоководного рифа** (надто далеко) чи **соляного озера** (надто глибоко).

БОНУС ПРИБУТТЯ

Після переміщення субмарини в локацію негайно отримайте **бонус прибуття** цієї локації (тільки тієї, куди ви прибули, але **не** тих, через які ви перемістилися шляхом туди). Бонус прибуття зазначений під символом переміщення в кожній локації.

- Ви **отримуєте** бонус прибуття щоразу, коли розміщуєте щойно отриману субмарину в локації спуску (це стосується і вашої початкової субмарини, яку ви маєте на початку партії). Локація спуску для кожної місії зазначена на листі місії в секції «Приготування».



Ви вирішуєте відправитися до **термальних джерел**. Зупинившись там, ви отримуєте **бонус прибуття** локації — поліпшення винахідливості ⚙️! Тепер ви на крок ближче до того, щоб переміщуватися глибше й далі!

СОНАР (Потрібен другий диск.) Додайте диск на трек сонара, щоб отримувати нагороди чи виявляти нові локації в океані.

Розмістіть диск із логістичної бази в крайній лівій порожній комірці **треку сонара** в локації, де ви маєте субмарину.

- Якщо в локації є **кілька** треків сонара, ви можете **вибрати**, на якому з них розмістити диск.
- Коли ви розміщуєте диск, це може **встановити зв'язок** (див. «Встановлення зв'язків» на с. 13).

На **деяких** комірках треку сонара зображено звичайні нагороди; отримуйте їх як завжди. На **більшості** комірок треку сонара є символ виявлення, тут можна **виявити** нову локацію і додати її до океану (див. нижче).

ВІЯВЛЕННЯ НОВОЇ ЛОКАЦІЇ

КРОК 1. ВИБЕРІТЬ ПЛАНШЕТ

Візьміть **два** планшети океану. Кожен символ виявлення вказує на рівень **глибини** стосів, з яких ви можете брати планшети. Наприклад, якщо вказано **рівень 1–2**, ви можете взяти або 2 планшети з глибиною 1, або 2 планшети з глибиною 2, або по 1 з кожним значенням глибини.

- Ви можете брати й викладати планшети, рівень глибини яких більший, ніж доступний вам для **переміщення** на цю мить.
- На вашому листі місії позначено межі ігрової зони, у яких можна викладати нові локації з глибиною 1, створюючи нові стовпці.
- Планшет з будь-якою глибиною, крім 1, можна викласти **тільки** в порожню ділянку, над якою є локація з меншою глибиною. (Наприклад, не можна викласти планшет із глибиною 4, якщо в океані немає локації з глибиною 3 й порожньої зони під нею.)
- Якщо неможливо виявити нову локацію (наприклад, якщо на символі зазначено рівень 1–2, а позиції для планшетів з такою глибиною вже заповнені), ви повинні взяти планшет з **якомога меншою** можливою глибиною, який можна викласти, і продовжити як завжди.
- Якщо **вся ігрова зона** заповнена, отримайте  замість того, щоб брати планшети, і пропустіть решту кроків.
- Якщо на взятому планшеті є символ  біля назви й цей планшет **не** зазначений у приготуваннях до вашої місії, скиньте його й візьміть новий.

КРОК 2. ВИКЛАДІТЬ НОВУ ЛОКАЦІЮ

Подивіться на обидва планшети та виберіть один з них (а **другий поверніть під низ відповідного стосу**). Покладіть вибраний вами планшет на будь-яку дозволenu позицію на потрібній глибині; тепер, коли планшет у грі, його вважають **локацією**.

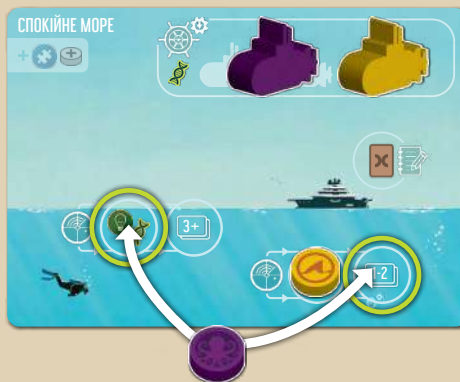
- Якщо в локації є **місце занурення**, покладіть указану кількість жетонів занурень долішки на місце занурення (докладніше див. «Жетони занурень» на с. 11).



