

Правила настольной игры «Доктор Шарк» (Dr.Shark)

Автор игры: Антуана Баузы и Бруно Катала

Перевод на русский язык: Попков (sNOwBODY) Владислав, ООО «Игровед» ©

Для 2-6 шпионов старше 10 лет

Где-то в южной части Тихого океана...

Всемирно известный Доктор Шарк (*от англ. shark - акула*) организывает на своем острове вечеринку с коктейлями, куда приглашены все сливки общества. Весьма вероятно, что эта загадочная личность является главой тайной преступной организации.

Вы только что получили зашифрованное СМС:

Вечеринка с коктейлями организована Доктором Шарком

- Вполне возможно, что важные доказательства сокрыты где-то в бассейне

- Посетите вечеринку и получите их

- Остерегайтесь АКУЛ!!!

- Приглашение получите с курьером.

В СЛУЧАЕ ПРОВАЛА МЫ БУДЕМ ПОЛНОСТЬЮ ОТРИЦАТЬ СВОЮ ПРИЧАСТНОСТЬ

По приказу контрразведки вашей страны вы должны смешаться с остальными гостями на вечеринке, чтобы получить возможность незаметно улизнуть и спуститься на дно бассейна.

Ваше задание

Для того, чтобы выдвинуть обвинение Доктору Шарку, вы должны собрать доказательную базу, используя для этого улики найденные на дне бассейна.

Некоторые определения

Шпион

Участник игры.



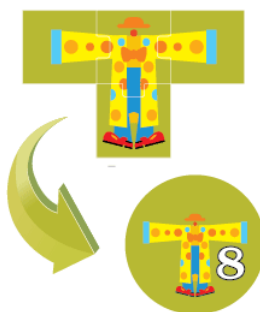
Улика

Часть мозаики.



Доказательство

Набор улик, составляющих единый объект.



Досье

Набор доказательств и улик, собранных шпионами. Все части досье лежат перед игроком.



Организация вечеринки

Каждый персонаж получает карточку доступа.

Во время своего хода шпионы помещают соответствующий им жетон персонажа на игровое поле.


Неиспользуемые карточки и жетоны остаются в коробке.



Игроки ходят по часовой стрелке.

1. Поместите челюсти и таймер рядом с игровым полем.
2. Поместите коврик с формами и текстурами рядом с игровым полем.
Перед первой игрой наклейте наклейки, с учетом соответствия между текстурами и цветами. В качестве инструкции используйте элементы мозаики. Второй набор наклеек является запасным.
3. Поместите улики в мешочек, убедившись, что все элементы хорошо отделены.
4. Отсортируйте жетоны доказательств по цвету и выложите их рядом с игровым полем.
5. Области поиска

На дне бассейна имеется пять зон. Каждая зона соответствует определенному способу поиска, который показан с помощью значков. (Различие между методами объясняется далее.) Некоторые зоны имеют по две области: темную и светлую. Если в игре участвуют 2 или 3 шпиона, то используются только светлые области. Если задействованы 4-6 шпионов, то используются все области.

 Получив карточки доступа, шпионы могут перемещаться по бассейну так, как пожелают. Шпион №1 является первым игроком. Во время своего хода он должен сдвигать маркер хода на одно деление вперед по шкале ходов.

6. Шкала ходов



Сколько игроков? Сколько ходов?

- Играя вдвоем, вдвоем или впятером каждый игрок действует сам по себе.
 - При игре вдвоем или втроем игра длится 10 ходов.
 - При игре впятером игра длится 8 ходов.
- Играя вчетвером, игроки могут действовать как индивидуально, так и двумя командами по два шпиона.
 - Если они играют по отдельности, то игра длится 8 ходов.
 - Если играют в парах, то игра длится 6 ходов.
- Играя вшестером, игроки всегда делятся на команды по два шпиона, и игра длится 6 ходов.

Командная игра

Основные правила остаются неизменными, но каждая команда ведет одно общее дело, над которым работают оба шпиона. Места шпионов из разных команд за столом должны чередоваться. Командная игра добавляет в процесс особую пикантность.

Пришло время для вечеринки!

