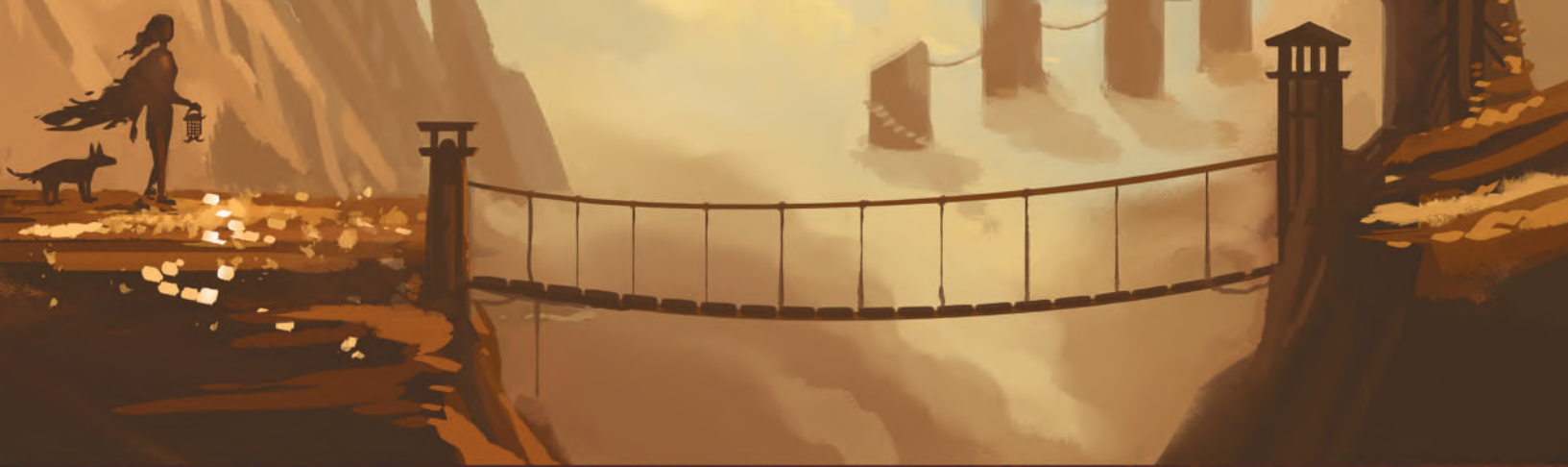


ДАЛЬШЕ и БЛИЖЕ

ПРАВИЛА ИГРЫ



Пустоши Арзиума



По ту сторону пустошей Арзиума, в краю, сокрытом от посторонних глаз, находится Последняя Руина — город, в котором, как гласит легенда, есть артефакт, исполняющий заветные желания.

Утрата возлюбленного, жажда отмщения, смирения, славы или воссоединения семьи — вот что заставляет страждущих искать тайный город. Восемь странников, скитаясь по свету, ищут путь к древней руине. Но удастся ли им обуздать свою алчность и победить внутренних демонов?



Путешествие среди обломков древних цивилизаций заставит странников искать помощи тех, кто называет этот край домом и научился здесь выживать. Кочевники умеют торговаться и знают безопасные пути. Преступники находят спрятанные сокровища и не гнушаются грубой силы, если понадобится. Маги владеют древними знаниями и исцеляют глубокие раны. Рептильянцы собирают и чинят сломанные механизмы, к тому же именно они остаются самыми древними обитателями здешних мест.

ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ!

*Вас ждут путешествия в мире древних руин,
спрятанных сокровищ и забытых чудес!*



«Дальше и Ближе» — это игра-история.

Её события разворачиваются в мире настольной игры «Выше и Ниже». Однако это не дополнение, а самостоятельная игра. Как и в «Выше и Ниже», в ходе этой игры вы будете зачитывать сюжеты из книги приключений. У каждого сюжета есть варианты развития событий и связанные с этим испытания — именно вы выбираете путь своего персонажа.

«Дальше и Ближе» — это игра-атлас.

Вместо одной карты местности в игре целый атлас из 11 карт. От игры к игре карты будут меняться, даря вам новые испытания и приключения. В вашем распоряжении целый мир, исследовать который можно очень долго.



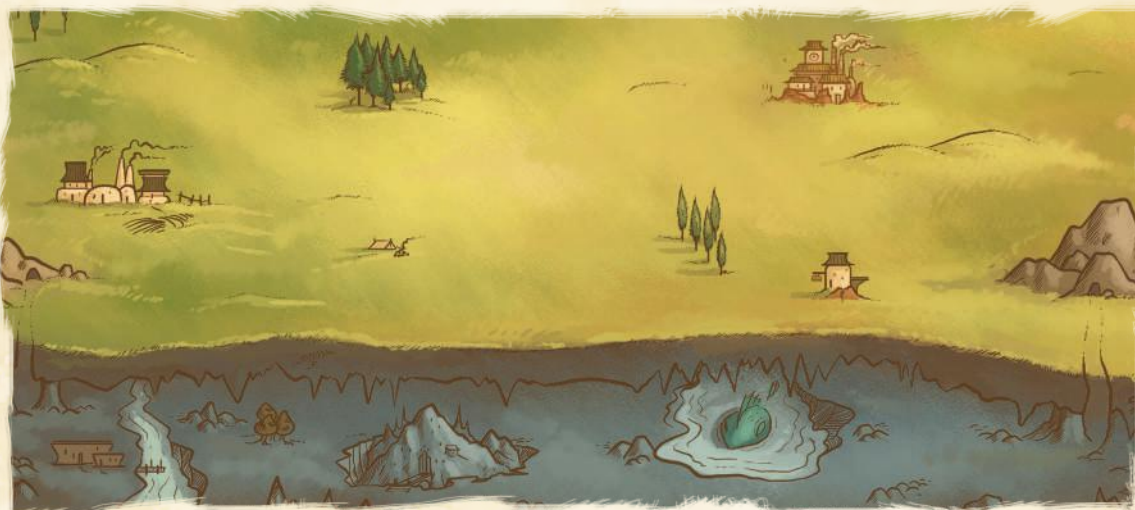
«Дальше и Ближе» — это игра-кампания.