КРОК 3. БОНУС ВІЯВЛЕННЯ

Отримайте **бонус виявлення** нової локації. Бонуси виявлення — це одноразові винагороди, позначені напівпрозорими символами в лівому верхньому куті локації.

У локаціях із місцем занурення водолазів у секції бонусу виявлення є нагадування про розміщення жетонів занурень.



Наприклад, якщо ви виконаєте дію сонара й маєте субмарину в **спокійному морі**, то можете розмістити свій диск на будь-якому з двох треків сонара. Якщо ви виберете **лівий** трек, то отримаєте  . Якщо ви виберете **правий** (зауважте, що на треку вже лежить жовтий диск, тому вам доведеться розмістити свій диск у наступній комірці), то **виявите** нову локацію.

На символі виявлення зображено 2 планшети (нагадування, що ви завжди вибираєте з 2 планшетів), а також число або діапазон, що вказує, планшети з якою **глибиною** ви можете брати.

2-4

БЕРІТЬ ПЛАНШЕТИ ІЗ ГЛИБИНОЮ 2-4

4+

БЕРІТЬ ПЛАНШЕТИ ІЗ ГЛИБИНОЮ 4 АБО ГЛИБШЕ

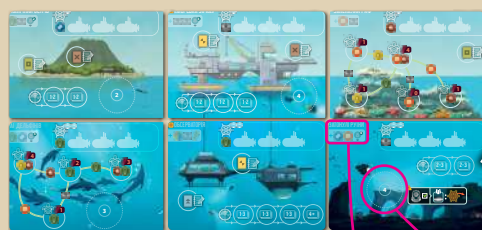
3

БЕРІТЬ ЛИШЕ ПЛАНШЕТИ ІЗ ГЛИБИНОЮ 3



Наприклад, ваш символ виявлення вказує глибини 1–2. Відповідно до умов місії є два місця, куди ви можете покласти планшет із глибиною 1, а також є доступне місце на глибині 2 під **занепалим рифом**. Ви вирішуєте взяти по 1 планшету з кожного стосу.

Ви берете **атол** (із глибиною 1) та **затонулі руїни** (із глибиною 2). Ви вивчаєте обидва планшети (беручи до уваги, як різні точки взаємодії на них можуть допомогти вам досягти успіху) і вибираєте **затонулі руїни**. Ви повертаєте **атол** під низ його стосу.



Ви розміщуєте **затонулі руїни** в єдиному дозволеному місці із глибиною 2 та додаєте 4 жетони занурень на місце занурення, як зазначено.

Насамкінець ви отримуєте бонус виявлення цієї локації:  .





ЗАНУРЕННЯ ВОДОЛАЗА

Візьміть верхній жетон з місця занурення водолазів; ці жетони мають різні ефекти та є джерелом цінних досліджень.

Виберіть локацію (де у вас є субмарина) з місцем занурення водолазів, на якому лежить принаймні 1 жетон занурення. Візьміть з нього верхній жетон занурення і відкрийте його.

ЖЕТОНИ ЗАНУРЕНЬ

Жетони занурень дають певну кількість досліджень . (Їх можна витратити на створення заповідників та написання заміток, див. нижче.) На більшості жетонів також зазначений альтернативний ефект.

Під час свого ходу ви можете витратити будь-яку кількість відкритих жетонів занурень (кладіть їх у скид). Коли ви витрачаєте жетон, то або отримуєте зазначені на ньому дослідження (позначте їх на своєму треку досліджень), або застосовуєте його альтернативний ефект. Витрачайте жетони занурень на додачу до звичайної активації вашого фахівця.

- Ви можете витратити жетон занурення замість активації фахівця.
- Ви можете витратити жетони до та/або після активації вашого фахівця або навіть між його діями, якщо на плитці цього фахівця є кілька дій.
- Ви можете витратити жетони в той же хід, у який їх відкрили.
- Якщо під час розміщення жетонів на місці занурення їхній запас вичерпається, замішайте скид у новий запас. Якщо вичерпалися і запас, і скид, розмістіть стільки жетонів, скільки можете.
- Ваш трек досліджень вміщує щонайбільше 12 досліджень. Якщо ви отримуєте (з будь-якого джерела) дослідження понад вміст треку, то втрачаєте їх.

