



ВЕДЬМАК

ПРИКЛЮЧЕНЧЕСКАЯ ИГРА

Перевод: Atanvaron



УЧЕБНИК

«Трисс тоже должна была это почувствовать», – подумал Геральт. Ведьмачий медальон задрожал на его груди. Рядом была магия или какое-то диковинное существо. Что-то предвещало беду. Почему же она ничего не сказала? «Наконец мы на месте! Еще немного, и мой стертый в кровь зад окончательно взбунтуется!» – Лютик всегда жаловался хорошо поставленным голосом, чтобы убедиться, что о его неприятностях слышно даже на галерке.

На этот раз его нытье казалось особенно громким, словно он обращался к кому-то в темноте. Возможно, его аудиторией были обитатели пещеры. Прибыльный золотой рудник, с одной стороны, с другой, на протяжении многих десятилетий был мрачной пещерой, кишящей монстрами. Деревенские жители, осмелившиеся подойти слишком близко, бесследно исчезали.

Однако в последнее время туман рассеялся, и вот уже несколько месяцев никто больше не пропадал. Старейшины деревни знали кого-то, кто знал Геральта, и предложили ему увесистый кошель, если он соберет отряд и выяснит, что же там творится на самом деле. Они заявили, что наступившее спокойствие нарушило статус-кво их деревни. Ярпен погладил бороду и что-то пробурчал себе под нос. С самого начала он подозревал, что старейшины о чем-то умалчивают. Но несмотря на это он согласился пойти. Почему? А Трисс – почему придворная чародейка покинула свой пост ради рискованного предприятия в старом руднике? Что такого особенного в этой пещере? Как только они погрузились в темноту, Геральт понял, что с ответами на эти вопросы придется повременить – его внимание занял голодный взгляд упыря, выползающего из пустоты.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ БУКЛЕТА

Цель этого буклета - обучение новых игроков правилам игры **Ведьмак: Приключенческая игра**. Этот буклет включает в себя все правила, которых вы должны придерживаться в игре, но опускает многие исключения и специальные карты Содействия. Новые игроки должны прочесть эту брошюру целиком, прежде чем начать играть в первый раз.

Эта игра также включает в себя справочник, в котором рассматриваются исключения и карты Содействия. Смотри страницу 1 справочника для более подробной информации.

◆ ОБЗОР ИГРЫ ◆

В **игре** каждый игрок берет на себя роль персонажа, а каждый персонаж имеет свои собственные отличительные черты характера, способности и полномочия. В течение игры персонажи путешествуют по миру Ведьмака, сражаясь с врагами и исследуя улочки с целью выполнить задания и заработать очки победы. Игрок с наибольшим количеством очков победы в конце игры побеждает.

ИГРОКИ И ПЕРСОНАЖИ

Во время **игры** каждый игрок управляет персонажем. В игре термин «персонаж» относится как к игроку, управляющему персонажем, так и к самому персонажу. Как таковые, «персонаж» и «игрок» используются взаимозаменяемо.

◆ КОМПОНЕНТЫ ◆

1 игровое поле



1 справочник по игре



4 листа персонажа



ПО 1 ДЛЯ КАЖДОГО ПЕРСОНАЖА

4 фигурки персонажей 8 жетонов действий



ПО 2 ДЛЯ КАЖДОГО ПЕРСОНАЖА

48 карт Квестов



16 дипломатических



16 магических



16 боевых

9 наборов костей



1 фиолетовая кость (у Лютика)



1 синяя кость (у Трисс)



1 желтая кость (у Ярпена)



3 красных кости (у Геральта)



3 боевые кости

120 карт Исследования



40 дипломатических



40 магических



40 боевых

30 жетонов монстров



8 золотых



11 серебряных



11 бронзовых

40 карт Горькой Судьбы



20 карт Удачи



4 карты компаньонов



(у Ярпена)

24 жетона доказательств



8 дипломатических



8 магических



8 боевых

27 жетонов золотых монет



21 жетон Горькой Судьбы



36 общих маркеров



60 карт Развития



15 у Геральта



15 у Трисс



15 у Лютика



15 у Ярпена

48 жетонов улик



по 16 для каждого цвета

8 жетонов персонажа



по 2 для каждого персонажа

16 жетонов ран (двухсторонние)



Установочная диаграмма (игра для 2 игроков)



