

# Осторожно Осьминожки

Для 2-4 игроков  
от 5 лет

Приключения начинаются! На исследовательском корабле «Любопытный» игроки отправляются на поиски морских животных. Однако в море резвится озорной маленький осьминожка. Такое вот непоседливое и милое существо со щупальцами. Осьминожка Куно постоянно убегает из дома, ведь вокруг столько всего нового и интересного, а его папасьминог только и занят поисками и возвращением домой сына. При этом он так машет своими щупальцами, что – ОХ! – по неосторожности вполне может опрокинуть корабль игроков ...

## СОСТАВ ИГРЫ:



## ЦЕЛЬ ИГРЫ – ИССЛЕДОВАНИЕ МОРЯ

Игрокам предстоит путешествовать по морю и внимательно изучать, что же скрывается под морскими фишками. Их задача – обнаружить как можно больше морских животных! Но исследуя море, игрокам надо быть осторожными, чтобы не оказаться около маленького осьминожки. Известно, какая шалость придет ему в голову и что будет делать папа Курт, поэтому на корабле сразу же звучит сигнал тревоги! Может случиться так, что весь провиант окажется в море и придется прекратить путешествие. Тот, кому в конце игры удастся собрать наибольшее количество фишек с морскими животными и сохранить какое-то количество провианта, объявляется лучшим исследователем моря и становится победителем в игре!

## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- Картонные детали надо аккуратно отделить от основания.
  - Игровое поле состоит из 5 частей:
    - 4 участка моря;
    - 1 центральная круглая часть.
- В середине этой части надо сделать небольшое отверстие, а затем осторожно вставить ее центральную часть основания для игрового поля (пластиковая часть коробки), загнывая края вверх так, чтобы они оказались закрепленными в трех небольших держателях.
- На корабле необходимо закрепить парус.
  - Оставшиеся игровые элементы вынимаются из коробки.
  - После этого поддерживающая стойка устанавливается в отверстие

в центральной части игрового поля, при этом маятник должен свободно качаться. И наконец, на вершине стойки размещается большой осьминог.

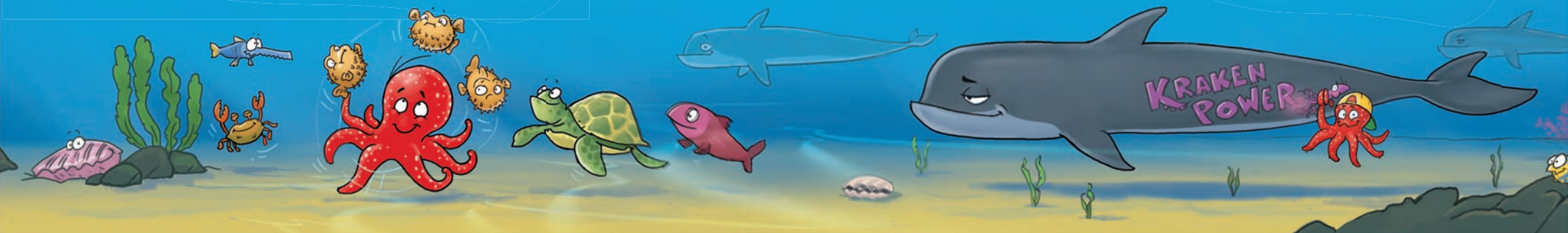
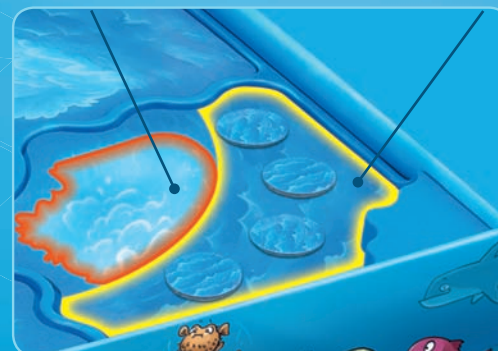
• Перед началом игры необходимо проверить работу маятника: аккуратно держась за фигурку большого осьминога, попробуйте поворачивать стойку – шарик должен вращаться вокруг нее на максимальном расстоянии.



• 4 фрагмента моря прикрепляются к центральной части игрового поля, в результате получается единое морское пространство. Каждый фрагмент игрового поля разделен на две части: темно-синяя, где обитают морские животные, и светло-синяя, по которой перемещается исследовательский корабль (зона мореплавания).

Зона плавания  
корабля

Зона обитания  
морских животных





• 16 морских фишек раскладываются по 4 темно-синим частям игрового поля:

- на 4 морских фишках изображен иллюминатор. Тем, кто найдет эти фишки, не повезло, – в этом месте морских животных нет, через иллюминаторы видны только волны. В каждую из 4 темно-синих частей игрового поля надо положить по 1 такой фишке, а затем их перевернуть, чтобы не было видно иллюминаторов.