Наприкінці свого ходу можете зберегти щонайбільше 1 жетон занурення (для цього на вашому планшеті граваця є відповідна комірка); ви повинні витратити зайві жетони до завершення свого ходу.



Наприклад, ваш водолаз занурюється, коли ви маєте субмарину на підйомі на виступі. Ви берете верхній жетон зі стосу й відкриваєте його; на ньому зображено 3 символи досліджень і дія переміщення. Ви можете або отримати 3 дослідження, або виконати переміщення, або зберегти жетон на своєму планшеті до будь-якого наступного ходу.

ЖЕТОНИ ЗАНУРЕНЬ

Більшість з них мають звичайні ефекти



Створіть заповідник, але під час цього витратіть на 1 дослідження менше, ніж зазначено (мінімум 0).

Скиньте диск зі своєї логістичної бази, щоб отримати 5 досліджень.



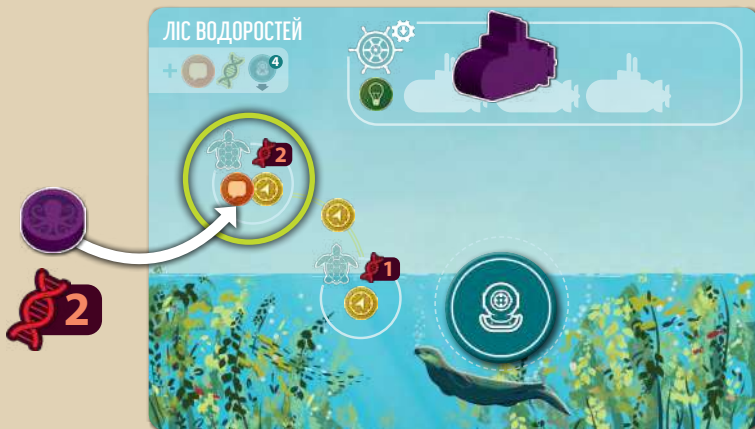
СТВОРЕННЯ ЗАПОВІДНИКА

(Потрібен другий диск.) Витратіть дослідження і розмістіть диск у заповідному місці, щоб отримати нагороду (часто це вплив).

Виберіть доступне заповідне місце в локації, де ви маєте субмарину. Заплатіть зазначену вартість у дослідженнях і отримайте всі зазначені нагороди. Розмістіть у заповідному місці диск зі своєї логістичної бази; це може встановити зв'язок (див. «Встановлення зв'язків» на с. 13).

ОПЛАТА ВАРТОСТІ В ДОСЛІДЖЕННЯХ

Дії, що мають вартість у дослідженнях, позначені червоним символом, де число означає вартість. Витратіть зазначену кількість досліджень із треку досліджень на своєму планшеті граваця (перемістіть маркер на потрібну кількість поділок назад). Пам'ятайте, що ви також можете будь-коли витрачати жетони занурень, отримуючи зазначену на них кількість досліджень.



Наприклад, ви створюєте заповідник, маючи субмарину в лісі водоростей. Ви маєте 3 дослідження, тому можете створити заповідник у будь-якому місці. Ви вибираєте верхнє заповідне місце, витрачаєте 2 дослідження, розміщуєте там диск й отримуєте зазначені .



НАПИСАННЯ ЗАМІТКИ

(Потрібен другий диск.) Витратьте дослідження, щоб написати замітку, яка може дати вам підвищення фахівця й інші бонуси.

У локації, де ви маєте субмарину, виберіть незайняте **місце написання замітки** із символом **галузі знань**, який **також** зображений на замітці (у загальному ряді), яку ви хочете написати (на цій замітці можуть бути й **інші** символи галузей знань).

- Якщо **на жодній** замітці в загальному ряді немає символу галузі знань, який збігається з місцем написання, значить, зараз ви не можете написати замітку в цьому місці.

Витратьте **вартість у дослідженнях**, зазначену на замітці, і розмістіть диск зі своєї логістичної бази на місці написання замітки. Це може встановити зв'язок (див. «**Встановлення зв'язків**» на с. 13).

Візьміть написану вами замітку із загального ряду й покладіть її горілиць біля свого планшета гравця; ефекти цієї карти починають діяти негайно. Відразу візьміть нову замітку з колоди, щоб поповнити загальний ряд.

- Байдуже, яку галузь знань ви використали для **написання** замітки; усі ефекти на карті розігрують так, як описано нижче.