◆ НАСТРОЙКА ◆

Перед тем, как играть в игру, выполните следующие действия в указанном порядке:

1. **Разместите игровое поле:** Разложите игровое поле и поместите его в пределах досягаемости всех игроков.
2. **Соберите боевые кости:** Возьмите три боевых кости и положите их рядом с игровым полем.
3. **Подготовьте колоды:** Отсортируйте все карты по типу и перетасуйте каждую колоду. Отложите колоды Развития. Положите колоды Горькой Судьбы и Удачи лицом вниз в предназначенные для них места на игровом поле, а остальные колоды - лицом вниз рядом с игровым полем.
4. **Подготовьте стопки с монстрами:** Отсортируйте жетоны монстров по цвету в стопки и перетасуйте каждую стопку, положив их лицом вниз рядом с игровым полем.
5. **Подготовьте жетоны резерва:** Отсортируйте оставшиеся жетоны по типу и положите их рядом с игровым полем.
6. **Подготовьте Тропу Войны:** Поместите один общий маркер в верхний сектор Тропы Войны.
7. **Разместите начальные препятствия:** Поместите один бронзовый жетон монстра лицом вниз в каждой из трех зон препятствий (серая, фиолетовая и красная). Затем, поместите один жетон Горькой Судьбы в каждой из трех нижних зон препятствий (синяя, желтая и зеленая).
8. **Определите первого игрока:** Случайным образом определите первого игрока.
9. **Выберите персонажа:** Начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке, каждый игрок выбирает один лист персонажа и кладет его перед собой.
10. **Подготовьте ресурсы персонажа:** Каждый игрок берет свой геройский набор костей, жетоны персонажа, жетоны действий, карты Развития, фигурку персонажа и количество жетонов монет, указанное в листе его персонажа.
11. **Разместите маркеры ОП:** Каждый игрок ставит жетон своего персонажа в нулевой слот на шкале победных очков.
12. **Разместите фигурку персонажа:** Каждый игрок ставит фигурку своего персонажа на доске в одном из круглых слотов локации, указанной в листе своего персонажа.
13. **Вытяните начальный квест:** Каждый игрок тянет две карты из колоды Квестов, указанной в листе своего персонажа. Он выбирает одну из них себе, положив ее лицом вверх рядом с листом своего персонажа и сбрасывает другие.
14. **Укажите квест поддержки:** Каждый игрок помещает жетон своего персонажа на диаграмму поддержки, соответствующую его текущему квесту поддержки (см. "Диаграмма поддержки" на стр. 8).

КАК МНЕ ИГРАТЬ ЗА ЯРПЕНА?

Если игрок выбирает своим персонажем Ярпена, то на 10-м шаге настройки он берет четыре карты компаньонов и кладет их лицом вверх рядом с листом его персонажа.

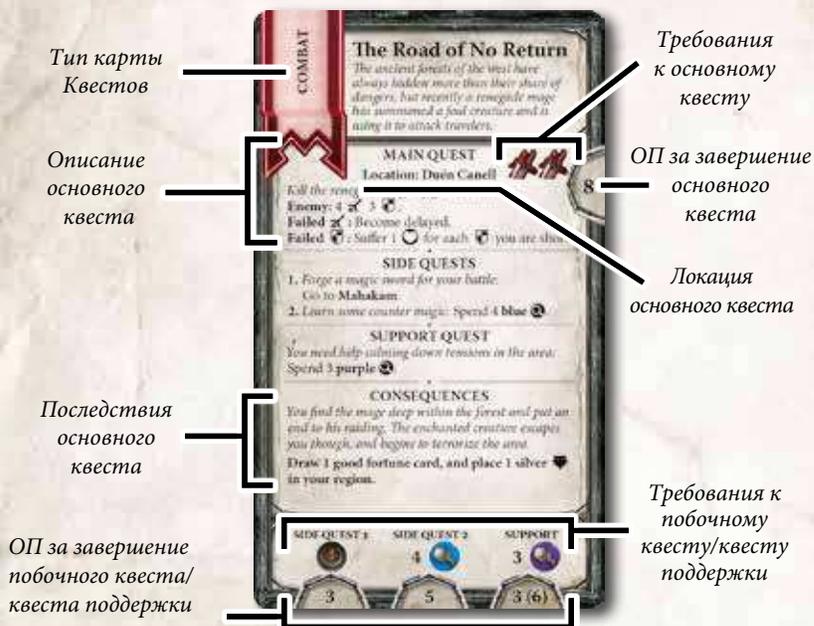
На листе персонажа Ярпена изображены две колоды Квестов, которые он может выбрать. Когда Ярпен тянет карты Квестов, он выбирает боевую (красную) или дипломатическую (фиолетовую) колоду и берет из нее карты.

