



ПРАВИЛА


# АКВАТИКА

ЛЕДЯНЫЕ ВОДЫ

Автор Иван Тузовский

COSMO  
DROME  
GAMES





Борьба за власть разгорается с новой силой на фоне упадка империи Акватика. А после извержения подводных вулканов открывается пролив в Полярный океан, населённый загадочными существами. Северные Племена отправляются в неизвестные им акватории. Сумеют ли короли Акватики договориться с гордыми северными народами или утонут в междоусобных войнах?

«Акватика: Ледяные Воды» — это модульное дополнение, которое включает в себя:

- комплект для пятого игрока.
- новые карты Морских жителей, Королей, акваторий, жетоны игровых целей и миниатюры скатов.
- игровой режим «Племена» с картами племён и специальным полем.

---

## Содержание

стр.

Новые игровые компоненты	4
Подготовка к игре	5
Новые существа	7
Новые акватории	9
Племена	9
Как играть в режиме «Племена»	10
Новые игровые цели	11
Изменения базовых правил	11
Соло-режим	12
Благодарности	15

---



# НОВЫЕ ИГРОВЫЕ КОМПОНЕНТЫ

1 6 карт стартовых существ для 5-го игрока.



2 4 миниатюры ручных скатов для 5-го игрока.



3 1 трёхслойный планшет для 5-го игрока.



4 12 новых карт Морских жителей (2 набора по шесть разных существ).



5 14 новых карт акваторий.



6 6 новых миниатюр диких скатов.



7 3 новые карты Королей.



8 2 новых двусторонних жетона целей.



9 20 карт Племян.





10 1 планшет Племян.

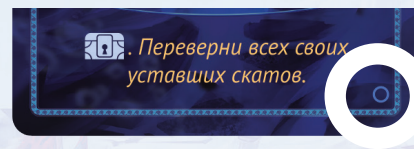




# ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Для начала решите, в какую версию игры вы хотите играть: с **треком целей** (как в базовой игре) или в **новом режиме «Племена»**. В обоих случаях следуйте инструкциям по подготовке к игре, описанным в основном режиме базовой игры, со следующими дополнениями:

1. Возьмите все карты Морских жителей из основной игры и дополнения. Сформируйте 2 колоды: в одной будут все карты с символом , в другой — все карты с символом . У вас должно получиться по 15 разных существ в каждой колоде.



**При игре впятером:** перемешайте обе колоды вместе.

**При игре вчетвером:** уберите в коробку 5 случайных карт из одной любой колоды, а затем перемешайте обе колоды вместе.

**При игре вдвоём или втроём:** уберите в коробку 10 случайных карт из одной любой колоды, а затем перемешайте обе колоды вместе.

Затем поместите полученную колоду на соответствующее место на поле. Откройте 6 верхних карт и выложите их в ряд существ.

2. Возьмите карты акваторий из базовой игры и дополнения.

**При игре впятером:** используйте все карты.

**При игре вчетвером:** верните в коробку по 2 случайные карты акваторий каждого типа (всего 10 карт).

**При игре втроём:** верните в коробку по 4 случайные карты акваторий каждого типа (всего 20 карт).

**При игре вдвоём:** верните в коробку по 6 случайных карт акваторий каждого типа (всего 30 карт).

Объедините все оставшиеся карты в одну колоду, тщательно перемешайте её и поместите в соответствующее место на игровом поле. Откройте 6 верхних карт и заполните нижний ряд акваторий.



Типы карт акваторий



Новый тип карт акваторий из дополнения



Если вы решили играть в режиме «Племена», выполните также следующие дополнительные действия:

1. Поместите планшет Племян на игровое поле так, чтобы он закрывал треки игровых целей.
2. Возьмите карты Племян и разделите их на 2 колоды в соответствии с рубашками:
3. Перемешайте колоды по отдельности. Откройте по 4 карты из каждой колоды и поместите их в открытую на соответствующие места на планшете Племян. Затем верните оставшиеся карты в коробку — они не используются в этой партии.





# НОВЫЕ СУЩЕСТВА

Некоторые из новых существ обладают новой способностью — отложенным эффектом, который активен только тогда, когда эти существа находятся на верху вашей стопки сброса. Вы можете найти эти эффекты на левой стороне карты существа внутри фиолетового поля («Б» на иллюстрации ниже). Эти эффекты активируются во время вашего следующего хода перед тем, как вы совершите своё основное действие, когда такое существо находится на верху вашей стопки сброса.