Є чотири категорії ефектів написання замітки (як завжди, *гравець може відмовитися від будь-якого позитивного ефекту*):



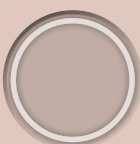
Переможні очки. Наприкінці гри ви набираєте вказану кількість ПО.



Ви. Лише **ви** негайно отримуєте зазначені бонуси. Один з найпоширеніших ефектів такого типу — підвищення фахівця (див. «**Підвищення фахівця**» на с. 13).



Інші гравці. Ці бонуси негайно отримують усі **інші гравці** (проте **не ви**). Переконайтеся, що **інші гравці знають про отримовані бонуси**.



Дія. У свій хід **замість активації фахівця** ви можете покласти диск зі своєї логістичної бази в порожню комірку активації на вашій написаній замітці та виконати зазначену на ній дію (пояснення дій, які відрізняються від звичайних, наведено нижче).

Диски на замітках залишаються там до кінця гри; їх **не можна** забирати під час повернення дисків.



Виконайте дію занурення і візьміть додатковий жетон з цього місця занурення (якщо він там є).



Виконайте дію переміщення, але вважайте свій рівень обладнання вищим на одиницю (це означає, що ваша субмарина може рухатися на 1 локацію далі та на 1 рівень глибше, ніж зазвичай).



Створіть заповідник у заповідному місці, якщо ви маєте принаймні 1 субмарину на тій же глибині, що й вибрана локація (необов'язково безпосередньо в ній).



Наприклад, ви хочете написати замітку, маючи субмарину в **обсерваторії**. Тут доступні 2 місця написання заміток; їхні символи галузей знань є на 2 замітках у ряді. Ви можете вибрати будь-яку з них. Ви вирішуєте написати замітку «**Ефективне інформування про ризики для екосистем**».

Ви витрачаєте 3 дослідження, кладете диск на місце написання замітки із символом , забираєте карту й поповнюєте загальний ряд.



Ви негайно отримуєте   і можете підвищити одного зі своїх фахівців.

Кожен інший гравець негайно отримує 1 .





ПІДВИЩЕННЯ ФАХІВЦЯ

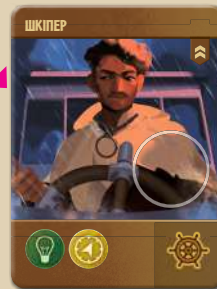
Виберіть свою плитку **новачка** й переверніть його стороною **експерта** догори. Отримайте бонуси підвищення (характеристику, дослідження чи вплив), зазначені на новій стороні плитки.

Пам'ятайте, що на смужці кар'єрного росту внизу кожної плитки фахівця зазначено, що саме є на стороні експерта.

- Ви **не втрачаєте** ніяких характеристик, які були на стороні новачка.
- Якщо в комірці активації новачка був **диск**, коли ви його підвищували, скиньте його у свій **запас**.



ПЕРЕВЕРНІТЬ



Наприклад, ви підвищуєте свого **лоцмана** до **шкіпера**. Диск, який був на **лоцмані**, вважають утраченим, і ви отримуєте зазначені на плитці **шкіпера** бонуси.

ВСТАНОВЛЕННЯ ЗВ'ЯЗКІВ

У деяких локаціях точки взаємодії з'єднані лініями, які називають **зв'язками**. Коли на **обох** кінцях зв'язку є диски, то зв'язок **встановлений**.

У момент встановлення зв'язку **обидва гравці**, чиї диски лежать на будь-якому кінці зв'язку, негайно отримують нагороду, зазначену на цьому зв'язку.

- Якщо ваші диски займають **обидва** кінця зв'язку, ви отримуєте нагороду лише раз, а **не** двічі.
- Можна встановити кілька зв'язків одночасно.
- Спершу нагороду отримує активний гравець, а потім усі інші гравці у порядку ходів за годинниковою стрілкою.



Наприклад, якщо ви розмістите свій диск на цьому заповідному місці, то зможете встановити відразу **3 зв'язки**. У порядку ходів гравців за годинниковою стрілкою:

- Ви (фіолетовий гравець) отримуєте нагороди з усіх трьох зв'язків:   
- Жовтий гравець отримує 
- Червоний гравець отримує 



ОСОБЛИВІ ЕФЕКТИ ЛОКАЦІЙ

Деякі локації мають особливі ефекти, крім звичайних, пов'язаних із діями. Нижче описано три основні типи ефектів. Докладніше див. на окремому листі «Роз'яснення особливих правил локацій».

