



Введение.

Добро пожаловать в середину 22-го века. После 300 лет избытка, процветания и безрассудства, неожиданное повышение уровня воды поглотило последние части суши. Борясь за свою жизнь, выжившие поселились в колониях над морем, поддерживая себя за счет остатков старой цивилизации, доставая необходимые им ресурсы с водных глубин.

Как член колонии Otys, отправьте своих лучших дайверов в глубины океана, чтобы поднять наиболее полезные ресурсы. Ваши дайверы имеют свою специализацию и вам решать, как лучше их использовать. Запасы кислорода ваших водолазов ограничены, поэтому тщательно планируйте их возвращение на поверхность. Не забывайте улучшать свое оборудование, конкуренты не дремлют.

1. Подготовка к игре.

1.1 Подготовка планшетов игроков



- 1) Возьмите планшет по вашему выбору и поместите его перед собой.
- 2) Возьмите набор из 5 жетонов Ключей (с номерами от 1 до 5), соответствующих вашему цвету, и поместите каждый Ключ на соответствующем уровне вашего планшета (т.е. поместите Ключ с номером «1» на уровень 1, Ключ с номером «2» на уровне 2 и т.д.). Сдвиньте их влево, чтобы они закрывали номер каждого уровня. Затем возьмите жетон Х-ключа, соответствующий вашему цвету, и разместите его над остальными ключами.
- 3) Возьмите набор из двух тайлов Техников. Поместите тайл Механика справа от вашего планшета, а тайл Хакера снизу вашего планшета, в их стартовых пространствах (см. картинку “Стартовая раскладка”)
- 4) Возьмите набор из 8 дайверов и разместите их на вашем планшете в отведенное им место произвольным образом, основной стороной вверх. Сдвиньте их влево.
- 5) Возьмите 1 ресурс каждого цвета и произвольно разместите их на своем планшете в местах для ресурсов на каждом уровне вашей поисковой зоны, за исключением уровня 1.
- 6) Возьмите 3 кредита и одну батарею, поместите их рядом с вашим планшетом.

1.2 Подготовка Планшета колонии



- 1) Поместите планшет Колонии в центр игрового поля.
- 2) Отсортируйте жетоны кредитов, батареи и кубики ресурсов, выложите их рядом с планшетом Колонии.
- 3) Поместите все жетоны Вознаграждения в мешочек. Затем достаньте по 2 жетона для каждого уровня на планшете и поместите их стороной «Немедленный эффект» (оранжевого и зеленого цвета) вверх на их места на планшете колонии.
- 4) Случайным образом выберите 5 тайлов Спонсоров и разместите их слева от планшета колонии. (Примечание: Тайлы спонсоров двухсторонние; Основная и Продвинутая сторона. Если это ваша первая игра, рекомендуем использовать базовую сторону, в дальнейшем выбирайте случайным образом). Продвинутая сторона Спонсора имеет знак - буква **A** в круге.
- 5) Случайным образом возьмите 2 ресурса одного цвета, 1 ресурс второго цвета и еще 1 ресурс третьего цвета и поместите их в Хранилище в соответствии с типом каждого ресурса, начиная с верхней строки.
- 6) Перетасуйте карточки Контрактов и поместите их лицом вниз рядом с планшетом. Затем откройте 3 верхние карты и разместите их лицевой стороной вверх в пространстве для карт Контрактов, которое расположено над планшетом Колонии. Эти контракты являются **общедоступными**. В игре с двумя игроками откройте только 2 верхние карты.
- 7) Разместите нейтральные X-ключи рядом с планшетом.
- 8) Поместите маркеры каждого игрока на «0» счетчика очков престижа.

2. Цель и конец игры

Благодаря вашей команде, вы исследуете руины затонувших городов в поисках ресурсов, которые помогут Колонии процветать и развиваться. Помогая Колонии, вы повышаете свой престиж в ней. Когда какой-то из игроков достигает 18 очков на треке подсчета Престижа, то текущий раунд объявляется последним в игре и по его окончанию игрок с наибольшим кол-вом очков Престижа объявляется победителем. В случае ничьи по очкам, побеждает игрок с наибольшим количеством ресурсов.