Освоившись в игре, вы создадите персонажа и поучаствуете в кампании, которая займёт не одну игровую партию. У каждого персонажа ветвящаяся история с несколькими концовками, полностью зависящими от игроков. Участвуйте в приключениях, получайте опыт и развивайте новые таланты — особые свойства, которые ваш персонаж сможет использовать на протяжении всей кампании.

*«Дальше и Ближе» подарит вам богатый опыт исследования игрового мира
и его персонажей, а также множество карт для увлекательных приключений!*

Режимы игры

В игру «Дальше и Ближе» можно играть четырьмя разными способами, изменяя глубину погружения в историю и её масштаб.



Первое странствие

Рекомендуется новичкам.

- Первое странствие познакомит вас с основными механиками игры и сюжетными линиями. Это наилучший способ освоить правила игры.
- Используйте карту 1: «Пещеры глого».
- Зачитывайте сюжеты книги приключений, относящиеся к карте 1.
- Следуйте основным правилам игры. Игнорируйте правила в **восьмиугольниках** — они используются в других игровых режимах.



Режим кампании

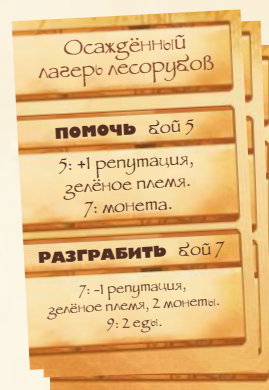
*Захватывающая история,
разворачивающаяся на всех картах атласа.*

- Режим кампании познакомит вас со всем игровым миром «Дальше и Ближе».
- Используйте карты по порядку, начиная с карты 2: «Изломанные равнины» и заканчивая картой 11: «Последняя Руина».
- Зачитывайте сюжеты книги приключений, относящиеся к каждой карте.
- Отмечайте полученные очки опыта, таланты, подсказки, обычные и дополнительные приключения на картах персонажей.
- Следуйте основным правилам игры и всем правилам режима кампании в **восьмиугольниках**.

Режим аркады

*Короткая игра с быстрыми решениями
и без элементов кампании.*

- В режиме аркады приключения короткие и основаны на действиях.
- Используйте любую карту (1-11).
- Вместо книги приключений зачитывайте карты из колоды режима аркады.
- Используйте этот режим, если не хотите зачитывать сюжеты из книги или если вы уже много раз играли с книгой приключений и предпочитаете разнообразить игру.
- Следуйте основным правилам игры **и** всем правилам *режима аркады* в **восьмиугольниках**.



Режим персонажа

*Развивайте сюжетную линию
своего персонажа и его способности
во время поисков Последней Руины.*



- В режиме персонажа каждый игрок выбирает одного из восьми уникальных персонажей, участвующих в эпической авантюре по поиску загадочной Последней Руины.
- Используйте не менее трёх карт (вам доступны карты со 2-й по 10-ю).
- Ваше приключение завершается на карте 11: «Последняя Руина». *Сыграйте заключительную партию, когда все персонажи завершат первые восемь своих приключений.*
- Зачитывайте сюжеты книги приключений, относящиеся к конкретному персонажу.
- Отмечайте полученные очки опыта, таланты, подсказки и приключения на картах персонажей.
- Следуйте основным правилам игры **и** всем правилам *режима персонажа* в **восьмиугольниках**.

СОСТАВ ИГРЫ



4 кубика



4 фишки
сердец



4 карты вождей



4 планшета игроков



30 жетонов
самоцветов
(+30 пластиковых
самоцветов)



30 жетонов
монет
(24 номиналом 1,
6 номиналом 5)



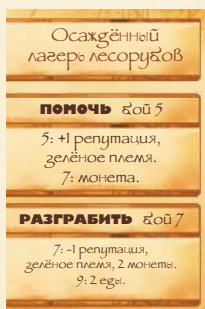
18 жетонов
приключений



21 жетон еды
(12 хлеба, 6 рыбы,
3 бекона)



36 жетонов
племён
(по 9 каждого цвета)



40 карт
приключений
режима аркады



12 жетонов
выучных птиц
(двусторонних)



8 маркеров
репутации



1 планшет города
(двусторонний)



36 жетонов
спутников
(двусторонних)

Не показаны:
Мешочек (для жетонов спутников)
Правила
Блокнот (вместо карт персонажей)
Карта справки по символам



80 лагерей
(по 20 каждого цвета)



31 карта находок



4 карты боссов
(используются в режиме кампании на карте 11.
См. с. 39)



4 карты-памятки



8 фигурок персонажей и 8 пластиковых подставок



55 карт артефактов
(17 особых, 38 обычных)



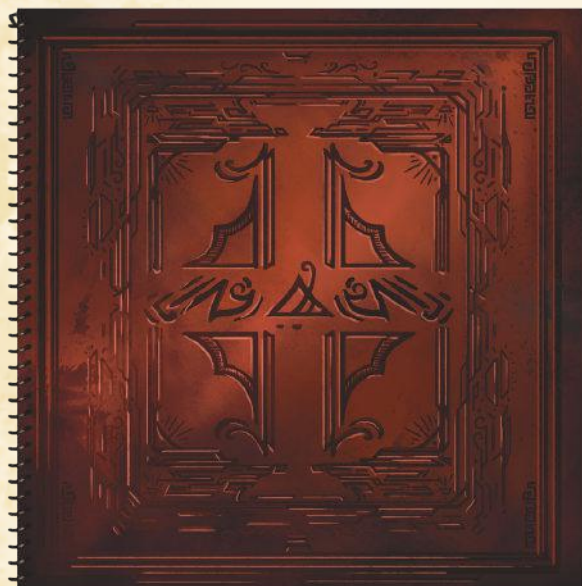
32 карты персонажей
(по 4 карты на персонажа)