ЗАГАЛЬНІ ЕФЕКТИ

Жовтий попереджувальний трикутник указує на ефект, який не пов'язаний з певною точкою взаємодії в локації.



Наприклад, коли ви переміщуєтеся з цієї локації, можете вважати, що ваш рівень обладнання на одиницю вищий, ніж насправді.

ЕФЕКТИ ДІЙ

Жовта лінія, що веде від точки взаємодії, указує на ефект, який застосовують відразу після виконання дії цієї точки.



Наприклад, коли ваш водолаз занурюється тут, ви поширюєте свій вплив на 1 клітинку.

ПОЗНАЧЕНІ МІСЦЯ

Жовтий контур навколо точки взаємодії означає, що, якщо ви маєте диск у цьому місці, до вас застосовують зазначене особливе правило.



Наприклад, якщо ви займаєте це позначене місце й створюєте заповідник у цій локації, то можете відразу створити в ній ще один заповідник.



ПОЛЕ ВПЛИВУ

Поле впливу на кожному листі місії символізує позитивний вплив ваших дій у царині океанології для цілого світу.

Поля впливу в ранніх місіях досить прості, але в міру проходження місій ви відкриєте для себе різноманітність ефектів і можливостей, які відкриває цей аспект гри.

На полі впливу є сітка шестикутних клітинок, які містять різні нагороди й бонуси. Коли ви будь-яким способом поширюєте свій вплив протягом гри, кладіть маркер зі свого запасу на порожню клітинку й отримуйте зазначені на ній нагороди.

Ви можете розміщувати маркери лише на тих клітинках, на які вказує **вхідна стрілка**, або на **клітинках, суміжних з будь-якою іншою зайнятою клітинкою**.

- Якщо ви зайняли клітинки певних кольорів (указаних в умовних позначеннях), то наберете ПО наприкінці гри.
- На клітинках із символом ∞ можна розміщувати будь-яку кількість маркерів (складайте їх стосом або в суміжній більшій зоні, якщо вам бракує місця).
- Якщо у вас вичерпалися маркери, візьміть маркери невикористовуваного кольору або інший заміник.

У багатьох місіях передбачені особливі правила взаємодії з полем впливу. Завжди вражайте, що правила з цієї книжки діють як завжди, за винятком тих випадків, коли в місії зазначено інакше.



Наприклад, ви поширили свій вплив, тож тепер повинні розмістити маркер на полі впливу. Ви можете вибрати будь-яку з обведених клітинок, адже вони розташовані або біля вхідної стрілки, або поряд із зайнятою клітинкою.

УМОВНІ ПОЗНАЧЕННЯ КЛІТИНОК ІЗ ПЕРЕМОЖНИМИ ОЧКАМИ



Пам'ятайте, що маркери на певних клітинках дадуть ПО наприкінці гри!