1. Во время своего хода вы разыгрываете Хранителя Моржового и активируете его обычный эффект (А).





2. Затем положите его на верх своей стопки сброса.





3. В следующий ход вы разыгрываете Морского Барона. Прежде чем активировать его эффект, вы активируете отложенный эффект Хранителя Моржового (Б), чтобы получить 2 .




4. Затем вы активируете эффект Морского Барона: получи 1  и купи 1 акваторию. Поскольку вы уже активировали отложенный эффект Хранителя Моржового, суммарно у вас будет 3 .



*Отложенный эффект остается активным, пока эта карта находится на верху вашей стопки сброса. Это правило применяется, даже если карта с отложенным эффектом попала в сброс из-за действий другого игрока: эффект активируется, как обычно, во время вашего хода. Этот эффект не активируется, если карта с ним закрыта любой другой картой (например, из-за действия оппонента).*



# НОВЫЕ АКВАТОРИИ

В дополнении появляется пятый тип акваторий: Ледяные воды . Эти акватории работают так же, как и в основной игре. Однако у некоторых из них есть новые эффекты:



*Все остальные игроки должны перевернуть по одному отдохнувшему скату (на свой выбор).*



*Скопируйте эффект с любой видимой глубины любой другой акватории на вашем игровом планшете (не в стопке очков процветания).  
Вы можете копировать глубины акваторий, содержащие только эффекты, НЕ ресурсы.*

## ПЛЕМЕНА

Изменение климата разрушило дома многих диких Племен, населяющих океан. Теперь, чтобы восстановить свою родину, эти Племена предлагают свои навыки и таланты всем, у кого достаточно денег.

### КАРТЫ ПЛЕМЁН

Есть 2 разных типа Племен:

Базовая стоимость

**I. Темно-синие Племена** предоставляют постоянный бонус (ресурсы или эффект), который вы можете использовать каждый свой ход.

Они также дают вам фиксированное количество очков процветания в конце игры.

Количество очков процветания в конце игры ➡

Постоянный бонус ➡



Базовая стоимость

**II. Светло-синие Племена** предоставляют мгновенный бонус, который вы должны активировать немедленно ⚡, когда вы их нанимаете. Они приносят вам очки процветания в конце игры за выполнение определённых условий.

Количество очков процветания в конце игры ➡

Мгновенный бонус ➡





# КАК ИГРАТЬ В РЕЖИМЕ «ПЛЕМЕНА»

При игре в новом режиме вам больше не нужно выполнять игровые цели — вместо этого вы нанимаете северные Племена.

Чтобы нанять Племя, вам необходимо:

1. Выберите Племя, которое вы хотите нанять, на планшете Племян. Один игрок не может нанимать одно и то же Племя дважды за игру.
2. Разыграйте карту с действием «Нанять существо». Примечание: если вы решите использовать эту карту для найма Племени, вы не сможете использовать её для найма Морского жителя в этот ход в качестве вашего основного действия.
3. Рассчитайте стоимость выбранной карты Племени: она будет равна базовой стоимости плюс 1 монета за каждого ската, уже размещенного на этой карте.
4. Заплатите, используя те же правила, что и при найме существа. Но в дополнение к монетам вы можете использовать очки процветания, убирая из игры в коробку карты акваторий из вашей стопки очков процветания (1 очко процветания = 1 монета). Обратите внимание, что эта карта будет потеряна навсегда и не будет учитываться при подсчёте очков в конце игры!
5. Поместите одного из ваших ручных скатов на выбранную карту Племени. Вы больше не сможете использовать этого ската.
6. Если вы выбрали Племя, дающее мгновенный бонус, немедленно активируйте его.

---

*В режиме «Племена» игра заканчивается только в случае, если закончились колоды акваторий или Морских жителей. После завершения игры подсчитайте сумму набранных вами очков процветания: за акватории в вашей стопке очков процветания, за карты существ в вашей руке и карты Племян, с вашими ручными скатами на них.*

---



# НОВЫЕ ИГРОВЫЕ ЦЕЛИ

Новые жетоны целей можно комбинировать с жетонами из основной игры при игре с целями. Требования для выполнения новых целей описаны ниже:



Для достижения этой цели игроку необходимо иметь 5 акваторий с разным количеством очков процветания на своём планшете (не в стопке очков процветания).



Для достижения этой цели у игрока должно быть не менее 7 акваторий в стопке очков процветания.




Для достижения этой цели у игрока на планшете должно быть 5 акваторий с разным количеством **неисследованных** глубин. Не имеет значения, сколько уровней глубины в этих акваториях: вы учитываете только видимые и ещё не использованные глубины каждой акватории.