Ярпен отличается от остальных трех героев разными аспектами. Игрок, выбирающий персонажа Ярпена должен прочитать все заметки о Ярпене на стр.10 справочника.

◆ КВЕСТЫ ◆

Квесты являются центральной темой игры и представляют главную цель персонажа. У каждого игрока все время есть одна карта Квестов лицом вверх в его игровой зоне; в его карте Квестов отображаются нес-колько квестов, которые при выполнении приносят победные очки (ОП) и другие последствия, как хорошие, так и плохие. Каждый персонаж может использовать только колоду, указан-ную на его листе персонажа.

Квесты требуют от игрока выполнить различные задачи, такие как потратить ресурсы, вступить в битву или отправиться в определенное место. Требования и ОП в награду за завершение каждого квеста и последствия за прохождение основного квеста описаны на карте квеста.



◆ ХОД ИГРЫ ◆

В *The Witcher Adventure Game* игроки путешествуют по всему игровому полю, выполняя квесты и зарабатывая ОП. Игра ведется серией ходов, начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке. Активный игрок выполняет два действия и сталкивается с одним препятствием в своей области. Затем, его ход заканчивается и начинает ходить следующий игрок.

ДЕЙСТВИЯ

Выполнение действий является основным способом путешествия персонажей по миру, исследования возможных улик и завершения квестов.

Чтобы выполнить действие, персонаж размещает один жетон действия на любой свободный слот действий в его листе персонажа.



Затем, он устраняет действие, как описано в его листе персонажа. Персонаж не может выполнить одно и тоже действие два раза за ход. Игрок удаляет свои жетоны действий с листа его персонажа в конце своего хода.

В приведенных ниже разделах кратко описано, что делает каждое действие.

Переход

Путешествия позволяют персонажам мгновенно перемещаться по всему миру. Это один из способов получения улик. При **переходе** игрок перемещает своего персонажа на один шаг или на два шага подряд. Затем, он получает жетоны улик соответствующие количеству и цвету, указанных в его пункте назначения (см. "Что такое улика и доказательство" на стр. 5). Наконец, если он перемещается на два шага, он вытягивает одну карту Горькой Судьбы и разыгрывает ее.

Исследование

Исследование открывает разные типы встреч, в том числе битвы и получение улик. При **исследовании** игрок берет одну карту из любой колоды Исследования и разыгрывает ее. Если игрок получает указание сохранить карту, он кладет ее лицом вверх в стопку отбоя.

Развитие

Развитие улучшает экипировку и навыки персонажа. При **развитии** игрок берет две карты из его колоды Развития, выбирает одну из них себе и сбрасывает другие.

Отдых

Отдых предлагает персонажу передышку, позволяя ему обработать свои раны. Отдыхая игрок удаляет либо два жетона легкой раны, либо один жетон серьезной раны с листа своего персонажа.

Эликсир (только у Геральта)

Геральт - эксперт в варке мощных эликсиров. Во время **варки** он размещает по одному общему маркеру на каждой своей открытой карте Развития с эликсиром.

Подготовка (только у Трисс)

Трисс требуется время, чтобы подготовить свои заклинания. Во время **подготовки** она размещает одинобщий маркер на одну из своих открытых карт Развития с заклинанием.

Пение (только у Лютика)

Люттик может спеть балладу о своих путешествиях, чтобы заработать несколько монет. Во время **пения** он берет две монеты из резерва.

Команда (только у Ярпена)

У Ярпена в команде есть четыре самых преданных соратника. Во время **приказа** он выбирает для использования две карты компаньонов и применяет их эффекты.

ЧТО ТАКОЕ ЛОКАЦИИ, ДОРОГИ И РЕГИОНЫ?

На игровом поле показаны различные **локации** мира Ведьмака. Каждая локация входит в **регион** и имеет цветной баннер с названием и четыре круглых слота над ней. Персонажи путешествуют от места к месту вдоль желтых **дорог**.