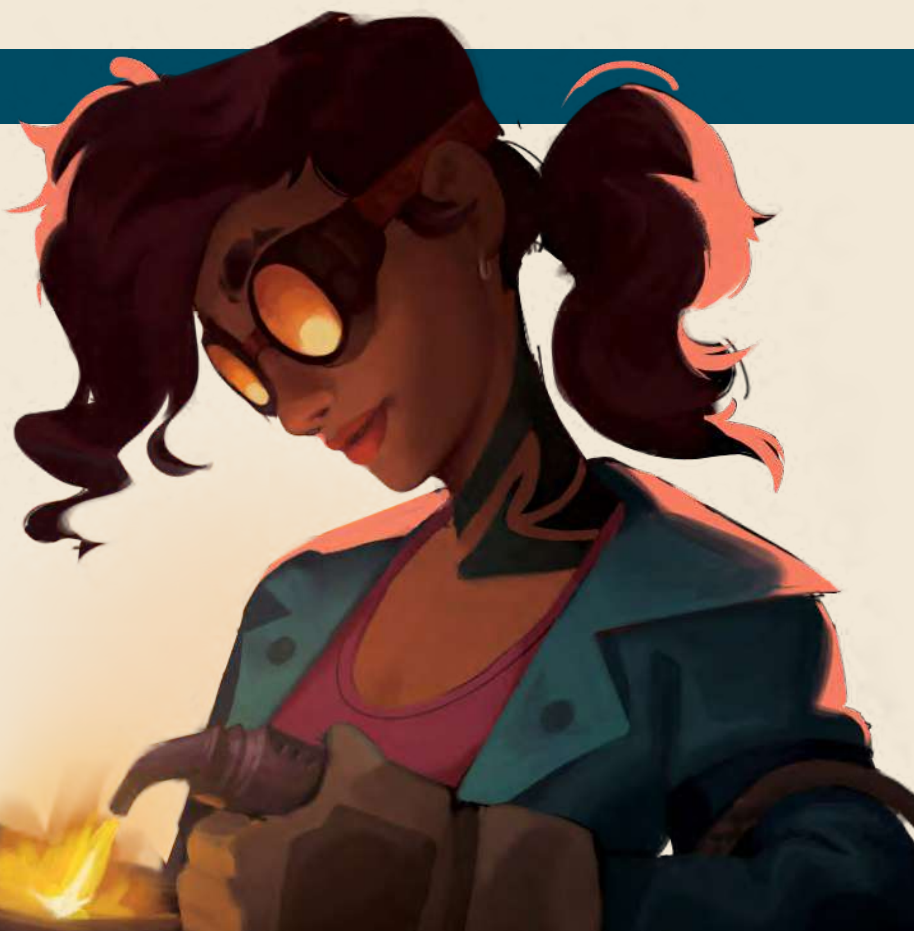
Після того як на ∞ клітинку викладено перший маркер, у суміжній зоні можна розміщувати будь-яку кількість маркерів і набирати стільки ж ПО, скільки дає ∞ клітинка.

КІНЕЦЬ РАУНДУ

Раунд завершується після того, як усі гравці **спасують**.

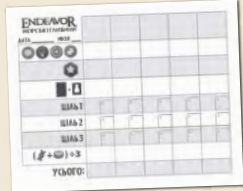
Якщо це був **шостий** раунд, гра негайно закінчується; переходьте до кінцевого підрахунку ПО. Ви можете визначити, що йшов шостий раунд, якщо в ігровій зоні кожного гравця є по 7 фахівців (рахуючи керівника команди).

Якщо партія не закінчилася, фішку хвили передають за годинниковою стрілкою, щоб призначити нового першого гравця, і починається новий раунд.



КІНЦЕВИЙ ПІДРАХУНОК ОЧОК

Підрахуйте свої результати в зазначеному порядку. Використовуйте для цього блокнот для підрахунку ПО.



1 ТРЕКИ ХАРАКТЕРИСТИК

ПО за просування вказані у верхній частині планшета гравця. Їх застосовують до всіх чотирьох треків. Кожен маркер на треку дає ПО залежно від інтервалу, якого він досяг. Ви набираєте значення, указане над відповідним блоком у верхній частині планшета.



За свої треки характеристик ви набираєте $7 + 10 + 4 + 7$, разом 28 ПО.

2 ПОЛЕ ВПЛИВУ

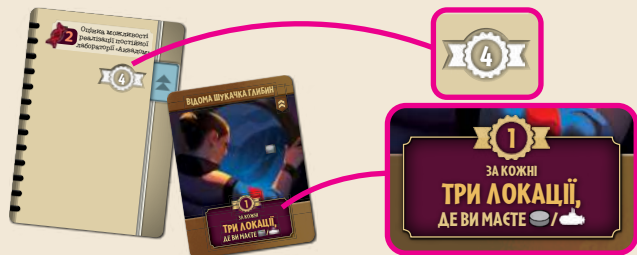
Наберіть ПО за свої маркери на клітинках ПО, як указане в умовних позначеннях на полі впливу.



Ви (фіолетовий гравець) маєте 3 маркери на клітинках, що дають 1 ПО, і 3 маркери на клітинках, що дають 2 ПО (серед них 2 маркери в зоні ∞). Разом ви набираєте 9 ПО з поля впливу.

3 ЗАМІТКИ ТА ПЛИТКИ ФАХІВЦІВ 5-ГО РАНГУ

На деяких замітках указані ПО. Кожна плитка фахівця 5-го рангу дає змогу набрати унікальні ПО за відповідність описаним на його плитці критеріям; під час підрахунку ПО остачу не враховуйте.