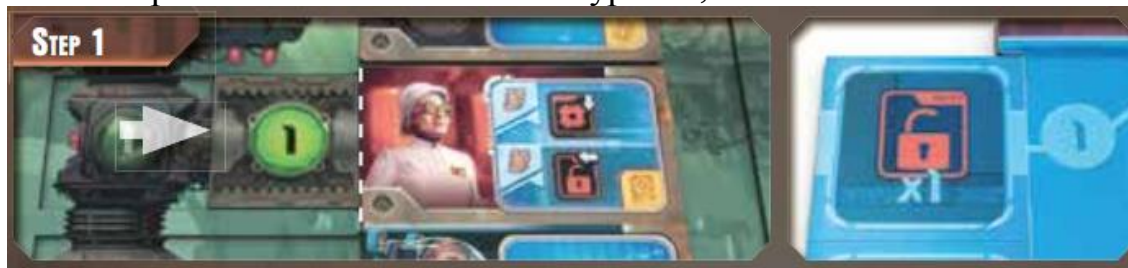
Вы получаете очки Престижа, когда:

- завершаете контракты, собрав необходимые ресурсы.
- улучшаете оборудование ваших водолазов.
- продаете ресурсы Магазину.
- используйте жетоны вознаграждения, которые приносят очки Престижа.

3. Как играть?

Игра происходит в течении нескольких раундов. Каждый раунд, игроки ходят по часовой стрелке. Игрок с наименьшим весом берет маркер Первого игрока и ходит первым. Право первого хода остается у него до конца игры. В свой ход выберите один из доступных вам жетонов Ключей (на вашем планшете) и выполните поочередно следующие действия:

- 1) Шаг 1. Сдвиньте Ключ направо, чтобы он коснулся тайла дайвера. Теперь вы можете немедленно использовать эффект Спонсора на планшете колонии расположенного на том же уровне, что и использованный Ключ.



- 2) Шаг 2. Продолжайте перемещать Ключ так, чтобы он подталкивал тайл дайвера вправо до упора. Этот дайвер активирован; вы можете немедленно использовать его эффект.



- 3) Шаг 3. В конце, переверните жетон Ключа и переместите его вниз в зону Хакера, на самое левое, свободное место. После этого ваш дайвер должен всплыть. Поместите его тайл сверху остальных тайлов дайверов и сместите ряд вниз, чтобы закрыть освободившиеся место.

Если размещение жетона Ключа в зоне Хакера приведет к тому, что он окажется рядом с ним (или ляжет сверху), вместо этого немедленно верните все ваши жетоны Ключей на соответствующие им места вашего планшета, не забыв их снова перевернуть. Верните любые нейтральные жетоны Х-ключей на их места (Х-ключ, соответствующий вашему цвету, всегда возвращается на ваш планшет).