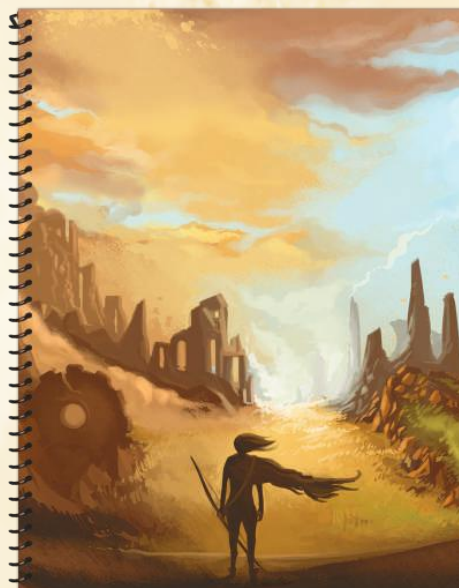
36 карт сокровищ



12 карт врагов



1 атлас



1 книга приключений



1 жетон первого игрока

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1а. Положите планшет города на стол «сумеречной» стороной вверх, как на рисунке ниже. Поместите в стойла по 3 выючных птицы на игрока. Перемешайте колоду сокровищ и положите взакрытую на хижину колдуна.

1б. Отделите жетоны животных от спутников, уберите спутников в мешочек и положите его рядом с планшетом города. Вытащите 5 жетонов спутников и положите в открытую на клетки спутников в левом верхнем углу планшета города. Положите 4 карты вождей в открытую рядом с планшетом.

Жетоны
спутников

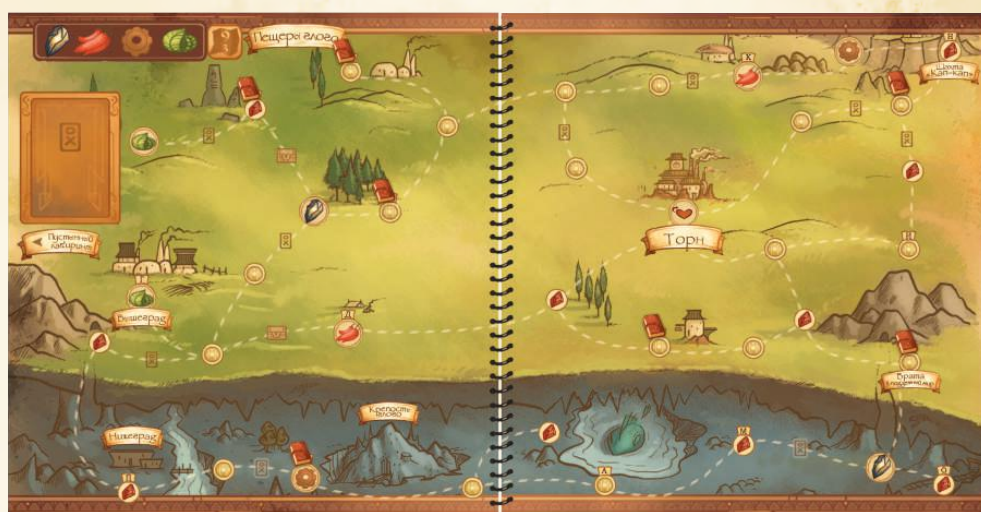
Маркеры
репутации

Карты
сокровищ



Двусторонние жетоны спутников.

На обеих сторонах жетонов спутников свои обозначения. Одна сторона используется в игре «Дальше и Ближе», а другая — в игре «Выше и Ниже» (см. с. 37). На рисунке изображена сторона жетона, использующаяся в данной игре.



2. Откройте в атласе карту 1: «Пещеры глого» и положите её ниже планшета города.

Режим аркады

Используйте любую карту с 1-й по 11-ю. *Особые правила карт см. на с. 39.*

Режим персонажа

Используйте любую карту со 2-й по 10-ю, пока все персонажи не завершат первые восемь своих приключений. Затем сыграйте заключительную игру на карте 11: «Последняя Руина». *Особые правила карт см. на с. 39.*

Режим кампании

Используйте последовательно все карты со 2-й по 11-ю. Каждую новую игру вы начинаете на следующей по порядку карте. *Особые правила карт см. на с. 39.*



- 3.** Положите жетоны приключений на карту.
 В каждой игре используйте по 3 жетона приключения на игрока плюс 1:
При игре вдвоём используйте 7 жетонов приключений.
При игре втроём используйте 10 жетонов приключений.
При игре вчетвером используйте 13 жетонов приключений.

Размещайте жетоны случайным образом **исключительно** на клетках с символом раскрытой книги (на каждой клетке может быть только 1 жетон приключения; некоторые клетки для жетонов приключений останутся пустыми).
 Кладите жетон приключения на клетку так, чтобы он не закрывал символ внутри неё (можете закрыть символ книги с цифрой или буквой).
 Совет: распределите жетоны приключений равномерно по карте так, чтобы какие-то из них были ближе к клетке города, а какие-то — гораздо дальше.

Режим кампании

Если вы впервые играете в режиме кампании: в первую очередь разложите жетоны приключений на те клетки, у которых есть символ книги (над клеткой) и название (под клеткой).

Поместите животное-компаньона на одну из четырёх клеток в левом верхнем углу своего планшета. Здесь вы собираете свою команду.



Используйте фишку, чтобы отмечать количество сердец.

Разместите 14 лагерей на соответствующих символах.

- 4.** Каждый игрок получает планшет игрока, фишку сердца, памятку, животное-компаньона (собаку или кошку), 3 монеты и 14 лагерей одного цвета. Разместите свои 14 лагерей так, чтобы они закрыли соответствующие символы внизу планшета (дополнительные лагеря пока уберите в коробку). Поставьте фишку на нулевую отметку шкалы сердец. Выберите персонажа, возьмите его фигурку и подставку, а также маркер репутации. Положите маркер на нулевую отметку шкалы репутации на планшете города (отмечена символом пламени). Правила для утокноса см. на с. 37.



Режим персонажа, режим кампании

Каждый игрок получает карту выбранного персонажа или лист из блокнота персонажа.

Если используете лист в **режиме персонажа**, напишите на нём имя персонажа (см. подробное описание карт персонажей в каждом игровом режиме на с. 31-32).

Если начали играть за нового персонажа посреди кампании, см. с. 37.