Ви маєте карту замітки, за яку набираєте 4 ПО, і фахівця 5-го рангу — відому шукачку глибин. Ви маєте диск чи субмарину в 11 різних локаціях, тому набираєте 3 ПО від відомої шукачки глибин.

4 ЦІЛІ МІСІЇ

Кожна місія має кілька цілей, які дають ПО.

Багато цілей передбачають отримання бонусів лідерства за досягнення **найбільшого** результату. Нараховуйте ці ПО, як описано на листі місії.

- Якщо більше ніж один гравець займає 1-ше місце (нічия), то **всі** отримують бонус за 1-ше місце, і ніхто **не отримує за 2-ге**. Якщо один гравець посідає 1-ше місце й при цьому 2-ге місце посідають кілька гравців, то всі претенденти отримують бонус за 2-ге місце.
- Якщо ви взагалі не відповідаєте критеріям цілі, то не можете отримати бонуси лідерства. Наприклад, якщо в грі є ціль, яка дає ПО за субмарини на глибині 5, а ви не маєте субмарин на цій глибині, то не можете отримати бонус за їхню найбільшу кількість.



ВИ (ФІОЛЕТОВИЙ) 6
ЖОВТИЙ 5
ЧЕРВОНИЙ 5

Ви маєте 6 дисків сонара в океані, і посідаєте 1-ше місце. Ви набираєте $(6 + 5)$ 11 ПО за цю ціль.

ВИ (ФІОЛЕТОВИЙ) 3
ЖОВТИЙ 3
ЧЕРВОНИЙ 3

Ви маєте 3 диски на замітках в океані, але 1-ше місце посіли кілька гравців, тому ПО за 2-ге місце не нараховують. За цю ціль ви набираєте 3 ПО.

ВИ (ФІОЛЕТОВИЙ) 5
ЖОВТИЙ 4
ЧЕРВОНИЙ 4

Ви маєте 5 дисків створення заповідників в океані й посідаєте 2-ге місце. Ви набираєте $(5 + 4)$ 9 ПО за цю ціль.

5 РЕШТА ДОСЛІДЖЕНЬ І ДИСКИ

Додайте кількість своїх невикористаних досліджень (якщо ви маєте жетон занурення, то **враховуйте** його значення) і дисків на вашій логістичній базі. Поділіть загальну суму на три й додайте отримане число до загальної суми ПО (остачу не враховуйте).



Ви маєте 2 диски на логістичній базі та 5 досліджень (3 із жетона занурення плюс 2 з вашого треку); в сумі виходить 7, що дає 2 ПО без врахування остачі.

Перемагає гравець, який набрав найбільшу підсумкову кількість ПО! У разі нічиєї всіх претендентів вважають переможцями.

Ваш підсумковий результат — 69 ПО... чи вистачить цього для перемоги в грі?

КООПЕРАТИВНИЙ ТА СОЛО-РЕЖИМИ

Кожну місію можна зіграти в кооперативному режимі, де гравці діють спільно, а не змагаються між собою. Для соло-режиму немає особливих правил — це кооперативна партія для одного гравця. Єдина відмінність полягає в тому, що в соло-режимі ви граєте сім раундів замість шести.

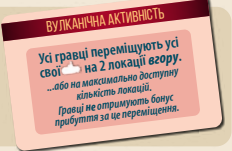
ДОДАТКОВІ ПРИГОТУВАННЯ ДЛЯ КООПЕРАТИВНОГО РЕЖИМУ

- 1. Перетасуйте карти випробувань і сформууйте колоду із 3 випадкових карт долілиць (4 карти в соло-режимі). Потім перетасуйте карти особливих цілей і покладіть 3 із них долілиць на верх колоди випробувань. Решту особливих цілей і випробувань поверніть у коробку, не дивлячись на них.
- 2. Виберіть рівень складності. Ваша група може досягти 7 потенційних цілей (місія визначає 4 із них, плюс 3 випадкові особливі цілі). Вирішіть, скількох цілей ви хочете досягнути (див. таблицю праворуч).

ОСОБЛИВІ ЦІЛІ ТА ВИПРОБУВАННЯ

На початку кожного раунду гри (зокрема першого) беріть верхню карту зі стосу. У раундах 1–3 на ній буде вказана особлива ціль, якої треба досягти (покладіть її горілиць біля листа місії). У решті раундів на карті буде руйнівне випробування, яке негайно вступає в силу (дотримуйтеся його вказівок, а потім скиньте його).