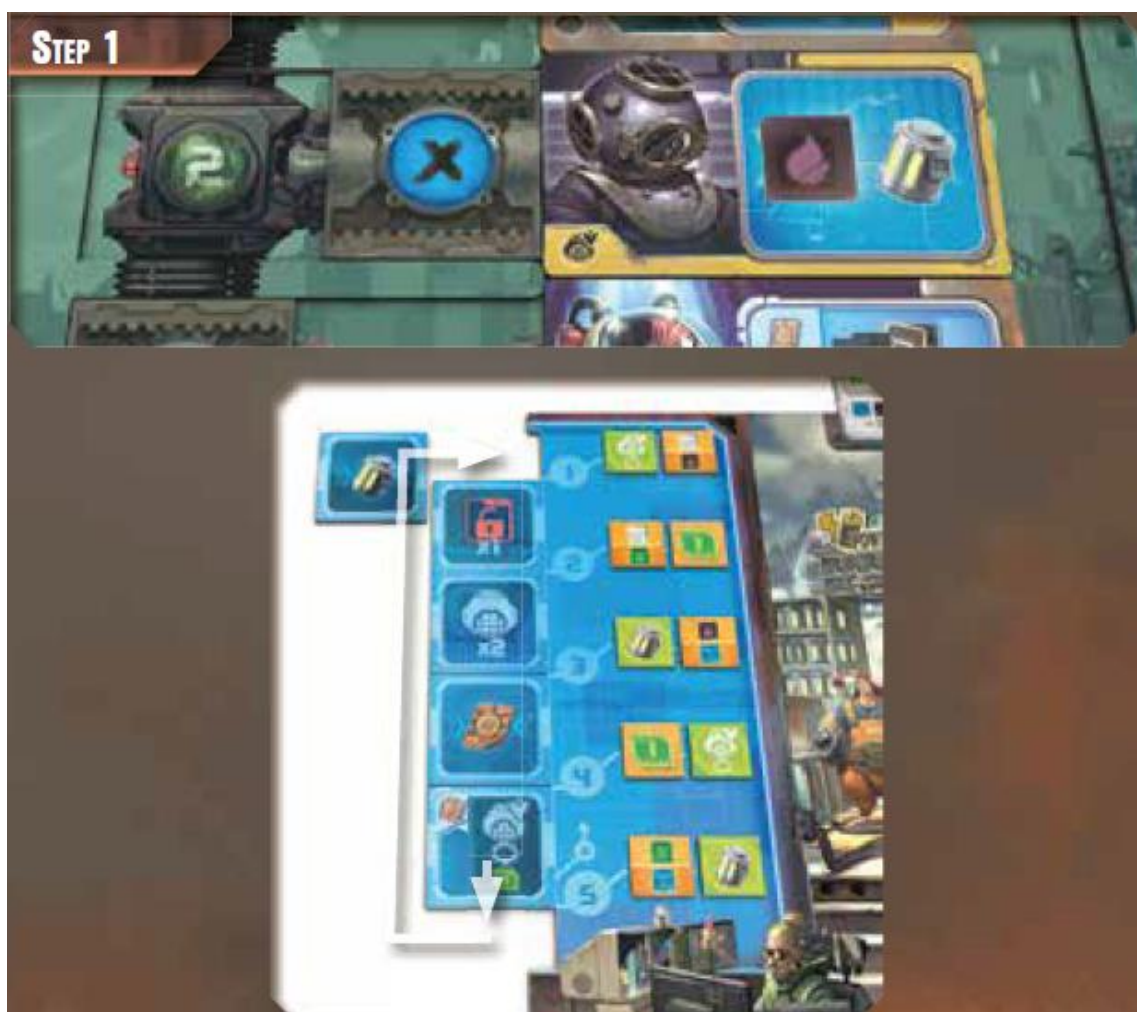


Важно: Использование эффектов тайлов Спонсоров и Дайверов не является обязательным действием.

Х-ключ

Вместо того, чтобы выбрать один из доступных Ключей активирующих ваших дайверов, вы можете использовать один из Х-ключей (ваш собственный или нейтральный). Нейтральный Х-ключ можно получить в процессе игры. Если вы это сделаете, вместо шага 1, поместите Х-ключ на свой планшет слева от дайвера, которого вы хотите активировать. Затем вы должны произвести изменения на планшете Колонии, переместив тайл Спонсора с уровня 5 на уровень 1, сместив все остальные тайлы Спонсоров вниз на один уровень. Теперь вы можете использовать эффект тайла Спонсора, расположенного на том же уровне, что и Х-ключ. Затем, выполните, шаги 2 и 3.

- Вы можете поместить Х-ключ на любой уровень, в независимости от того есть там ваш номерной ключ или нет.
- В конце шага 3, переверните ключ Х и поместите его в зону Хакера согласно правилам.



Батарей

Во время шага 1 вы можете потратить одну батарею, чтобы активировать перемещение вашего дайвера. Если вы это сделаете, вы можете переместить один из тайлов дайверов вверх или вниз. Возможно перемещение на несколько уровней, в соответствии со значением вашего движения. Значение движения можно увидеть в зоне Механика. Сдвиньте другой тайл дайвера (вверх или вниз), чтобы освободить место для перемещающегося тайла.

Во время шага 3 вы можете потратить 1 батарею, чтобы активировать запас кислорода вашего дайвера. Если вы это сделаете, активированный дайвер не поднимается наверх, а просто остается на своем уровне. Ключ при этом перемещается в зону Хакера согласно правилам.

Примечание. Вы можете использовать несколько батарей вовремя своего хода.



Выполнение контракта

Как только, на одном из уровней в вашей поисковой зоне соберутся все ресурсы, необходимые для выполнения Контракта: **частного** (находящегося у вас) или **публичного** (на планшете Колонии), **вы можете** завершить этот контракт если захотите. Возможно завершение нескольких контрактов в свой ход, если есть такая возможность. Во время чужого хода выполнение контракта невозможно.