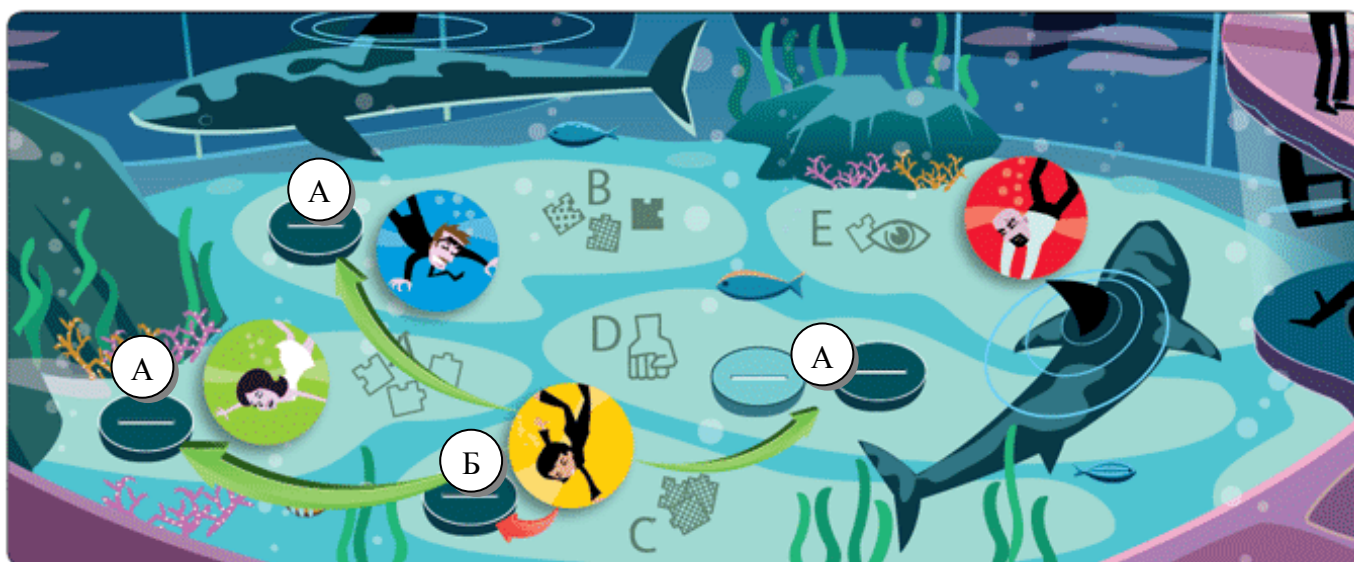
Во время своего хода шпионы должны:

1. Нырнуть в бассейн
2. Обыскать определенную зону
3. Организовать свое досье

Нырнуть в бассейн

Каждый ход, включая первый, вы должны переместить своего шпиона на свободную область в другой зоне. Помните, что в каждой зоне используется свой метод поиска.

В следующем примере Йоко может переместиться на любую область, отмеченную стрелками «А», так как они не заняты и находятся в зонах отличных от стартовой. Она не может двигаться на области обозначенные стрелками «Б», так как они находятся в той же зоне поиска.



Памятка: При игре вдвоем или втроем темные области не используются. На них нельзя помещать персонажей.

Обыскать определенную зону

Положите перед собой коврик с формами и текстурами.

Сидящий по левую руку игрок берет челюсти и таймер, помещая их перед собой. Он начинает отсчет времени на таймере и внимательно следит за ним.

Как только время истекает, он захлопывает челюсти и вы должны немедленно вытянуть руку из мешочка. На этом ваш ход заканчивается.

На поиск при помощи используемого в данной зоне метода у вас есть отведенное таймером время (приблизительно 30 секунд). Три метода поиска «А», «Б» и «В» используют схожий принцип: залезьте в мешочек (который символизирует собой бассейн) обеими руками для того, чтобы поискать и обнаружить требуемые улики. Вы прокладываете себе путь вслепую, делая это только на ощупь. Ни при каких условиях вы не можете смотреть в мешок (кроме способа «Д»).



Зона «А»: поиск по форме

Шпион достает улику из мешочка и тут же открыто помещает ее стороной с иллюстрацией на коврик, в секцию с формами.

Как только улика правильно помещена на соответствующую ей форму, шпион может тянуть из мешочка следующую улику. Улики извлекаются из мешочка по одной, и их формы НЕ ДОЛЖНЫ повторяться. Остальные шпионы должны за этим проследить.

Как только время вышло, шпион забирает все собранные на коврике улики и добавляет их к своему досье.

Если шпион вытянул из мешочка улику, которая по форме совпадает с уже находящейся на коврике, то он возвращает ее обратно и на этом его ход сразу же заканчивается, независимо от оставшегося времени. Все уже находящиеся на коврике улики добавляются в досье.



Зона «Б»: поиск по текстуре

Шпион достает улику из мешочка и тут же открыто помещает ее стороной с иллюстрацией на коврик, в секцию с текстурами.

Как только улика правильно помещена на соответствующее ей обозначение текстуры, шпион может тянуть из мешочка следующую улику. Улики извлекаются из мешочка по одной, и их текстуры НЕ ДОЛЖНЫ повторяться. Остальные шпионы должны за этим проследить.

Как только время вышло, шпион забирает все собранные на коврике улики и добавляет их к своему досье.

Если шпион вытянул из мешочка улику, которая по текстуре совпадает с уже находящейся на коврике, то он возвращает ее обратно и на этом его ход сразу же заканчивается, независимо от оставшегося времени. Все уже находящиеся на коврике улики добавляются в досье.



Зона «В»: поиск по такой же текстуре

Шпион достает улику из мешочка и тут же открыто помещает ее стороной с иллюстрацией на коврик, в секцию с текстурами.