Наприклад, на початку четвертого раунду ви берете випробування «Вулканічна активність». Усі гравці повинні перемістити всі свої субмарини на 2 локації вгору (або на поверхню). Це може завадити планам вашої групи.



ЯК ПЕРЕМОГТИ

Грайте, дотримуючись усіх звичайних правил гри. Замість того щоб змагатися, ви будете намагатися (як група) досягти певних порогових значень згідно з цілями. У вашій грі (у загальному підсумку) буде 7 цілей:

А ЦІЛЬ НА ПОЛІ ВПЛИВУ
Б З ЦІЛІ МІСІЇ
В З ОСОБЛИВІ ЦІЛІ

Багато кооперативних цілей вимагають, щоб ви досягли мінімального значення (яке визначається кількістю гравців) за певним критерієм; це не означає, що кожен гравець повинен індивідуально виконати умови цієї цілі; спільні зусилля команди загалом повинні досягати або перевершувати її.

Наприкінці 6-го раунду (7-го в соло-режимі) перевірте, скількох цілей ви досягли. Якщо ви досягли кількості цілей, що дорівнює або перевищує вибраний вами рівень складності, ваша команда перемагає!

РІВ. СКЛАД.	ДЛЯ ПЕРЕМ. ТРЕБА
ПОЧАТКОВИЙ	БУДЬ-ЯКІ 4 ЦІЛІ
ЗВИЧАЙНИЙ	БУДЬ-ЯКІ 5 ЦІЛЕЙ
ЕКСПЕРТНИЙ	БУДЬ-ЯКІ 6 ЦІЛЕЙ
ЛЕГЕНДАРНИЙ	УСІ 7 ЦІЛЕЙ

Радимо тримати колоду особливих цілей / випробувань під фішкою хвилі; у такому разі, передаючи хвилю, щоб почати раунд, ви згадаєте, що треба перевернути карту.

Наприклад, у партії для 3 гравців у цій місії ви повинні колективно набрати 45 ПО або більше з цих джерел.

Бонуси лідерства на картах цілей не діють у кооперативній грі; ігноруйте їх.

Наприклад, у партії для 3 гравців ця ціль вимагає, щоб ви всі разом мали щонайменше 11 дисків на місцях для написання заміток в океані.

Наприклад, у партії для 3 гравців, згідно з цією картою, ви всі разом повинні мати щонайменше 13 новачків.

ТВОРЦІ ГРИ

АВТОРИ Й РОЗРОБНИКИ ГРИ
КАРА ДЕ ВІКСЕР І ДЖЕРРЕТ ГРЕЙ

ІЛЮСТРАЦІЇ
МАРУША ГОРЮП І ФАХЕД АЛЬРАДЖИЛ

ХУДОЖНЄ КЕРІВНИЦТВО, ГРАФІЧНИЙ ДИЗАЙН, ПРАВИЛА ГРИ Й РОЗРОБЛЕННЯ
ДЖОШ КАППЕЛ

УПРАВЛІННЯ ПРОЄКТОМ
ГЕЛЕНА КАППЕЛ ТА МАРК СПЕКТЕР

ВЗАЄМОДІЯ
ШОН ЖАКМЕН

ДИЗАЙН ОРГАНАЙЗЕРА
Game Trayz



УКРАЇНСЬКЕ ВИДАННЯ

КЕРІВНИК ВИДАВНИЦТВА
ОЛЕКСАНДР РУЧКА

КЕРІВНИК ПРОЄКТУ
ВОЛОДИМИР РИБАКОВ

ВИПУСКОВА РЕДАКТОРКА
ОЛЕНА ЖУРБА

ПЕРЕКЛАДАЧ
СВЯТОСЛАВ МИХАЧЬ

РЕДАКТОР
СЕРГІЙ ЛИСЕНКО

ДИЗАЙН І ВЕРСТКА
АРТУР ПАТРИХАЛКО



Українське видання
© 2026 Geekach LLC
Україна, 03124, Київ,
бул. Вацлава Гавела, буд. 4.
www.geekach.com.ua
info@geekach.com.ua



Видано спільно
Burnt Island Games
та Grand Gamers Guild
burntislandgames.com
grandgamersguild.com
©2024 Усі права застережено