Когда вы выполняете контракт, немедленно получите количество очков Престижа, указанное на карте (1-5 очков Престижа в зависимости от контракта); передвиньте свой маркер на дорожке Престижа на это количество. Затем уберите требуемые для контракта ресурсы с одного из уровней поисковой зоны. Если у вас есть другие ресурсы на этом же уровне, они остаются на своем месте. Сбросьте выполненную карту Контракта. Если она была одним из общих контрактов, замените её верхней картой из колоды Контрактов.

Примечание. В вашей поисковой зоне, каждый уровень имеет разную глубину. Количество мест для ресурсов на каждом из уровней различно и увеличиваются с глубиной (3 места на уровне 1 и 2, 4 места на уровне 3, 5 мест на уровне 4 и 6 мест на уровне 5). Как результат, более сложные контракты могут быть завершены только на более глубоких уровнях.

Example

Step 1 - Rodrigue chooses his "5" Key token. He slides it to the right and uses the effect of the Sponsor tile on the same level on the Colony Display: he immediately gains 1 Battery token.

Step 2 - Then, he slides the Key token to the right to push and activate his Plant Expert: **Rodrigue** takes 1 plant (green) from the supply and immediately places it on a resource space on the Plant Expert's current level. Rodrigue now gathered on this level all the resources required to complete a contract, he returns 1 metal (blue) and 2 plants (green) from this level to the supply and immediately gains 3 Prestige points.

Step 3 - Rodrigue ends his turn by flipping his "5" Key token and placing it on his Hacker track, and by moving the Plant Expert to the surface.



Карты Контрактов

Есть два типа карт Контрактов.

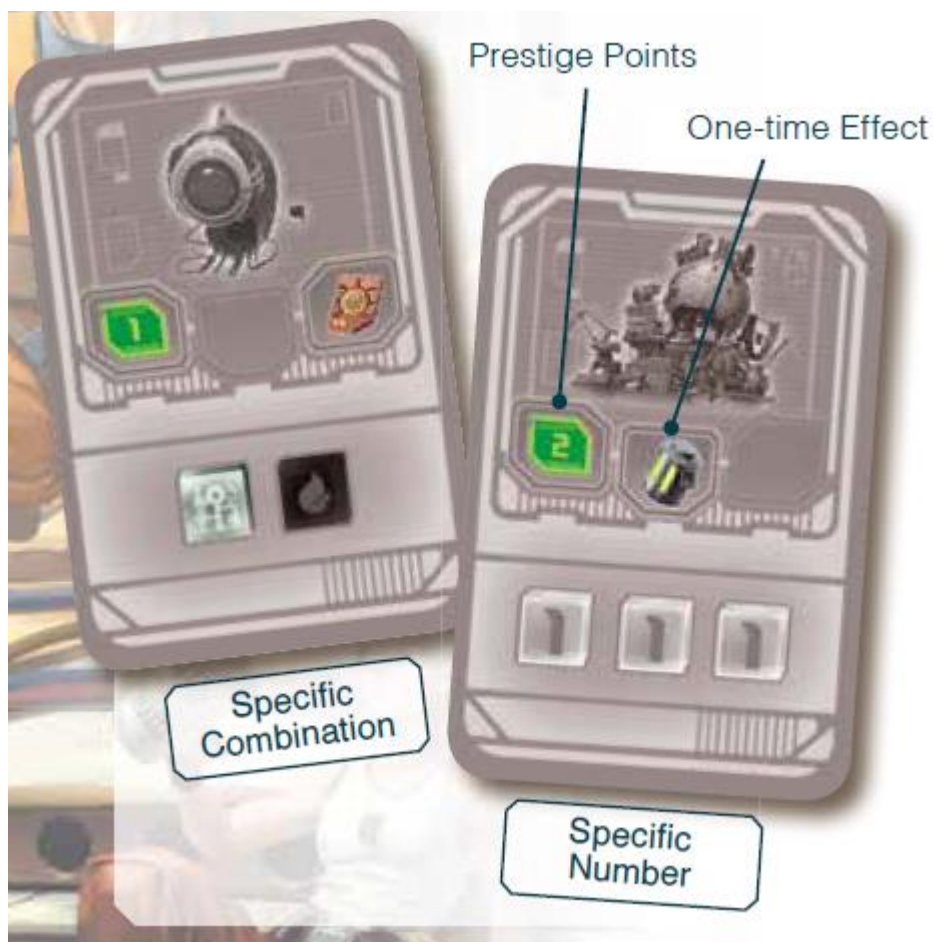
- Карты, требующие определенного типа ресурсов.