Каждая локация принадлежит **региону**, определяемому по цвету и символу на баннере локации. Каждый регион имеет одну соответствующую зону препятствий вдоль левой стороны доски (см. "Что такое препятствия?" на стр. 5).



Дуэн Канэлл принадлежит синему региону. Есть три дороги, связывающие эту локацию с другими. Тут есть значок в виде сердца, который исцеляет рану прибывшего сюда игрока.

ОПЕРАЦИИ

Операции - события, не требующие действий, которые игрок может выполнять за свой ход. Игрок может выполнять операции до или после каждого своего действия. В приведенных ниже разделах кратко описано о каждой операции.

Обмен улики на доказательства

Игрок обменивает количество своих жетонов улики на один жетон доказательства из резерва в соответствии с обменным курсом, указанным в листе персонажа.



Обменный курс Геральта

Выполнение побочных квестов

Игрок выполняет требования побочных квестов, показанных на его карте Квестов и требующих затрат ресурсов или посещения конкретного места. Он сразу получает ОП, равное количеству, указанному в области квеста, и размещает там один общий маркер, обозначающий завершение квеста.



Побочный квест, помеченный, как завершенный

Выполнение квеста поддержки

Игрок может выполнять эту операцию, только если он находится в той же локации в качестве соперника. Игрок тратит необходимые ресурсы, указанные в квесте поддержки соперника. Помогающий игрок сразу получает 6 ОП, а владелец карты с этим квестом сразу получает 3 ОП. Владелец карты также размещает один общий маркер в области этого квеста поддержки, обозначающий завершение квеста.

Выполнение основного квеста

Игрок может выполнять эту операцию, только если он находится в локации основного квеста. Игрок тратит необходимые ресурсы, указанные в требованиях основного квеста. Если основной квест также предполагает встречу с врагом, то игрок вступает с ним в битву. Не взирая на исход битвы, квест завершается. Игрок сразу получает ОП, равные количеству, указанному справа от требований квеста. Затем, он принимает последствия, указанные на карте и переворачивает карту лицом вниз. Наконец, он тянет две карты из колоды Квестов своего персонажа, выбирает одну себе и сбрасывает другую.

Обмен ресурсами

Игрок может обмениваться уликами или монетами с любым персонажем в своей текущей локации. Игроки могут договориться об условиях обмена, но оба должны согласиться с ними до начала обмена.

Подкуп друга (только у Лютика)

Лютик тратит одну монету, чтобы разместить один общий маркер на одной из своих открытых карт Развития с другом.

ЧТО ТАКОЕ ПРЕПЯТСТВИЯ?

Есть два вида препятствий, с которыми персонажи могут столкнуться: жетоны монстров и жетоны Горькой Судьбы.



Рубашки жетонов монстров (бронзовый, серебряный и золотой)

Препятствия занимают свои соответствующие места в зоне препятствий. В слоте монстра может находиться любое количество жетонов монстров, но слот Горькой Судьбы может занимать только один жетон Горькой Судьбы. В зоне препятствий могут находиться одновременно оба типа препятствий.



Каждая зона препятствий относится к своему региону с его цветом и символом на баннере.

Зона препятствий красного региона

ПРЕПЯТСТВИЯ НА ПУТИ

После того, как игрок выполняет два действия, он сталкивается с одним препятствием в своем регионе. Чтобы преодолеть его, он выбирает одно препятствие из зоны препятствия своего региона и встречается с ним. Если в его регионе нет никаких препятствий, то игрок встает на Тропу Войны (см. "Что такое Тропа Войны?" на стр. 8).

Столкнувшись с жетоном Горькой Судьбы, персонаж сбрасывает жетон, вытягивает одну карту Горькой Судьбы и разыгрывает ее.

Столкнувшись с жетоном монстра, герой переворачивает его лицом вверх, если он лежит лицом вниз и вступает с ним в битву (см. "Битвы" на стр. 6). При наличии нескольких монстров в регионе, персонаж выбирает одного для битвы.

ЧТО ТАКОЕ УЛИКИ И ДОКАЗАТЕЛЬСТВА?

Для того, чтобы завершить квест, персонажи должны получить доказательства. Чтобы их получить, персонажам нужно сначала собрать улики и обменять их на доказательства.



Красная улика



Красное доказательство

Есть несколько способов, которыми персонажи собирают улики, например, попав в локацию или разыграв карту Исследования.

На значках ниже показаны количество и тип улики, которые получает персонаж, попав в локацию.



