

Правила настольной игры «Наутилус» (Nautilus)

Автор игры: Чарльз Шевалье (Charles Chevalier)

Перевод на русский язык: Татьяна Семенченко, ООО «Игровед» ©

Игра для 2 участников от 10 лет

Пришло время капитану Немо решить, кто же станет первым помощником на Наутилусе. Приготовьтесь встретиться лицом к лицу с Океаном, чтобы доказать, что вы лучший во всех пяти важнейших для капитана сферах деятельности!

Компоненты игры

- 1 складное игровое поле, изображающее Наутилус
- 1 жетон капитана Немо для обозначения первого игрока раунда
- 14 карт ныряльщиков, пронумерованных от 1 до 14
- 30 карт сфер деятельности (по 6 для каждой из 5 сфер)
- 6 специальных карт

Цель игры

Игра состоит из шести раундов. В каждом раунде выкладываете карты ныряльщиков так, чтобы одержать верх над соперником в пяти важных сферах: Науке 🧪, Исследованию 🐙, Навигации 🧭, Инженерии ⚙️ и Войне 💀. Игрок, ставший к концу игры лучшим в большем числе сфер, становится победителем.

Подготовка к игре



Расположите игровое поле между игроками. Перемешайте карты ныряльщиков и разместите рубашкой вверх в передней части Наутилуса ①. Перемешайте специальные карты и положите колоду рубашкой вверх на корме Наутилуса ②. Перемешайте карты сфер и выложите пять из них картинкой вверх на предназначенные для них места на игровом поле ③. Оставшиеся карты сфер оставьте рядом с игровым полем рубашкой вверх (это колода карт сфер, которая будет использоваться во время игры). Отдайте жетон капитана Немо младшему игроку – в первом раунде он ходит первым.

Подготовка к раунду

Перед началом каждого раунда игроки берут по пять карт ныряльщиков, которые они не показывают сопернику. Затем первый участник тащит две специальные карты. Посмотрев на них, он оставляет одну себе, а вторую отдает сопернику. Некоторые специальные карты могут быть сыграны в начале раунда, некоторые в течение него (смотри подробное описание специальных карт в конце данных Правил). Специальные карты сбрасываются в конце раунда независимо от того, были они сыграны или нет.