Совет для режима персонажа

Хрусталик и Рин. Истории этих персонажей гораздо длиннее и сложнее, чем у остальных. В режиме персонажа рекомендуем использовать этих персонажей для игры вдвоём, поскольку вам придётся зачитывать много текста.
Эйим и Рин. Поскольку их истории пересекаются, не используйте сразу обоих персонажей в одной игре (если играете в режиме персонажа).

Знакомство с персонажем. Если играете в режиме персонажа новым персонажем, зачитайте вслух вступительную информацию о нём (в начале истории этого персонажа в книге приключений).

- 5.** Выберите первого игрока и выдайте ему соответствующий жетон.

6. Положите карты находок, жетоны племён, еды, монет, самоцветов и кубики у планшета города. Рядом положите книгу приключений. Колоду находок не требуется перемешивать или раскладывать в особом порядке.

Если у вас закончились жетоны монет, самоцветов, еды, племён, карты персонажей или лагеря (отложенные в коробку 6 лагерей потребуются для заключительного этапа игры), замените их чем-нибудь. Все прочие игровые компоненты считаются конечными.



Карты находок



Жетоны самоцветов



Жетоны монет



Жетоны племён



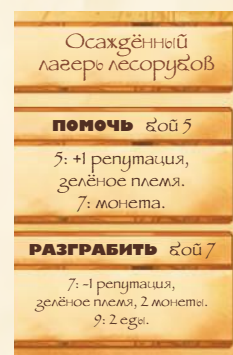
Жетоны еды



Книга приключений

Режим аркады

Уберите книгу приключений в коробку. Перемешайте колоду приключений режима аркады и положите рядом с атласом.



Колода режима аркады

6а. Соберите колоду врагов по порядку с 4 по 15 (согласно числу рядом с мечом) и положите её на клетку врагов на карте. Кладите колоду в открытую так, чтобы первый враг (число 4) был виден.



7. Перемешайте 2 колоды артефактов (обычных и особых) и сдайте каждому игроку взакрытую по 2 особых артефакта и по 5 обычных. Положите обе колоды оставшихся артефактов взакрытую рядом с планшетом города. Вы можете посмотреть свои артефакты. Затем игроки обмениваются артефактами согласно правилам на с. 12.

Верните все неиспользованные компоненты игры обратно в коробку. Если не указано иное, они вам больше не понадобятся.



Обычный



Особый

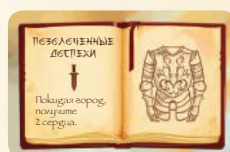
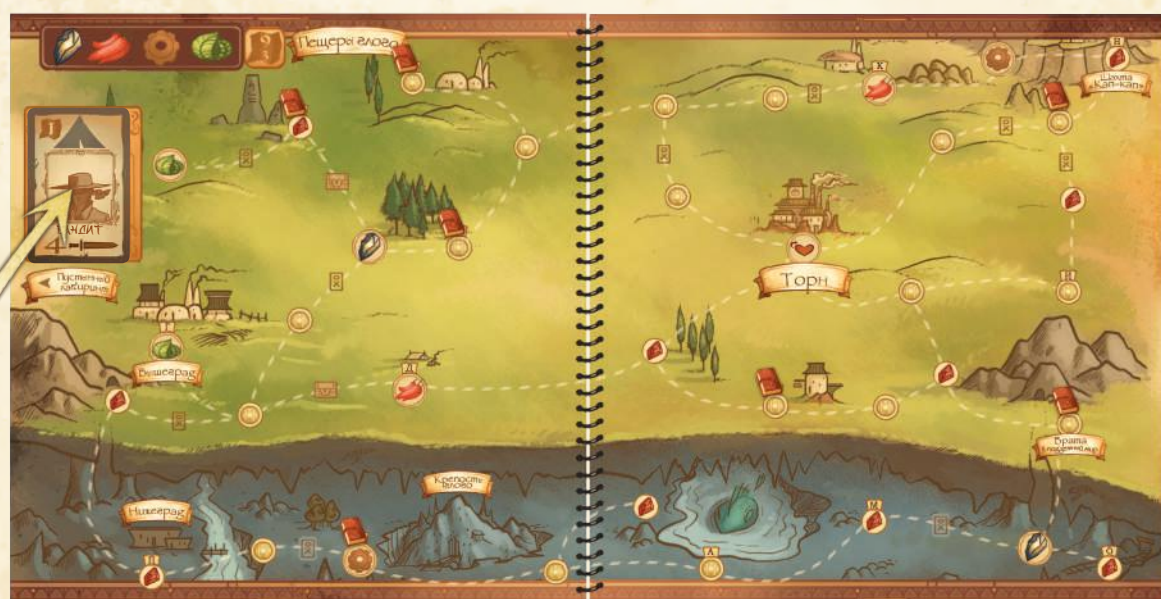
8. При игре **вдвоём** поместите одного неиспользованного персонажа в ратушу. Если в ходе игры вы захотите посетить её, то всегда обязаны участвовать в дуэли согласно правилам на с. 17.

Подробнее о том, как играть, см. на <https://redravengames.squarespace.com/new-page-5>

Место
для мешочка



Карты
врагов



Жетон
первого
игрока



Выбор артефактов

Каждый игрок берёт 5 своих обычных артефактов (отложите 2 особых в сторону). Из этих 5 выберите 1 и оставьте его на руке. Затем каждый игрок передаёт оставшиеся 4 артефакта соседу слева. Тот выбирает 1 из артефактов и вновь передаёт оставшиеся артефакты. Повторяйте, пока не выберете все карты.

У каждого игрока должно остаться 5 обычных артефактов.

В этот момент каждый игрок **обязан** сбросить один из своих особых артефактов (но может сбросить и оба). Вы можете сбросить сколько угодно обычных артефактов (даже все) или оставить их все.

Примечание: артефакты остаются на руке, пока у вас не будет достаточно ресурсов и пока не будут соблюдены требования, чтобы выкупить их (указаны в левой части артефакта). В конце игры выкупленные артефакты приносят победные очки, а за каждый невыкупленный (оставшийся на руке) вы теряете 1 победное очко.