1 улика указанного цвета



1 улика любого из указанных цветов



1 улика любого цвета



По 1 улике каждого из указанных цветов



Пример хода



У Геральта есть карта Квестов "Дорога без возврата". Он уже собрал два жетона красных доказательств, поэтому для завершения основного квеста ему нужно быть Дуэн Канэлле.

1. Геральт должен вступить в битву, чтобы завершить свой основной квест, поэтому он хочет к ней подготовиться. Первым действием он выбирает варку эликсира и размещает один общий маркер на каждую из своих двух карт с эликсиром, которые пригодятся во время боя.

2. Вторым действием он выполняет переход на два шага: из Вызимы в Брокилон, а затем в Дуэн Канэлл. Он получает одну синюю улику в Дуэн Канэлле, добавляя ее к другим двум уже собранным синим уликам. Значок сердца в этой локации позволяет ему исцелиться и он удаляет одну легкую рану из своего листа персонажа. Затем, так как он переместился на два шага, он тянет одну карту Горькой Судьбы и разыгрывает ее.

3. Далее, он выполняет операцию, которая завершает один из его побочных квестов; он тратит три жетона синих улик, получает 4 ОП и отмечает завершённый квест общим маркером.

4. Затем он выполняет операцию, которая завершает основной квест, потратив на него два жетона красных доказательств и вступает в битву с врагом, указанным в описании основного квеста. После битвы, он зарабатывает 8ОП, завершая квест, и принимает последствия, перечисленные в карте Квестов. Затем, он переворачивает карту Квестов лицом вниз и вытягивает новые карты Квестов, чтобы выбрать свой следующий квест.

5. Он выполнил два действия и больше не хочет выполнять больше операций, поэтому теперь на своем пути он сталкивается с препятствием. Несмотря на то, что в синем регионе есть два препятствия, он преодолевает только одно. Для битвы он выбирает серебряного монстра лицом вниз, переворачивает его лицом вверх и вступает с ним в битву.

После битвы его ход заканчивается. Он удаляет свои жетоны действий со своего листа персонажа и игрок слева от него начинает свой ход.

◆ БИТВЫ ◆

Когда персонаж сталкивается с врагом, то вступает с ним в битву. Враги появляются при исследовании или в картах Горькой Судьбы, в описании основного квеста на карте Квестов или в качестве препятствия.

Чтобы вступить в битву, персонаж сначала принимает любые эффекты "перед броском". Затем, он бросает боевые кости вместе со своим геройским набором костей и считает результаты.

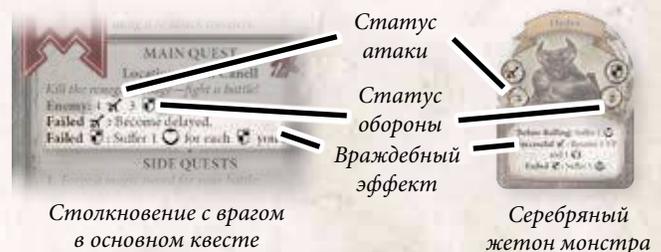
Далее, он может изменить результаты следующими способами:

- ✦ Заменить 1♣ и 1♠ на 1♠.
- ✦ Использовать карты Развития во время битвы.
- ✦ Использовать карту Удачи во время битвы.

Теперь он сравнивает количество своих ♠ со статусом атаки врага (число рядом с ♠). Если количество ♠ равно или больше, чем в статусе атаки врага, значит атака персонажа прошла успешно и он принимает эффект "Успех ♠" (например, "Успех ♠: Получаете 1♣"); и наоборот, если количество ♠ меньше, чем в статусе атаки врага, то атака персонажа прошла неудачно и он терпит эффект "Провал ♠".

Затем, он сравнивает количество своих ♣ со статусом обороны врага (число рядом с ♣). Если количество ♣ равно или больше, чем в статусе обороны врага, значит персонаж защитился успешно и получает эффект "Успех ♣"; и наоборот, если количество ♣ меньше, чем в статусе обороны врага, то персонаж защитился неудачно и терпит эффект "Провал ♣".

Затем, если враг является монстром, а атака персонажа проведена успешно, монстр будет побежден и его жетон сбрасывается. Если персонаж не одержал победу, то монстр остается лицом вверх в своей текущей зоне препятствия.



