

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

**Автор игры: Антуан Боза 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.



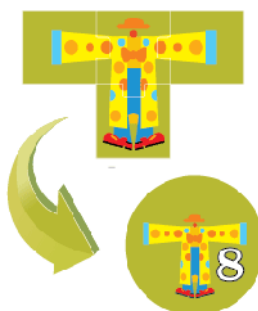
### Улика

Часть мозаики.



### Доказательство

Набор улик, составляющих единый объект.



### Досье

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

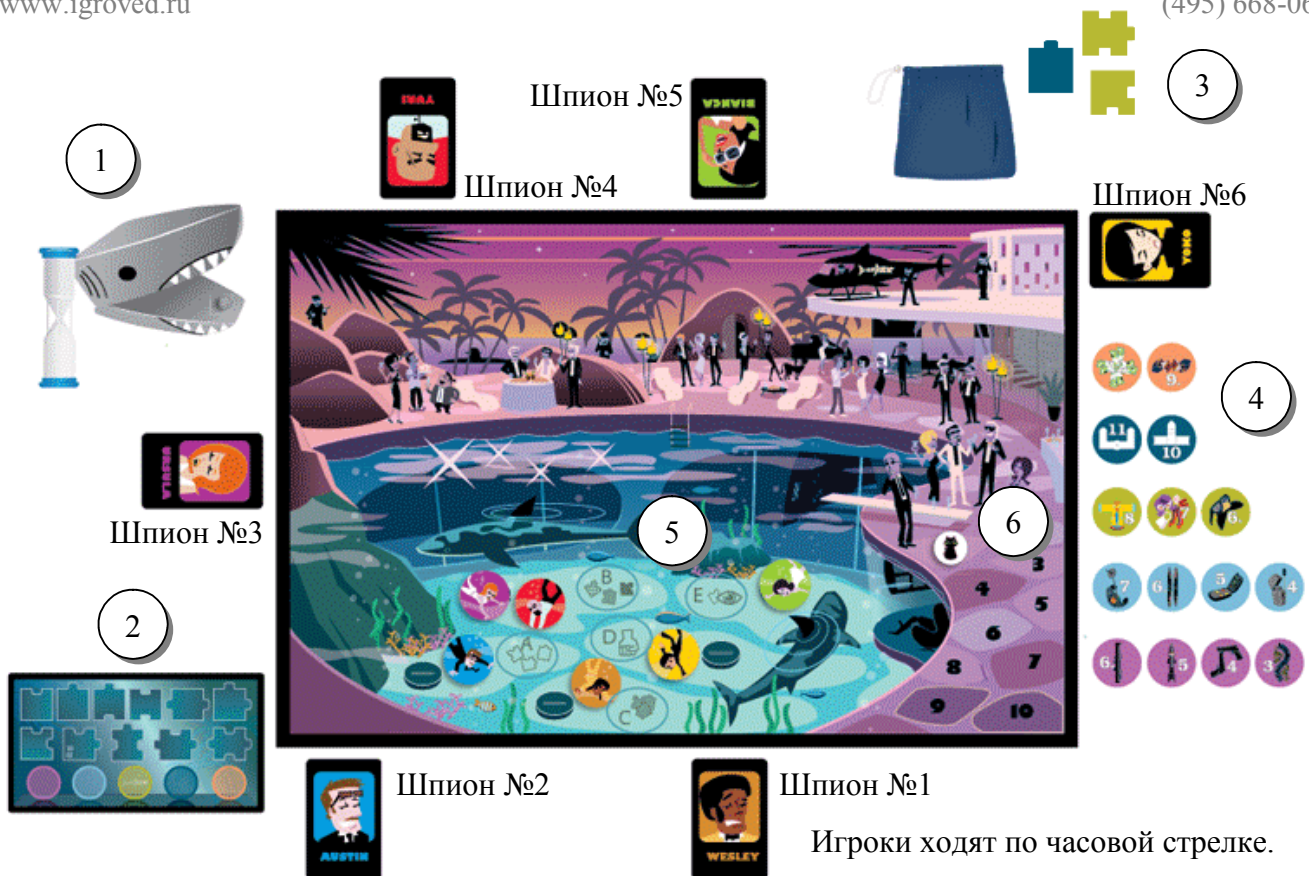


## Организация вечеринки

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. (Различия между методами объясняется далее.) Некоторые зоны имеют 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



Липовые документы

Схемы

Элементы маскировки

Приспособления

Оружие

**Сколько игроков? Сколько ходов?**

- Играя вдвоем, вдвоем или втроём каждый игрок действует сам по себе.
  - При игре вдвоем или втроём 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!**

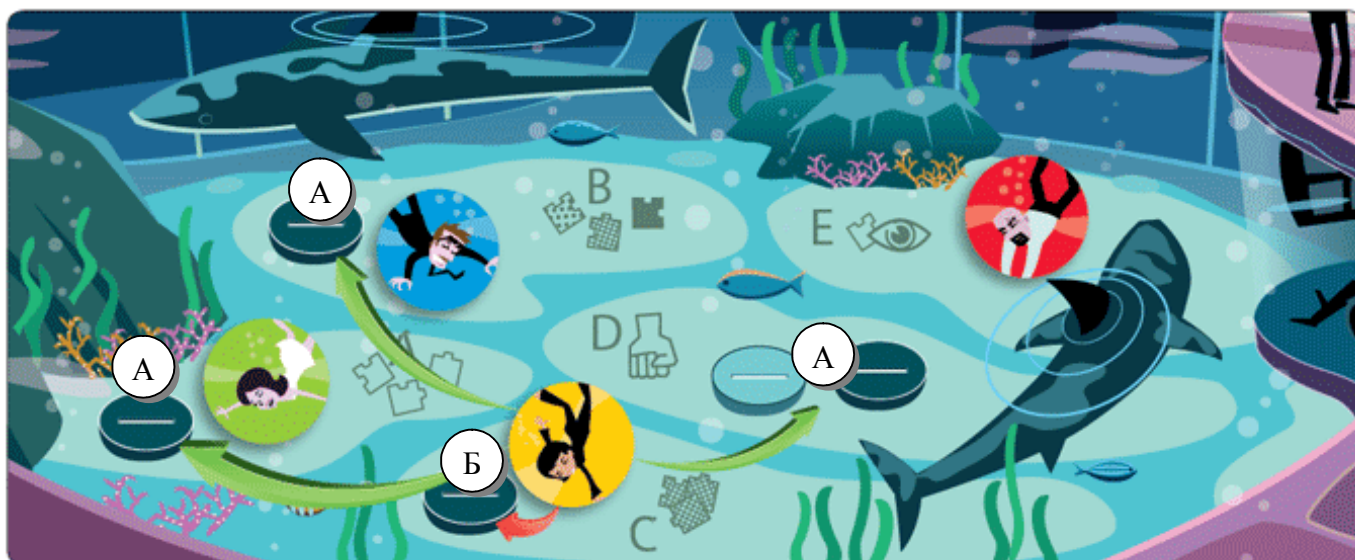
Во время своего хода шпионы должны:

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 втроём 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.



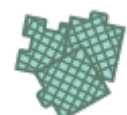
### Зона «Б»: поиск по текстуре

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. Разложите улики на столе иллюстрациями вверх (можно двумя руками) и отсортируйте их по фоновому цвету.
2. Если среди них есть акулы, то верните их обратно в мешочек. А также все улики, совпадающие с ними по цвету.
3. 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 досью.

*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, т.к. 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 услугами 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. ... *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.