Чтобы завершить этот контракт, вы должны собрать на одном из своих уровней поисковой зоны ресурсы, которые указанных на карте. Порядок расположения не важен, только их тип.

- Карты, требующие определенного количества ресурсов

Чтобы завершить этот контракт, вы должны собрать на одном из уровней вашей поисковой зоны, количество ресурсов, указанных на карте. Вы можете выбирать, какой тип ресурсов использовать. Количество прозрачных кубиков указывает сколько **типов** ресурсов надо для контракта. Цифра внутри кубика, **количество** выбранного типа.

Примечание. Некоторые карты Контрактов имеют одноразовый эффект, который вы получаете сразу же после завершения контракта. В зависимости от карты вы можете получить 1 кредит, 1 батарею или 1 кредит и батарею.



Спонсоры

Тайлы спонсоров двухсторонние. Основная сторона, которую мы рекомендуем использовать для ваших первых игр и продвинутая сторона (обозначена буквой А в круге), которую мы рекомендуем использовать, после ознакомления с игрой. В случае если вы решили играть с продвинутыми эффектам Спонсоров, при выкладывании тайлов на планшет Колонии определяйте, какой стороной они будут выложены случайным образом. Это может быть и основная сторона и продвинутая.

Примечание: комбинация тайлов спонсоров сильно влияет на геймплей. Перед началом игры внимательно изучите эффекты каждого спонсора.



Получите один кредит.



Не тратьте кредиты на использование эффектов дайверов Trader, Spy, Engineer или Explorer в этом ходу.

Примечание. Если вы используете эффект вашего Spy для активации дайвера противника, вы не тратите кредиты на активацию своего шпиона, но вы все равно должны тратить кредиты для использования эффекта дайвера оппонента.



Используйте эффект вашего дайвера дважды в этом ходу

Примечание. Вы можете использовать эффект дайвера один раз, затем завершить контракт и использовать эффект дайвера во второй раз.



Используйте эффект одного из двух жетонов вознаграждения, расположенных на одном из уровней планшета Колонии. Затем сбросьте этот жетон награды и достаньте новый жетон из мешка, чтобы заменить его. Если мешок пуст, верните все сброшенные жетоны наград в мешок.



Верните ключ или X-ключ (только вашего цвета, не нейтральный) из зоны Хакера на ваш планшет. Переверните его и поместите на соответствующее место. Если необходимо, сдвиньте другие жетоны Ключей влево, в зоне Хакера, если образовался разрыв.



Проведите всплытие своего дайвера на 5 уровне (переместите его на самый верхний уровень вашего планшета, переместив жетоны других дайверов вниз).



Заплатите 2 кредита для улучшения активированного дайвера, переверните его таил на улучшенную сторону и получите одно очко Престижа.



Заплатите 2 кредита для улучшения одного из трех дайверов на первых трех поверхностных уровнях (1,2 и 3 уровень), переверните выбранный таил водолаза и получите одно очко Престижа.



Получите один жетон батареи.



Получите один жетон батареи или потратьте один жетон батареи, чтобы переместить ресурс по вашему выбору с уровня активированного дайвера на любой другой уровень и наоборот (то есть с любого другого уровня на уровень активного дайвера).

Дайверы.

В начале игры у каждого дайвера есть один базовый навык. Во время игры вы можете улучшить оборудование ваших водолазов путем переворота тайлов дайверов на их улучшенную сторону. Улучшенная сторона каждого дайвера показывает его в обновленном снаряжении для плавания и улучшает эффект от его активации.

- Каждый раз, когда вы используете эффект тайла Спонсора для улучшения дайвера, получите 1 очко Престижа.



- Основная сторона каждого жетона дайвера также показывает бонус улучшенной стороны (см. Значок в нижнем правом углу).

Дайверы - Metal Expert, Plant Expert, Fuel Expert, Tech Expert.