Столкновение с врагом в основном квесте

Серебряный жетон монстра

ЧТО ТАКОЕ РЕЗУЛЬТАТ БРОСКА?

Каждая грань кости дает один или больше **результатов**.

Различные эффекты игры, включая битвы и некоторые эффекты карт Исследования, требуют от персонажей броска костей. Во время битвы персонажи складывают свои результаты броска, чтобы определить успех или провал. Также персонажи могут потратить результаты броска, чтобы применить эффекты карт Развития.

Некоторые карты Исследования требуют от персонажа бросить его геройский набор костей и принять эффект от успешного или неудачного броска. Для успешного броска, кость персонажа должна лечь гранью, указанной как "успех" в его листе персонажа. У каждого персонажа своя грань кости считается "успешной".

Для просмотра всех граней костей и результатов, которые они дают, см. "Быстрые ссылки" на стр. 16 справочника.



Геральт достигает успеха, если у него выпал ведьмачий знак



Эта грань кости дает 1 ♣



Эта грань кости дает 1 ♠



Эта грань кости дает 1 ♣ и 2 ♠

ЧТО ТАКОЕ РАНА?

Персонажи могут получить два разных типа **ран**: легкую рану (○) и серьезную рану (⊙). Жетоны ран - двухсторонние, по одному типу раны с каждой стороны.

Персонажи не могут погибнуть, но могут выдержать ограниченное количество **ран**, которые размещаются в **слотах выносимых действий** на листе персонажа.

Некоторые эффекты заставляют персонажа получить раны. Чтобы их получить, он берет, указанное эффектом, количество жетонов раны. Он размещает рану, указанной стороной (легкую или серьезную) вверх в любом слоте действия на своем листе персонажа, еще не занятом жетоном раны.

Пока жетон раны занимает слот действия, персонаж не может разместить в нем жетон действия, поэтому это действие нельзя выполнить.

Персонаж может удалить раны со своего листа персонажа разными способами, в том числе выполнив действие «Отдых», посетив локацию со значком сердца и с помощью некоторых эффектов карт.



Слот выносимого действия



Легкая рана



Серьезная рана

Пример битвы

Геральт сталкивается с серебряным монстром лицом вниз. Он переворачивает его, обнаружив там фледера. Он принимает эффект "перед битвой", получив легкую рану и размещает жетон легкой раны на своем листе персонажа. Затем, он бросает боевой и свой геройский набор красных костей,



получив:



Эти кости дают следующие результаты: 3 ♣, 1 ♠, 1 ♠, 1 ♠

Геральт тратит 1 ♠ на свою карту Развития с ведьмачьим знаком "Игни", получая 2 ♣. Он также тратит 1 ♠ и 1 ♣, чтобы получить 1 ♠.

После изменения своих результатов он имеет следующие конечные результаты: 4 ♣ и 2 ♠, достаточные для успешной атаки и успешной обороны против Фледера.

Успешная атака Геральта приносит ему одну монету и 1 ОП. У него не было провала в обороне, поэтому он игнорирует эффект. Затем, благодаря удачной атаке, он одерживает победу над фледером и сбрасывает его.

◆ ПОБЕДА В ИГРЕ ◆

Когда игрок завершает играть свою третью карту Квестов, остальные игроки выполняют по одному ходу, после чего игра заканчивается. Игрок с наибольшим количеством ОП в конце игры побеждает.



◆ ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА ◆

В этом разделе приведены другие правила, необходимые для игры.

ОЧКИ ПОБЕДЫ

Игроки используют шкалу ОП вдоль края доски, чтобы отслеживать ОП. Когда игрок получает ОП, он перемещает маркер ОП вперед по шкале на количество слотов, равное заработанным ОП. Когда игрок теряет ОП, он перемещает маркер ОП назад по шкале на количество слотов, равное потерянным ОП.

КАРТЫ РАЗВИТИЯ

Карты Развития дают персонажам мощные игровые эффекты. Эти эффекты могут быть использованы, только с указанием на индивидуальной карте (например, “один раз за битву...”).

Некоторые карты Развития имеют статус “Снимите 1☉ с этой карты” для ее эффекта. Каждый персонаж размещает маркер на своих картах Развития своим способом; например, Геральт размещает маркер на своих картах Развития с эликсиром, когда варит эликсир.

Каждая карта Развития может вмещать не более трех общих маркеров одновременно.