- Оставшиеся 12 морских фишек перемешиваются и раскладываются на игровом поле так, чтобы никто не видел, что именно на фишках изображено. Таким образом, на каждой части игрового поля окажется по 4 фишки.

- Перед началом игры все фишки в пределах одного темно-синего участка еще раз перемешиваются – теперь уже точно никто не знает, где какое животное можно найти.

• **Корабль** начинает плавание с любой светло-синей части игрового поля.

• Все четыре угла игрового поля слегка приподняты. Именно в этих местах любит бывать осьминожка Куно. Красная фигурка осьминожки ставится на один из углов игрового поля так, чтобы она находилась справа от участка моря, где расположен корабль.

Фигурка осьминожки Куно



• Голубая подставка для фишек – это небольшой риф. 24 фишки «Морские животные» с изображением самих морских животных перемешиваются и в произвольном порядке раскладываются по 4 ячейкам на рифе (в каждой ячейке помещается 6 фишек).

• Каждый из игроков берет себе по 3 фишки «Провиант» и кладет их прямо перед собой. Если игроков меньше четырех, то оставшиеся фишки «Провиант» не используются и откладываются в сторону.

Ну вот, отважные исследователи полностью готовы к дальнему плаванию и могут выйти в море за новыми открытиями!

## ОТПРАВЛЯЙТЕСЬ НА ПОИСКИ! ИГРА НАЧИНАЕТСЯ!

Игроки ходят по очереди по часовой стрелке. Самый младший игрок начинает и становится руководителем исследовательской экспедиции и капитаном.

## Игрок стал капитаном?

Тогда он должен делать следующее:

1. Взять подставку с фишками «Морские животные» (риф)
2. Провести корабль через 1 или 2 морских участка
3. Исследовать морские глубины во время стоянки корабля (открыть хотя бы 1 морскую фишку из тех, что лежат на игровом поле) и ... если повезет, найти морское животное, ... если не повезет, признать, что пока экспедиции ничего интересного найти не удалось.
4. Объявлена тревога?
5. Пора уступить капитанский мостик следующему игроку.

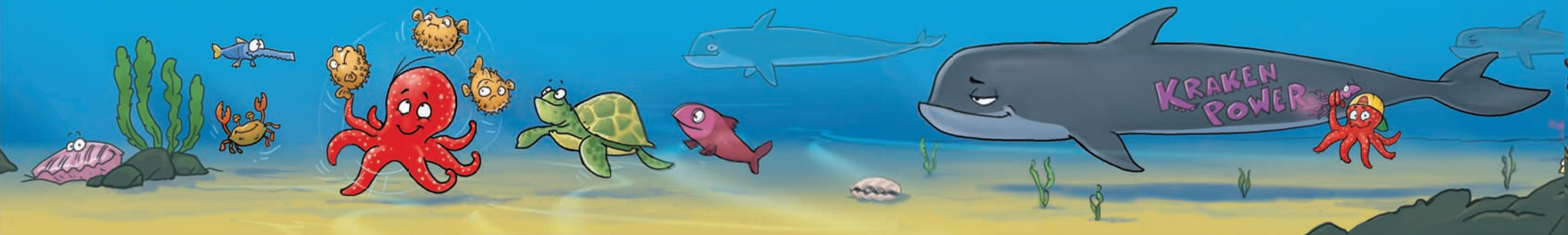
## 1. Взять подставку с фишками «Морские животные»

Игрок ставит перед собой подставку (риф) с фишками «Морские животные». Теперь ему предстоит отправиться на поиски животных, которые изображены на 4 верхних фишках.

## 2. Провести корабль через 1 или 2 морских участка

Как капитан игрок должен выполнять следующие правила мореплавания:

- В свой ход он должен переместить корабль.
- Игрок сам решает, в этот ход корабль пройдет 1 или 2 морских участка.





- Корабль можно передвигать только по светло-синим участкам игрового поля, с этих участков корабль выходить не может.
- Корабль должен двигаться по часовой стрелке.
- Если корабль проходит мимо осьминожки, ничего страшного не происходит. Однако корабль не должен останавливаться на морском участке, где оказался любопытный осьминожка. Иначе сразу объявляется тревога (см. п. «Объявлена тревога?»).

### 3. Исследовать морские глубины во время стоянки корабля

Игрок должен открыть 1 из четырех морских фишек, которые лежат на участке моря, где остановился корабль. Игроку не разрешается убирать морскую фишку с игрового поля. Он должен лишь перевернуть ее, чтобы все участники игры могли увидеть, что на ней изображено.

#### Что изображено на морской фишке?

- Морское животное, которое лежит сверху на рифе. Отлично! Игрок получает право взять с подставки фишку с этим животным и положить ее перед собой. Если на рифе лежат несколько фишек с изображением этого животного, игрок может взять только одну из них. Морская фишка остается лежать открытой на игровом поле. После этого игрок может открыть еще 1 морскую фишку на этом участке моря или закончить свой ход.