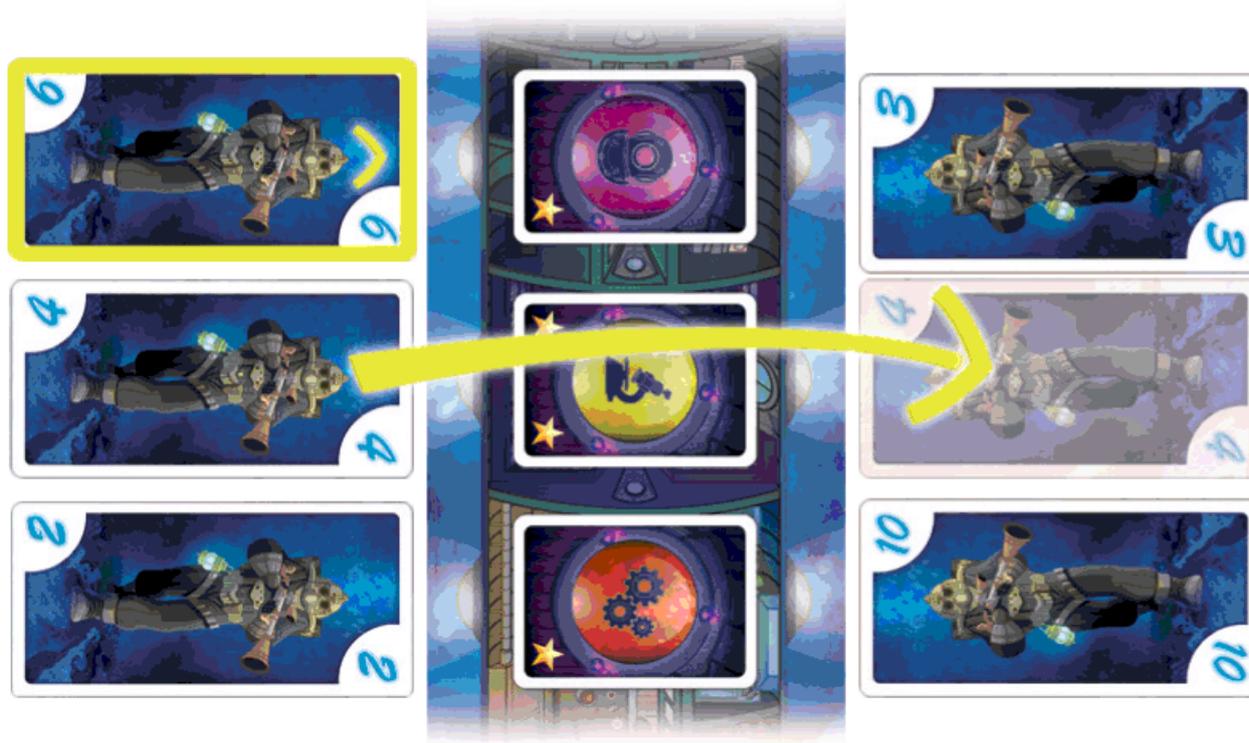
Раунд

В начале раунда первый игрок кладет одну из карт ныряльщиков на стол около Наутилуса напротив карты сферы либо **на своей стороне**, либо **на стороне соперника**. Затем карту выкладывает соперник. И так до тех пор, пока не будут заняты картами все 10 мест (по 5 с каждой стороны Наутилуса).

Обратите внимание: в конце раунда значения карт ныряльщиков, размещенных напротив друг друга, определяют, кто получает карту сферы.

На некоторых картах ныряльщиков изображены горизонтальные или вертикальные стрелки. Когда играется такая карта, она начинает перемещение:

- Карта с вертикальной стрелкой (значение 6 или 9) позволяет игроку переместить **любую другую карту ныряльщика** на место напротив нее **на противоположной стороне Наутилуса**, если оно свободно. Перемещаемая карта должна исходно находиться на той же стороне Наутилуса, что и сыгранная карта со стрелкой.



- Карта с горизонтальной стрелкой (значение 7 или 8) позволяет игроку переместить **любую другую карту ныряльщика** на свободное место **на той же стороне Наутилуса**. Перемещаемая карта должна исходно находиться на той же стороне Наутилуса, что и сыгранная карта со стрелкой.



Обратите внимание: перемещение должно быть выполнено обязательно! Только если оно невозможно, карта ныряльщика со стрелкой играется как обычная карта ныряльщика.

Окончание раунда

Раунд заканчивается, как только все 10 мест по обе стороны Наутилуса заняты картами (ныряльщиков или специальными). Затем определяется, кому достанутся карты сфер. Тот игрок, на стороне которого находится карта ныряльщика с бóльшим значением, забирает себе соответствующую карту сферы.

Обратите внимание: из этого правила существует одно исключение – карта ныряльщика со значением 1 (на ней изображен краб) всегда выигрывает у карты ныряльщика со значением 14 (но только у неё).

Полученные карты сфер игрок складывает рядом с собой в стопку рубашкой вверх, вместе с картами, выигранными в предыдущих раундах. Игрок всегда может просмотреть свою стопку карт сфер.

Если колода карт сфер опустела, то игра заканчивается (смотри раздел **Конец игры и подсчет очков**). Если же нет, то жетон капитана Немо переходит к другому игроку и на игровое поле выкладываются 5 новых карт сфер. Сыгранные карты ныряльщиков возвращаются в соответствующую колоду, и она заново перемешивается. Полученные в начале раунда специальные карты откладываются в сторону, независимо от того были они сыграны или нет. Начинается новый раунд.

Обратите внимание: в конце третьего раунда верните ранее сыгранные специальные карты в соответствующую стопку и заново перемешайте её.

Конец игры и подсчет очков

Игра завершается после шестого раунда, в котором заканчивается колода карт сфер деятельности. Участники сравнивают свои результаты во всех пяти сферах деятельности, подсчитывая количество очков на картах, полученных в процессе игры, для каждой сферы отдельно. При этом карты с двумя звездами ★★ добавляют 2 очка, с одной звездой ★ – 1, а с чернильной кляксой ✖ забирают одно очко из соответствующей сферы. Игрок, набравший большее число очков в сфере, выигрывает в ней. Участник, выигравший в большем числе сфер, объявляется победителем.

Специальные карты



Кракен считается картой ныряльщика со значением 15 и играет по тем же правилам.



Рыбья кость считается картой ныряльщика со значением 0 и играет по тем же правилам.



Якорь играет сразу после карты ныряльщика на неё или на любую другую уже лежащую на столе. Он предотвращает любые перемещения выбранной карты.

Перечисленные ниже карты играют сначала первым игроком раунда, а затем его соперником в начале раунда, до карт ныряльщиков.



Глаз позволяет игроку заглянуть в карты ныряльщиков соперника, чтобы предвидеть его действия.



Батискаф позволяет игроку вытянуть две дополнительные карты ныряльщика, выбрать одну и вернуть вторую рубашкой вверх на верх стопки.



Гарпун позволяет игроку вслепую вытащить любую карту ныряльщика из руки соперника и заменить любой своей, если вытащенная карта его устроит. Если не устроит – игрок должен вернуть вытащенную карту сопернику.