ДИАГРАММА ПОДДЕРЖКИ

Игроки используют диаграмму поддержки для отображения каждого текущего квеста поддержки персонажа. Так игроки могут сразу увидеть, как они могут завершить квесты поддержки своих соперников. Когда игрок берет новый квест, то перемещает свой жетон персонажа на баннер, который соответствует типу его квеста поддержки.



Диаграмма поддержки

ТРОПА ВОЙНЫ

Тропа Войны олицетворяет волнения, вызванные Нильфгаардом, и наполняет игровое поле различными препятствиями.

Есть эффекты “Встать на Тропу Войны.” Вступая на Тропу Войны, персонаж перемещает общий маркер по часовой стрелке на один сектор. Затем, он размещает выпавшее на секторе Тропы Войны препятствие в зоне препятствий своего текущего региона.



Тропа Войны

ГРУППЫ

Карты Развития и некоторые карты Исследования состоят в **группах**. Группы выделяются прописным жирным шрифтом (например, **Магия**). Группы самостоятельно не вызывают эффектов, но другие эффекты карт, как правило, ссылаются на группы.

ЗАДАЧИ

Некоторые карты Исследования содержат **задачи**, необязательные для выполнения персонажем, но дающие небольшое вознаграждение. Персонаж хранит эти карты до тех пор, пока задача не будет выполнена, как напоминание о требованиях задачи и ее награде.

Некоторые карты Исследования содержат и задачи, и группы. Игроки должны хранить свои завершенные задачи отдельно от незавершенных для отслеживания выполняемых задач.

КАРТЫ УДАЧИ

Некоторые эффекты требуют от персонажей вытянуть карты Удачи. Когда игрок вытягивает карту Удачи, то взглянув на нее хранит ее лицом вниз в своей игровой зоне. Каждая карта Удачи указывает, когда ее можно разыграть, а игрок решает, когда это наиболее выгодно.

ЗАДЕРЖКА ПЕРСОНАЖЕЙ

Некоторые эффекты заставляют персонажей **задержаться**. Когда персонаж задерживается, то лишается своего следующего действия. Показывая это, игрок кладет свою фигурку персонажа на бок. При следующем выполнении действия, он поднимает фигурку, вместо того, чтобы выполнить действие.

РАЗМЕЩЕНИЕ МОНСТРОВ

Некоторые эффекты требуют размещения монстров (☛) в регионе. Размещая монстра, персонаж вытягивает верхнего монстра из указанной стопки монстров (бронзовых, серебряных или золотых) и помещает его лицом вниз в область монстра зоны препятствий указанного региона. Если в области монстра уже есть какие-то монстры, он размещает нового монстра сверху.

ГОРЬКАЯ СУДЬБА

Некоторые эффекты требуют размещения в регионе Горькой Судьбы (☹). Размещая Горькую Судьбу, персонаж размещает один жетон Горькой Судьбы в области Горькой Судьбы зоны препятствий региона.

На листа персонажа рядом с каждым слотом действия есть один слот Горькой Судьбы. Некоторые эффекты имеют статус “Получаете 1☹.” Получив Горькую Судьбу, персонаж размещает один жетон Горькой Судьбы в любом свободном слоте Горькой Судьбы на своем листе персонажа.

Если персонаж выполняет действие с жетоном Горькой Судьбы рядом с ним, то сбрасывает жетон Горькой Судьбы, вытягивает одну карту Горькой Судьбы и сразу ее разыгрывает. После этого он сбрасывает карту и заканчивает выбранное действие.



Слот, занятый Горькой Судьбой

А ЧТО ДЕЛАТЬ ДАЛЬШЕ?

Теперь, когда вы прочитали этот обучающий буклет, вы готовы сыграть в свою первую игру. Поскольку во время игры возникают вопросы, ознакомьтесь с правилами в справочном руководстве. Ниже приведены некоторые примеры:

- ☛ Двигаясь вдоль морских путей, персонаж должен потратить количество монет, указанное на этой дороге.
- ☛ Если персонаж получает рану, а все его слоты выносливых действий уже заняты ранами, то вместо размещения жетона раны, он теряет 2 ОП.
- ☛ Если эффект требует разместить жетон Горькой Судьбы в регионе, который уже имеет Горькую Судьбу, то, вместо региона, персонаж размещает жетон в свободном слоте Горькой Судьбы на своем листе персонажа.