Выберите артефакт, затем передайте оставшиеся игроку слева. Повторяйте, пока не выберете все артефакты и у каждого игрока не будет по 5 артефактов.

Примечание: теперь, непосредственно перед началом игры, можете сбросить артефакты.

Режим кампании, режим персонажа

Таланты персонажа

Завершив одну игровую партию, до начала первого хода в следующей партии вы можете приобрести таланты (постоянные свойства, не утрачивающиеся в ходе всей кампании), потратив очки опыта. **В режиме персонажа игроки начинают игру с 1 очком опыта и получают по 1 очку опыта за каждое завершённое приключение персонажа. В режиме кампании игроки начинают игру с 1 очком опыта и получают по 1 очку опыта за каждые 3 завершённых приключения.** Потраченные очки опыта не возмещаются. Отмечайте полученные очки опыта и таланты на картах или листах персонажей.

Если получаете очко опыта, закрасьте звезду на карте/листе персонажа. Если тратите очко опыта, закрасьте кружок, в который вписана закрашенная звезда, на карте/листе персонажа. **Полученное очко опыта — это закрашенная звезда. Потраченное очко опыта — это закрашенная звезда и сам кружок.**

Отмечайте полученные таланты на обороте карты персонажа. Вы можете сделать короткое напоминание о свойстве каждого таланта в дополнение к его названию.

Свойство таланта начинает действовать с момента покупки и до конца всей игры (не партии).

Символ очка опыта

Строки для записи талантов



ДОСТУПНЫЕ ТАЛАНТЫ (и их стоимость)

- **Боевые искусства (2 очка опыта):** +1 к дуэльным броскам (суммируется с прочими талантами и свойствами).
- **Зельеварение (2 очка опыта):** получите 1 еду при посещении хижины колдуна.
- **Знания (3 очка опыта):** в конце игры можете игнорировать штраф за невыкупленные артефакты (не более 3 шт.).
- **Игра на пианино (4 очка опыта):** получите 1 еду при посещении салуна.
- **Кладоискательство (3 очка опыта):** в начале игры (но после того, как обменяете руку артефактов по обычным правилам) возьмите +2 артефакта (любого типа). Можете оставить их или сбросить.
- **Кулинария (3 очка опыта):** получите +2 еды в начале каждой игровой партии.
- **Медитация (4 очка опыта):** можете тратить еду вместо сердец: 1 еда = 1 сердце.
- **Острый язык (2 очка опыта):** +1 к дуэльным броскам (суммируется с прочими талантами и свойствами).
- **Охота за головами (3 очка опыта):** проходя через символ врага, можете сражаться с любым оставшимся в колоде врагом, а не исключительно с верхним.
- **Подкуп (2 очка опыта):** можете заплатить 1 монету, чтобы посетить занятое здание без дуэли.
- **Политика (3 очка опыта):** можете приобретать таланты посреди игры при посещении ратуши. Вы не обязаны участвовать в дуэлях при посещении ратуши.
- **Попрашайничество (3 очка опыта):** можете оставить одно сокровище, даже если у вас нет вьючной птицы или черепахи. Держите это сокровище сбоку от планшета игрока. Лежащее сбоку от планшета сокровище не учитывается при начислении 5 ПО за 3 сокровища в конце игры.
- **Разведение вьючных птиц (3 очка опыта):** если у вас не менее 2 вьючных птиц, получите 1 монету при посещении стойл. Кроме того, в свой ход можете вернуть сколько угодно своих птиц в общий запас, чтобы получить по 2 сердца за каждую (из любой локации, в любой момент вашего хода).
- **Рыболовство (1 очко опыта):** Получите +1 еду в начале каждой игровой партии.
- **Сказительство (3 очка опыта):** +2 ПО, если в конце игры у вас наибольшая репутация.
- **Спелеология (4 очка опыта):** бросайте кубик при посещении шахты. Если результат от 4 до 6, получите дополнительный самоцвет.
- **Торговля самоцветами (2 очка опыта):** можете тратить самоцветы вместо монет (но не наоборот).
- **Убеждение (2 очка опыта):** +1 артефакт при посещении магазина. Можете оставить или сбросить его.

Ход игры

Цель игры

Каждый игрок пытается отыскать легендарную Последнюю Руину — разрушенный город, где, как говорят, можно исполнить своё заветное желание. Вы скитаетесь по заброшенным, полным опасностей краям, пользуясь помощью представителей четырёх племён: преступников (зелёный флаг), магов (синий флаг), рептильянцев (красный флаг) и кочевников (жёлтый флаг). Разумеется, город вы обнаружите только на карте 11, но захватывающие приключения ждут вас на каждом участке этого эпического путешествия.

Ваш успех в игре измеряется **победными очками (ПО)**. В конце каждой игры побеждает тот, у кого больше всех победных очков.



Символ победных очков

Кратко об игре

Игроки ходят по очереди, по часовой стрелке, выполняя одно из двух действий: **посещение города** или **странствие**.

В ходе игры вы странствуете по миру, перемещаясь по карте, участвуя в приключениях и размещая лагерь, чтобы получить монеты и самоцветы.

Вам предстоит сражаться с врагами, собирать сокровища и прокладывать торговые пути.

В городе можно пополнить свои запасы, нанять спутников и вызвать соперников на дуэль за репутацию.

Кроме того, в ходе игры вы сможете выкупать артефакты.

Сердца



Шкала сердец находится на планшете игрока. Сердца обозначают боевой дух, отвагу, выносливость и здоровье вашей команды. Текущее количество сердец отмечено фишкой сердца. Каждый раз, когда получаете сердце, переместите фишку вперёд по шкале. Каждый раз, когда тратите или теряете сердце, переместите фишку назад по шкале.

Вы можете тратить сердца, чтобы увеличить результат любого броска кубика в игре, в том числе в городе (исключение: во время дуэли защищающийся не может тратить сердца). Каждое потраченное сердце увеличивает результат броска на 1. Сперва вы должны бросить кубик, а затем можете тратить сердца (сколько угодно). *Пример: на кубике у Веры выпало 4. Она тратит 8 сердец. Итоговый результат броска Веры — 12.*

Вы не можете тратить сердца, чтобы повлиять на итоговый результат броска соперника.