Эти четыре дайвера позволяют вам найти ресурсы соответствующие их специализации: металл (синий), растения (зеленый), топливо (черный) или оборудование (белый).

Основная сторона.

После активации дайвера, возьмите 1 ресурс, соответствующий его специализации и разместите его в поисковой зоне на уровне где вы активировали дайвера. Каждый уровень имеет ограниченное количество мест для ресурсов. Если все места заполнены, вы должны сначала освободить места перед тем, как размещать ресурсы на этом уровне (например, продавая ресурсы магазину с помощью торговца). Просто сбрасывать ресурсы нельзя.

Улучшенная сторона.

Дополнительные бонусы помимо основных ресурсов.

- Metal Expert - позволяет получить один нейтральный X-ключ.
- Plant Expert - позволяет получить один кредит.
- Fuel Expert – позволяет получить одну батарею.
- Tech Expert - позволяет вам вернуть ключ или X-ключ (только вашего цвета, а не нейтральный) из зоны Хакера на ваш планшет.

Получение ресурсов или бонусов не является обязательным действием.

Trader (Торговец)



Торговец позволяет вам взаимодействовать с магазином.

Основная сторона.

При активации вы можете продать один ресурс в магазин или купить один ресурс из магазина.

Если вы продаете или покупаете ресурс, вы должны обратиться к магазину, чтобы определить цену ресурса, который вы хотите продать или купить.

При продаже ресурса возьмите один ресурс из числа доступных на текущем уровне Торговца в зоне поиска. Поместите этот ресурс в магазин в верхнее свободное пространство столбца, соответствующего типу ресурса. Если в этом столбце нет свободных мест, вы не сможете продать этот ресурс. Затем получите кредиты или очки Престижа равные числу, указанному рядом со строкой, на которой вы только что разместили свой ресурс (количество кредитов отображается слева, число очков Престижа справа).

Только верхняя строка магазина позволяет получить очки Престижа.

При покупке ресурса, возьмите один ресурс из Магазина и поместите его на свободное место в поисковой зоне на текущем уровне торговца. Затем потратите кредиты на оплату стоимости ресурса. Стоимость ресурса равна числу, указанному рядом со строкой, с которой он был взят. Расплачиваться для покупки можно только кредитами. Если в Магазине нет ресурсов или нет свободных мест для ресурсов на уровне Торговца вы не можете купить ресурс.

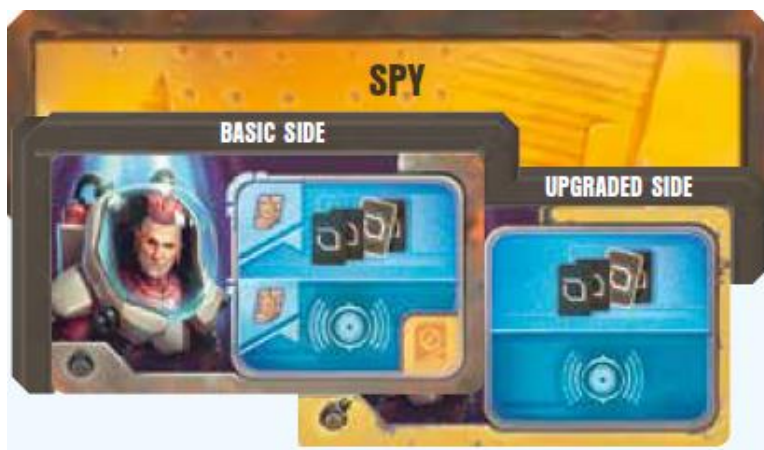
Улучшенная сторона.

Улучшенная сторона позволяет вам:

- получить один дополнительный кредит или один дополнительный пункт престижа каждый раз, когда вы продаете ресурс.
- Потратить на один кредит меньше каждый раз, когда вы покупаете ресурс.

Примечание. Либо получите один дополнительный кредит, либо очко престижа. Дополнительное очко престижа можно получить на всех уровнях Магазина.

Spy (Шпион)



Шпион позволяет получить частные контракты и активирует дайверов ваших противников.

Основная сторона.

При активации, Шпион позволяет вам либо взять карту Контракта, либо активировать дайвера оппонента, сидящего слева или справа от вас.