- Морское животное, которого нет пока на рифе, но это не осьминожка. В этот раз исследователи потерпели неудачу... Игрок переворачивает открытую ранее на этом участке морскую фишку (если она есть) и уступает капитанский мостик следующему игроку. Хорошенько запомните, где и какое животное на этом морском участке необходимо искать в следующий раз!

- Морская волна. Корабль попадает в сильное течение, и остановиться для поиска морских животных ему не удастся. Корабль надо переместить на следующий по часовой стрелке участок моря. Если на этом участке осьминожки нет, игрок может открыть одну из морских фишек или закончить свой ход. Но если корабль все-таки встретил осьминожку, то сразу объявляется тревога!



Волна



Куно

- Осьминожка. Игрок перемещает осьминожку Куно на следующий по часовой стрелке морской участок. Если после этого осьминожка оказался на участке моря, где находится корабль, то сразу же объявляется тревога! Если же корабль не встретил осьминожку, то игрок может открыть следующую морскую фишку или закончить свой ход.

### 4. Объявлена тревога?

**Внимание! Всегда, когда маленький осьминожка Куно оказывается рядом с кораблем (на том же участке моря), все игроки громко кричат «Внимание! Тревога!».**

Капитан корабля, который встретил осьминожку, объявляет тревогу, а папа-осьминог начинает размахивать своими огромными щупальцами, пытаясь поймать сына:

- Игрок слева от капитана, аккуратно поворачивая стойку с осьминогом, раскручивает шарик так, чтобы он вращался с наибольшим удалением от стойки (см. п. «Подготовка к игре»). Папа-осьминог никогда специально не станет опрокидывать корабль, поэтому нельзя бросать шарик, целясь непосредственно в корабль.

- Однако случается, что шарик задевает и опрокидывает корабль. Но папа-осьминог может постараться исправить этот вред. Может получиться так, что корабль, пока маятник находится в движении, не раз опрокинется и вновь займет исходное положение.

- Как только маятник останавливается, все игроки смотрят, в каком положении находится корабль: опрокинут он или стоит вертикально. Если корабль стоит прямо, ничего не происходит.





Если же корабль слегка наклонен или даже полностью опрокинут, то за борт выпадает провиант: капитан должен отдать 1 свою фишку «Провиант». Фишка убирается в коробку до конца игры.

### 5. Уступить капитанский мостик следующему игроку пора ...

- ...если игрок открыл 1 морскую фишку и решает сам закончить свой ход.
- ...если игрок открыл морскую фишку с изображением животного, которого пока нет на рифе.
- ...если по какой-либо причине объявлена тревога (не важно, пострадал корабль или нет).
- ...если игрок уже открыл 2 фишки на этом участке моря.

#### Внимание!

В конце хода игрок обязан **ВСЕ** открытые им морские фишки вновь перевернуть и положить на их места.

Если во время тревоги папа-осьминог задел корабль так сильно, что он вышел из зоны мореплавания, игрок возвращает корабль на светлосинюю часть игрового поля. После этого капитаном становится следующий игрок.

## ОКОНЧАНИЕ ИГРЫ

Игра заканчивается...

- ...если игроку удалось собрать определенное количество фишек «Морские животные»:
  - для игры вчетвером – 6 фишек;
  - для игры втроем – 7 фишек;
  - для игры вдвоем – 8 фишек.

Игрок, который первым собрал это количество фишек, признается лучшим исследователем моря и становится победителем!

- ...если кто-то из игроков потерял в море весь свой провиант (у игрока не осталось фишек «Провиант»). Исследование моря без припасов продолжать нельзя, и корабль возвращается в порт. Победителем становится игрок, у которого остались фишки «Провиант» и который смог собрать больше фишек «Морские животные» на момент окончания игры.

Если несколько игроков набрали одинаковое количество фишек «Морские животные», то победителем становится тот, у кого осталось больше фишек «Провиант».

Если по-прежнему не удастся определить, кто стал победителем, то выигравшими объявляются несколько игроков.

## ПУТЕШЕСТВИЕ ДЛЯ ОПЫТНЫХ КАПИТАНОВ И ИССЛЕДОВАТЕЛЕЙ

### (вариант правил игры)

Путешествие может быть более долгим.

Перед игрой, в которой участвуют двое или трое игроков, можно договориться о том, что победителем станет тот, кто соберет большее количество фишек «Морские животные»:

- для 2 игроков – 12 фишек;
- для 3 игроков – 8 фишек.

Поиск нужных морских животных может стать более сложным.

Папа-осьминог, переживая за сына, совсем разнервничался и устроил настоящий водоворот. При объявлении тревоги он начинает размахивать своими щупальцами так сильно, что все морские животные в испуге бросаются в разные стороны. После каждого объявления тревоги игроки, не открывая, перемешивают морские фишки на участке, где находится корабль. Ух-х! Теперь очень сложно найти нужных морских животных!

Идея игры: Оливер Ингельхаут  
Иллюстрации: Михаэль Менцель

© 2010 KOSMOS Verlag

8790