Кроме того, сердца тратятся, чтобы **разместить лагерь** на клетке и переместиться с пустой, неисследованной клетки (без лагерей). Потратите 1 сердце, чтобы переместиться с неисследованной клетки, и 3 сердца, чтобы разместить лагерь на клетке. Примечание: отсутствие сердец (достижение нулевой отметки шкалы) не влечёт за собой какого-либо штрафа.

Репутация



Шкала репутации находится на планшете города. Получая репутацию, перемещайте свой маркер вправо по шкале репутации. Теряя репутацию, перемещайте свой маркер влево по шкале репутации. Ваша репутация не может быть больше 12 или меньше -6.

Ход игрока

В свой ход можете выполнить **одно** из двух:
посетить город ИЛИ странствовать.

ПОСЕТИТЬ ГОРОД



Чтобы посетить город, переместите фигурку своего персонажа на одно из зданий на планшете города и выполните указанное там действие.

Ставьте фигурку на изображение здания, не закрывая символов действий в здании.

- Вы можете посетить любое здание, но если в здании находится соперник, вы обязаны вызвать его на дуэль за право выполнить действие этого здания. Однако при посещении салуна вы не обязаны участвовать в дуэли (см. с. 17).
- Вы можете оставаться в городе на протяжении нескольких ходов, но не в одном и том же здании. Если в начале своего хода вы уже находитесь в здании, то обязаны или переместиться в новое здание и выполнить связанное с ним действие, или странствовать.
- **Важно:** вы можете вернуться в город из любой точки на карте, невзирая на расстояние.
- **Примечание:** в первом раунде все игроки обязаны посетить город.

Описание действий зданий:

Ратуша

Выполните любое/все 3 действия. Каждое действие можно выполнить только один раз. Действия можно выполнять в любом порядке. Действия слева направо:



- **Торговля.** Потратьте не более 5 товаров, чтобы получить 1 товар, или потратьте 1 товар, чтобы получить не более 5 товаров. Ценность разных товаров во время торговли указана в табличке слева. Суммарная ценность полученного товара(-ов) не может превышать суммарную ценность потраченного товара(-ов). Вы можете торговать только указанными в таблице товарами. Флаги в таблице соответствуют флагам на жетонах племён. Спутники и вожди не являются предметом торговли. **Пример 1:** Толя тратит 1 самоцвет, 1 монету и 1 еду (суммарная ценность – 5) и получает жетон красного племени. **Пример 2:** Катя тратит 1 жетон синего племени (ценностью 7) и получает 3 монеты и 1 еду.
- Вы можете сбросить 1 невыкупленный артефакт с руки.
- Вы можете заплатить сколько угодно монет/самоцветов, чтобы получить **или** потерять 1 репутацию за каждую потраченную монету/самоцвет. Отметьте новое значение репутации на шкале.

Салун

- Вы можете нанять одного спутника из соответствующего ряда на планшете города. Заплатите стоимость, указанную в правом нижнем углу жетона выбранного спутника.



Заплатив стоимость найма, заберите жетон спутника. Можете положить его на одну из клеток команды. В команде одновременно может быть только по одному представителю каждого племени и всего не более четырёх спутников (включая животных). Если в команде уже есть представитель того же племени, вы должны выбрать, кто из них останется в команде. Жетоны резервных спутников держите сбоку от планшета игрока. Вы можете заменять членов команды, но только когда покидаете город (см. с. 19). Нанимая спутников, можете переместить животное-компаньона на другую ячейку, чтобы обеспечить место новому спутнику. Наняв спутника, достаньте новый жетон из мешочка и выложите на пустую клетку в салуне.

Нанять со скидкой. За каждый имеющийся у вас флаг племени вы получаете скидку в 1 монету при найме спутника из этого племени. Считаются флаги уже нанятых вами спутников (в команде и резерве) и флаги на жетонах племён. Каждый вождь даёт 1 флаг, хотя чтобы получить вождя, вам потребуется 4 флага. Цена найма спутников не может быть отрицательной (вы не получаете монеты за найм). **Важно:** флаги на выкупленных артефактах не учитываются!

Одновременно в салуне может быть сколько угодно игроков: вы всегда можете его посетить без дуэли, даже если соперники уже в салуне (о чём напоминает символ на клетке салуна — 4 человека). Однако вы можете устраивать дуэли в салуне, чтобы увеличить/уменьшить свою репутацию.

Обновить ряд спутников. Посещая салун, можете заплатить 1 еду, чтобы раз в ход заменить весь ряд спутников. Уберите всех спутников из города, заменив их новыми из мешочка. Сброшенные жетоны спутников пока отложите в сторону. Обновив ряд, можете нанимать спутников (если еще не нанимали в этот ход).

Если в мешочке закончились жетоны, положите в него все сброшенные жетоны спутников и перемешайте.

Подробнее о спутниках см. на с. 18.

Стойла

- Вы можете заплатить 1 еду, чтобы получить 1 выючную птицу. Поместите её на соответствующую ячейку на планшете игрока. *У вас не может быть более 3 выючных птиц одновременно (см. планшет игрока).*



Каждая выючная птица увеличивает ваше перемещение на 1. Например, в начале игры все игроки могут переместиться только на 2 клетки. Но если у вас есть 2 птицы, во время странствования вы можете переместиться уже на 4 клетки за один ход.

Кроме того, каждая выючная птица позволяет игроку хранить 1 сокровище. *У вас не может быть больше сокровищ, чем птиц. Если вы должны получить сокровище, но у вас нет птицы, не берите сокровище.*

При каждом посещении стойл можно купить только 1 птицу.

Примечание: вы можете вернуть одну птицу в общий запас, чтобы избежать одного врага. Вы можете сделать это, только если вы собираетесь переместиться через символ врага на карте. Если вы сбросили птицу, то до конца хода у вас сохраняется +1 к перемещению за неё. Если птица переносила сокровище, вы его теряете.