Для достижения этой цели игроку необходимо иметь в стопке очков процветания как минимум 4 акватории, каждая из которых приносит 3 очка процветания или меньше.

## ИЗМЕНЕНИЯ БАЗОВЫХ ПРАВИЛ

Основываясь на отзывах поклонников игры, после Spiel 2019 мы внесли некоторые изменения в правила базовой игры. Если вы приобрели «Акватику» после выставки Spiel в 2019 году, вы можете пропустить эту часть (ваша книга правил уже включает в себя все необходимые изменения).

1. Чтобы ускорить игровой процесс, мы скорректировали действие «провести разведку». Теперь вы можете разведывать, даже если в нижнем ряду акваторий больше 4 карт. Если в нижнем ряду более 4 акваторий, сбросьте лишние карты по вашему выбору, пока не останется только 4, затем сдвиньте оставшиеся 4 карты в верхний ряд и, наконец, снова заполните нижний ряд. Кроме того, действие разведки теперь является необязательным: когда вы разыгрываете карту, которая позволяет вам провести разведку, вы можете либо выполнить это действие, либо пропустить его.
2. При игре вдвоём у карты Матроны есть дополнительный эффект: всякий раз, когда вы разыгрываете карту Матроны, вы сбрасываете самое левое существо (стоимостью 0 ) из ряда существ на игровом поле. Затем снова заполняете ряд по правилам базовой игры.



Например, если вы играете карту Морского Конька, вы можете пропустить действие разведки и выполнить только действие «Получи 1  и завоюй 1 акваторию».



# СОЛО-РЕЖИМ

## ИЗМЕНЕНИЕ ПРАВИЛ

Основываясь на отзывах поклонников игры, после Spiel 2019 мы внесли некоторые изменения в правила соло-режима. Если вы приобрели «Акватику» после выставки Spiel в 2019 году, вы можете пропустить эту часть (ваша книга правил уже включает в себя все необходимые изменения). Теперь ваш виртуальный соперник помещает ската на трек целей не только тогда, когда вы разыгрываете карту Матроны, но и когда вы выполняете действие разведки. Количество необходимых очков процветания также было скорректировано:

Очки процветания	Морское чудовище
30 или меньше	Рыба-Капля
31–60	Морской Змей
60–90	Левиафан
91 или больше	Кракен

# СОЛО-ИГРА В РЕЖИМЕ «ПЛЕМЕНА»

## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Выполните все этапы подготовки к основной игре в режиме «Племена», но со следующими изменениями:

1. Разделите карты акваторий на 5 колод в соответствии с их типами. Перемешайте каждую колоду по отдельности. Возьмите по 4 случайные карты из каждой колоды и замешайте их в одну колоду (всего у вас будет 20 карт). Верните остальные карты акваторий в коробку.
2. Используйте карты Морских жителей с символом **O** из базовой версии игры и дополнения. У вас должно быть 15 разных карт Морских жителей.
3. Разместите Племена в соответствии с правилами подготовки к основной игре в режиме «Племена».

## ЦЕЛЬ

Нанять все Племена до окончания игры.



## ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС

Играя соло в режиме «Племена», вы будете соревноваться только с самим собой (никаких «виртуальных соперников»), каждый раз пытаясь достигнуть более высокого результата. После достижения 6 уровня (см. далее) вашей целью станет набрать как можно больше очков процветания. За прохождение каждого уровня сложности вам будет дарован один из титулов Морского Королевства.

### **Выберите уровень сложности и настройте игру следующим образом:**

Попробуйте соло-игру в режиме «Племена», постепенно повышая свой уровень!

**Уровень 1 (Маленькая русалочка):** играйте по основным правилам режима «Племена» с одним изменением. При найме Племени (т.е. розыгрыше карты с действием «Нанять существо») вы можете выбрать: разместить одного из ваших ручных скатов на карту (получая эффекты и очки процветания в конце игры), либо перевернуть карту Племени рубашкой вверх не получая эффектов и очков процветания. Перевернутая карта племени считается нанятой, а вы экономите ручных скатов.

**Уровень 2 (Мистер Губка):** играйте по правилам уровня 1 с одним изменением: при подготовке к игре расположите на планшете Племян 2 случайные карты с **I** на рубашке и 6 случайных карт Племян с **II** на рубашке.