Как только улика правильно помещена на соответствующее ей обозначение текстуры, шпион может тянуть из мешочка следующую улику, добавляя ее поверх предыдущей. Улики извлекаются из мешочка по одной и все их текстуры ДОЛЖНЫ совпадать. Остальные шпионы должны за этим проследить.

Как только время вышло, шпион забирает все собранные на коврике улики и добавляет их к своему досье.

Если шпион вытянул из мешочка улику с текстурой, которая отличается от той, что уже присутствует на коврике, то он возвращает ее обратно и на этом его ход сразу же заканчивается, независимо от оставшегося времени. Все уже находящиеся на коврике улики добавляются в досье.



Зона «Г»: поиск в пригоршне

Этот поиск осуществляется в точности по следующему алгоритму:

1. Запустите одну руку в мешок и одним движением вытяните пригоршню улик.
2. Разложите улики на столе стороной с иллюстрациями вниз (можно двумя руками) и отсортируйте их по цвету оборотной стороны.
3. Если среди них есть акулы, то верните их обратно в мешочек. А также все улики совпадающие с ними по цвету.
4. Завершив предыдущие три этапа, шпион может выбрать по одной улике каждого оставшегося цвета.

Все улики, выбранные до того как время на таймере истечет, добавляются в досье.

Подсказка: Брать в кулак слишком много элементов также может быть опасно. Не переоценивайте время, отведенное на их сортировку. Более того, вы увеличиваете свои шансы вытащить одну или даже пару акул.



Зона «Д»: визуальный поиск

Откройте мешочек, взгляните внутрь и выберите одну улику по вашему желанию. Сразу же добавьте ее к досье.

Подсказка: Лучшие еще до открытия мешочка точно знать, какая улика вам необходима... Ведь время бежит быстро.

Берегитесь! Акулы!

Если во время поиска методом «А», «Б» или «В», игрок вытягивает из мешочка акулу, его ход немедленно завершается, так акулы уже рядом. И пора бы уносить из бассейна ноги... Все уже выложенные на коврик улики по-прежнему добавляются в досье. Верните акулу обратно в мешочек до начала хода следующего игрока.

Завершение поисков

Поиск может закончиться тремя различными способами:

- А. Время истекает, и челюсти с шумом захлопываются.
- Б. Шпион ошибается.
- В. Из мешочка вытягивается акула (способом «А», «Б» или «В»).

Организация досье

Как только поиски завершены, шпион организует свое досье, добавляя к нему собранные улики.

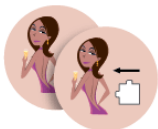
Затем он проверяет, можно ли получить часть доказательства, собрав воедино улики. Он берет соответствующий жетон доказательства и кладет его перед собой. Использованные для получения доказательства улики возвращаются в коробку и больше в игре не используются. Доказательство окончательно получено и не может быть выкрадено другим шпионом. Число на жетоне показывает количество очков, которые приносит это доказательство.

Важно: Существует несколько копий одного доказательства. Это означает, что они могут быть собраны более одного раза, даже одним и тем же шпионом (как, например, спутниковые часы).

Доказательства в виде оружия и приспособлений - особые случаи

Оружие и приспособления приносят меньше очков, нежели элементы маскировки, схемы и липовые документы.

С другой стороны, доказательства в виде оружия и приспособлений позволяют воспользоваться услугам наемных агентов, готовых принять ваше предложение о работе.



Паолетта, неотразимая

Когда шпион получает это доказательство, он может немедленно воспользоваться ее очарованием и может по своему выбору взять одну улику из досье другого игрока.



Бабанипулос, посредник

Когда шпион получает эту часть доказательства, он может немедленно воспользоваться его ораторским талантом и по своему выбору взять одну улику из досье другого игрока. В обмен он должен отдать две своих улики. *И да... не*

может же все быть только у вас.

Последовательное использование агентов

Не разрешается прибегать к услугам нескольких агентов подряд. Если воспользовавшись одним агентом, вы собрали доказательство и получили возможность использовать другого агента, то последний просто игнорируется.

Завершение игры

Как только завершается последний ход, игра заканчивается и начинается подсчет очков.

Каждый шпион складывает жетоны доказательств и все неиспользованные улики в своем досье.

Набравший наибольшее число очков шпион, побеждает в игре! Он немедленно запрыгивает на борт вертолета и покидает остров, прихватив с собой собранное досье, чтобы передать его своему начальству. Остальные шпионы раскрывают себя и отправляются на корм акулам...

Пример подсчета

Йоко удалось собрать такое досье,



за которое она получает следующие очки:

Один жетон доказательства с липовыми документами: 12 очков

Один жетон доказательства с элементами маскировки: 8 очков

Два жетона доказательств с приспособлениями: 14 очков

Восемь неиспользованных улик: 8 очков

Общая ценность досье составляет 42 очка.