Магазин

- Получите 1 монету.
- или**

- возьмите 4 артефакта из обеих колод в любом сочетании. Вы должны определить, сколько артефактов брать из каждой колоды, прежде чем посмотрите артефакты.

Просмотрите полученные артефакты и сбросьте или оставьте сколько угодно из них. Если оставили артефакты, добавьте их на руку — потом вы сможете сбросить их уже только в ратуше.



Ферма

- Получите по 1 еде за каждый символ навыка в вашей команде, на сокровищах, выкупленных артефактах или находках.



Хижина колдуна

- Если у вас есть хотя бы 1 выючная птица, возьмите 1 сокровище.



Посмотрите полученное сокровище. Если под выючной птицей на вашем планшете есть пустая клетка для сокровища, можете положить его туда. Если все клетки для сокровищ заполнены, можете заменить уже имеющееся сокровище полученным или сбросить полученное.

За каждую вашу птицу можете хранить 1 сокровище.

Сбрасывайте сокровища в открытую. Можете просматривать стопку сброшенных сокровищ в любой момент.

Шахта

• В шахте можно вести раскопки: разместите лагерь в шахте и получите награду.

Шахта состоит из 12 пронумерованных ячеек, каждая обозначает нетронутый участок шахты. Выберите одну из ячеек, где вы будете вести раскопки.

Количество символов навыков у вашей команды и на выкупленных артефактах, сокровищах, находках должно быть не меньше числа в выбранной ячейке.

Если в шахте ещё нет лагерей, вы должны выбрать крайнюю слева ячейку в верхнем ряду (вход в шахту). В ином случае выбранная ячейка должна быть по соседству (но не по диагонали) с уже размещённым лагерем (любого цвета). На выбранной ячейке не должно быть лагеря.

Если указанные требования соблюдены, возьмите следующий неиспользованный лагерь с вашего планшета игрока и выставьте на выбранную ячейку в шахте.

Затем получите награду: монеты и/или самоцветы. Награда определяется символом над столбцом с выбранной ячейкой. **Кроме того**, получите награду, символ которой указан слева от ряда с выбранной ячейкой.



Дуэль

Если вы хотите посетить здание, в котором уже находится соперник, можете вызвать его на дуэль.

За победу на дуэли вы можете получить или потерять 1 репутацию и выполнить действие здания, занятого соперником.

Ход дуэли. Сперва активный игрок вызывает соперника на дуэль и объявляет, будет ли поединок **честным** или **нечестным**. Если в здании несколько соперников, нападающий выбирает одного из них. В нечестном поединке нападающий получает +1 к результату броска, и в случае победы теряет 1 репутацию. В честном поединке нападающий не получает бонусов к результату броска, и в случае победы получает 1 репутацию.

Затем оба дуэлянта бросают кубики. Каждый из них добавляет к результату броска итоговое количество своих мечей и любые имеющиеся у них боевые преимущества. *Посчитайте количество мечей у спутников в вашей команде (не в резерве), на выкупленных артефактах, сокровищах и находках.* После всех подсчётов результатов бросков и преимуществ нападающий может потратить сколько угодно сердец, чтобы победить.

Защищающийся не может тратить сердца.

Побеждает игрок с наибольшим боевым результатом. В случае ничьей побеждает защищающийся.

В случае победы нападающего он получает 1 репутацию в честном поединке и теряет 1 репутацию в нечестном поединке. Нападающий выполняет действие здания, занятого проигравшим.

В случае поражения нападающего поединок завершается, и нападающий помещает своего персонажа в городскую тюрьму (клетка под шкалой репутации). Репутация нападающего не меняется.

Если в начале вашего хода ваш персонаж находится в тюрьме, можете посетить любое здание в городе (даже занятое) без дуэли, если хотите.



При игре вдвоём в ратуше всегда находится не использующийся в игре персонаж. Каждый раз, заходя туда, вызывайте его на дуэль. Если в ратуше находится соперник, вы вызываете на дуэль его. Если нет, вы вызываете на дуэль не использующегося в игре персонажа. За него бросает кубики соперник, при этом он не может добавлять мечи или тратить сердца.

Команда
(4 ячейки).
Размещайте
спутников
на ячейках
с флагами
их племени.

Вьючная
птица



Резервный спутник

Место
для сокровища

Лагеря. Возьмите отсюда лагерь, если победили врага, разместили лагерь или провели раскопки. Сперва берите лагерь из верхнего ряда слева направо, затем из нижнего в том же порядке. На некоторых клетках лагерей указаны символы монеты или самоцвета. Если вы взяли лагерь с такой клетки, немедленно получите указанное. В конце игры получите +1 ПО за каждый ваш лагерь в шахте, на враге или карте. Кроме того, если вы выставили не менее 14 лагерей (открыли символ на последней клетке лагеря), дополнительно получите +2 ПО.

Фишка
сердца

Действия
и напоминания

Держите
здесь
свой личный
запас монет,
самоцветов,
жетонов
племён и еды.

Пример: у вашей команды 4 навыка, +1 перемещение, 3 поиска и 2 боя (см. рис. выше), поэтому вы получите +4 к проверкам навыка и 3 ресурса при размещении лагеря. К тому же вы получите +2 к проверкам боя. В свой ход вы сможете переместиться не более чем на 4 клетки (изначально 2, +1 за спутника и +1 за вьючную птицу).



Навык. За каждый символ навыка в команде получите +1 к проверкам навыка в приключениях. Кроме того, навыки используются на ферме и в шахте.



Бой. За каждый символ боя в команде получите +1 к проверкам боя, включая дуэли, и +1 к броскам при сражении с врагами на карте.



Перемещение. За каждую стрелку в команде получите +1 к перемещению.



Осторожность. Если в команде есть хотя бы 1 щит, можете игнорировать символы врагов при перемещении по карте.



Поиск. За каждый символ поиска в команде получите +1 к количеству монет/самоцветов, получаемых за размещение лагеря на локации с соответствующим символом.



Сердце. За каждое сердце в команде прибавьте столько же сердец к вашему общему их количеству, когда покидаете город.