**Уровень 3 (Косплейщик Аквамена):** играйте по правилам уровня 1 с двумя изменениями: чтобы нанять Племя, вы обязаны поместить на него ската. Вы можете использовать как ручных, так и диких скатов, но вы больше не можете переворачивать карты Племян для их найма. Перед началом игры убедитесь, что в созданной вами колоде акваторий есть как минимум 6 диких скатов. Если нет, сформируйте новую колоду акваторий.

**Уровень 4 (Настоящий Аквамен):** играйте по правилам уровня 3 с одним изменением: при найме Племени, в случае использования акваторий для найма, каждая акватория в вашей стопке очков процветания приносит только 1 очко вместо своего обычного значения.

**Уровень 5 (Морской Волк):** играйте по правилам уровня 3 с одним изменением: вы не можете использовать акватории из стопки очков процветания при найме Племян.

**Уровень 6 (Сын Посейдона):** играйте по правилам уровня 5 с одним изменением: при подготовке к игре вы должны использовать 2 Племени с **I** на рубашке карт и 6 Племян с **II** на рубашке карт.

Когда заканчиваются карты в колоде акваторий и/или колоде Морских жителей, игра заканчивается. Обратите внимание, что у вас всё ещё останется несколько карт акваторий и 6 Морских жителей на игровом поле. Сделайте 1 последний ход, а затем посмотрите, удалось ли вам нанять все Племена (поздравляем, вы победили!) или нет (вы проиграли).



## ТАБЛИЦА РЕКОРДОВ

Когда вы достигнете уровня сложности 6 и закончите свою первую игру, подсчитайте очки процветания по правилам базовой игры, включая очки процветания от нанятых вами Племян. В следующий раз попробуйте улучшить свой результат!

I	II			Итого



# НАД ИГРОЙ РАБОТАЛИ

## СОЗДАТЕЛЬ ИГРЫ



Иван Тузовский — кандидат культурологии. Он успешно выпустил 2 монографии: одну о прогнозировании будущего и ещё одну — о цифровой эпохе. В 2012 году он перешёл на настольную сторону Силы и с тех пор не может полностью сосредоточиться на превращении в доктора наук и чтении лекций о визуальной культуре и истории искусств в университете.

*Посвящается моему сыну Аркадию Тузовскому и моей жене Елене Тузовской.*

**Особая благодарность:** Галине Кирилловой, Леониду Коногорскому, Джамилю Исимову.

**Редакция также благодарит** М. Гущина, П. Ерофеева, А. Зезюкину, М. Кротова, Н. Кузиванова, С. Латышева, Р. Макурина, А. Миронову, Е. Михайлова, М. Першукова, Д. Оборина, Я. Сарли.

РЕДАКТОР ПРОЕКТА Дарья Мартыщук

ДЕВЕЛОПЕРЫ Андрей Колупаев, Иван Лашин,  
Иван Тузовский

ГЕНЕРАЛЬНЫЙ ДИРЕКТОР Михаил Пахомов

АРТ-ДИРЕКТОР Виктор Забурдаев

ПРОДАКШН-ДИРЕКТОР Сергей Морозов

ГЛАВНЫЙ РЕДАКТОР Максим Верещагин

ИДЕИ И КОНЦЕПТ ОФОРМЛЕНИЯ Дарья Мартыщук

ПЕРЕВОДЧИЦА Таша Тележкина

КОРРЕКТОР Софья Еркушова

   /cosmodrome.games #cosmodromegames



# ПАМЯТКА ПО ПОДГОТОВКЕ К ИГРЕ

## МОРСКИЕ ЖИТЕЛИ

Возьмите все карты Морских жителей из основной игры и дополнения.

Сформируйте 2 колоды: одна содержит все карты с символом ○, а другая — все карты с символом ◇.

У вас должно получиться 15 разных существ в каждой колоде.

**При игре в пятером:** перемешайте обе колоды вместе.

**При игре в четвером:** уберите в коробку 5 случайных карт из одной колоды, а затем перемешайте обе колоды вместе.

**При игре вдвоём или втроём:** уберите в коробку 10 случайных карт из одной колоды, а затем перемешайте обе колоды вместе.

## АКВАТОРИИ

Возьмите карты акваторий из базовой игры и дополнения.

**При игре в пятером:** сформируйте одну колоду, включающую все карты акваторий.

**При игре в четвером:** уберите в коробку 2 случайные карты акваторий каждого типа (всего 10 карт).

**При игре втроём:** уберите в коробку 4 случайные карты акватории каждого типа (всего 20 карт).

**При игре вдвоём:** уберите в коробку 6 случайных карт акваторий каждого типа (всего 30 карт).