Чтобы взять карту контракта, потратьте один кредит и возьмите 4 карты Контрактов из колоды. Выберите одну из них и оставьте себе, остальные три карты положите под низ колоды, лицевой стороной вниз.

Чтобы активировать дайвера, принадлежащего противнику (сидящего слева или справа от вас), потратьте 1 кредит и используйте эффект дайвера, расположенного на том же уровне, что и ваш Шпион. Получите все эффекты от этой активации дайвера оппонента.

Вы не можете активировать чужого шпиона, для активации дайвера игрока, сидящего не рядом с вами. При активации чужого Шпиона возможно только получение частного Контракта.

Примечание: при активации чужого дайвера с помощью вашего шпиона, всплытие активированного водолаза оппонента не производится, он остается на текущем уровне. Если эффект активации чужого дайвера требует оплаты, оплату производите вы, а не ваш оппонент.

Designer's Variant: Если вы играете с этим вариантом то, когда вы хотите активировать дайвера вашего противника, отдайте 1 кредит вашему оппоненту вместо того, чтобы сбросить его в общий банк. Активированный дайвер должен проводить всплытие, когда ваш шпион его активирует, но всплытие можно остановить если оппонент потратит один жетон батареи.

Улучшенная сторона.

Вы не тратите один кредит при активации шпиона.

Engineer (Инженер)



Инженер позволяет улучшить ваших техников. (Хакера или Механика)

Основная сторона.

После активации, потратьте 1 кредит, чтобы улучшить Механика или Хакера.

Улучшение Механика: переместите тайл Механика вниз на одно деление. Значки рядом с Механиком плитка показывает максимальное значение передвижения, при активации перемещения дайвера вверх или вниз по уровням. В начале игры, максимальное значение движения вашего дайвера - 1.

Улучшение Хакера: переместите тайл Хакера на одно деление влево. Чем дальше перемещается ваш Хакер влево, тем быстрее ваши ключи будут возвращается из зоны Хакера на основное место планшета.

- Вы можете провести улучшение каждого из ваших техников только три раза.
- Если перемещение тайла Хакера привело к наложению его с жетоном Ключа, сдвиньте жетоны Ключей влево, чтобы выделить место для Хакера и продолжайте свой ход. В конце вашего хода, верните все ваши жетоны Ключей на свои уровни, как описано в шаге 3.

Улучшенная сторона.

Вы больше не тратите один кредит за использование эффекта Инженера.

Explorer (Исследователь)



Этот робот исследователь позволяет вам получить жетоны Вознаграждения с планшета Колонии.

Основная сторона.

После активации, потратьте 2 кредита, чтобы взять один из двух жетонов Вознаграждения с соответствующего уровня планшета Колонии. Используйте его немедленный эффект (показан на основной стороне), затем переверните его и поместите в поисковую зону на том же уровне, что и ваш исследователь. С этого момента каждый раз, когда вы завершаете контракт на этом уровне, вы получаете награду от этого жетона. Жетон награды остается на этом месте до конца игры.

- Если вы должны поставить жетон Вознаграждения на место уже занятое другим жетоном Вознаграждения, уберите старый жетон и положите на его место новый.
- Когда вы берете жетон Вознаграждения с планшета колонии, немедленно вытащите еще один жетон из мешка и положите на освободившееся место. Если сумка пуста, а вы должны достать жетон, верните все жетоны Вознаграждений из сброса в мешок.

Улучшенная сторона.

Использование эффекта Исследователя теперь стоит один кредит, а не два.

Жетоны Вознаграждений.

Вы можете использовать эти эффекты при помощи Исследователя или Спонсора.

Цвет фона на передней стороне указывает, какой постоянный эффект на оборотной стороне: оранжевый (2 кредита) или зеленый (Одно очко Престижа).



Получите один ресурс по вашему выбору из указанных и разместите его на свободном месте того же уровня где вы активировали Ключ в этом ходу.



Получите одну батарею.



Возьмите 4 карты Контрактов из колоды. Выберите одну из них и оставьте себе, остальные три карты положите под низ колоды лицевой стороной вниз.



Улучшите одного из дайверов по-вашему выборы. Очко престижа не получайте.



Получите одно очко Престижа.



Получите два кредита.



Получите одно очко Престижа.



Domovityi