Животные-компаньоны

В начале игры у каждого игрока есть животное-компаньон (собака или кошка). Оно считается спутником, но не принадлежит ни к одному из племён и может занимать любую из четырёх доступных клеток команды. Вы можете отправить животное в резерв. Находясь в команде, животное даёт вам +1 глаз (поиск), +1 навык и 2 сердца.

СТРАНСТВИЕ



Странствие состоит из двух этапов: вы покидаете город и перемещаетесь. Вы можете выполнить оба этапа за один ход. Если в начале вашего хода ваш персонаж находится на карте, **он не может** покинуть город и пропускает 1-й этап (чтобы покинуть город, ваш персонаж должен быть там в начале вашего хода).

1. Покиньте город

Находясь в городе, соберите команду, пересчитайте сердца и выставьте своего персонажа на клетку города на карте.

Если ваш персонаж уже на карте, пропустите этот этап.

На этом этапе вы можете заменять спутников в команде резервными. Помните: одновременно в команде не может быть несколько спутников из одного племени. Животное может занимать любую ячейку в команде. В команде никогда не может быть больше 4 спутников (включая животное).



Подсчитайте количество сердец в вашей команде, на выкупленных артефактах, сокровищах и находках, а затем отметьте получившееся число на шкале сердец. У вас не может быть больше 13 сердец, когда вы покидаете город. Пересчитывайте сердца, только когда покидаете город (не добавляйте к ним сердца, оставшиеся с предыдущих ходов).

Переместите своего персонажа с планшета города на клетку города на карте — круг с сердцем и стрелкой (этот символ напоминает вам о необходимости пересчитать сердца, прежде чем покинуть город).

Примечание 1: если ваш персонаж уже находится на карте и перемещается на клетку города, не пересчитывайте сердца. Вы делаете это, только когда покидаете город!

Примечание 2: в целях перемещения клетка города не считается пустой — вы не тратите сердце, чтобы пройти через неё.

2. Перемещение



Выбрав пункт назначения, переместите персонажа по карте. Попутно вы можете поучаствовать в приключении (если на клетке, где вы остановились, лежит жетон приключения) и разместить лагерь.

Перемещение



Клетки на карте имеют круглую форму. На большинстве клеток изображена монета или самоцвет. На любой клетке может быть сколько угодно персонажей. Клетки соединены прерывистыми линиями — тропами. Персонажи перемещаются между клетками по тропам. Потратьте 1 перемещение, чтобы переместить персонажа на соседнюю клетку по тропе.

На некоторых клетках изображён 1 из 4 символов торговых путей (перец, деталь, каменная кровь и чайные листья).

Символы между клетками обозначают врагов или сокровища и не являются клетками. Вы не можете завершить перемещение на этих символах.

В начале игры у каждого игрока 2

перемещения. Об этом напоминают две стрелки на символе странствия (изображён в путевом журнале на планшете игрока).

За каждую выючную птицу получите +1 к перемещению.

За каждого члена команды со стрелкой также получите +1 к перемещению.

В свой ход вы можете переместиться на столько клеток, сколько перемещений вам доступно, однако вы можете переместиться и на меньшее количество клеток. **Также вы можете проходить по одной и той же тропе несколько раз за ход, но должны каждый раз тратить сердце, если требуется (подробнее см. далее).**

При перемещении вы обязаны потратить 1 сердце за каждую **пустую клетку** (без лагеря любого цвета), которую вы покидаете, кроме той, с которой начали перемещение. Это называется «покинуть пустую клетку». *Примечание: клетка города не считается пустой, вы не тратите сердце, чтобы пройти через неё.*



Пример: Толя начинает перемещение на пустой клетке. Он не тратит сердце, поскольку начинал с неё. Толя перемещается на 2 клетки, при этом клетка в середине пустая, поэтому он тратит одно сердце за неё. Если бы на средней клетке был лагерь или Толя переместился бы только на одну клетку, он не потратил бы сердце.

Враги

Если на тропе есть символ врага, вы должны сразиться с активным врагом, чтобы пройти дальше. *Также вы можете проходить через один и тот же символ врага несколько раз за ход, но должны каждый раз сражаться со следующим врагом и тратить сердца, если требуется.*

Символ врага деактивируется, если на двух соседних с ним клетках размещены лагеря (любого цвета). Враг на рисунке выше является активным, поскольку на одной из соседних с ним клеток лагеря ещё нет. Враг на рисунке справа уже неактивен, поскольку на обеих соседних с ним клетках есть лагеря.

Напоминание: при определении активности врага считайте, что на клетке города всегда есть лагерь.

Активный враг — верхний в колоде врагов. Сила врагов постепенно растёт, повышаясь с 4 до 15 мечей.

Сражение с врагом

Чтобы сразиться с врагом, переместитесь на его символ на карте, остановившись на полпути к следующей клетке (если при этом вы прошли через пустую клетку, потратьте сердца).

Сила врага — это число, указанное рядом с символом меча. Если ваш результат больше или равен силе врага, вы победили его.

Бросьте кубик и прибавьте к результату броска количество мечей у вашей команды, на сокровищах, выкупленных артефактах и находках. Если итоговый результат меньше силы врага, можете потратить доступные сердца со шкалы сердец: за каждое потраченное сердце результат увеличивается на 1.



Если вы победили врага, заберите его карту себе и положите над планшетом игрока. Возьмите следующий доступный лагерь с планшета игрока и разместите его на карте этого врага. Новым активным врагом становится следующий в колоде врагов. Теперь вы можете завершить перемещение, остановившись на следующей клетке.

Пример сражения с врагом:

Вы переместились на символ врага. Активный враг — бандит (сила 4). У вас выкуплен артефакт с 1 мечом, и у спутника в команде 1 меч — всего у вас 2 меча. Вы бросаете кубик: выпала 1. Чтобы победить бандита, вы тратите 1 сердце со шкалы сердец. Враг повержен. Заберите бандита, положите над планшетом игрока и разместите на нём свой следующий лагерь.

В конце игры за побеждённых врагов вы получите столько ПО, сколько указано слева от символа лагеря на карте врага.

Если вы не смогли победить врага, ваш ход немедленно завершается, а персонаж возвращается на ту клетку, откуда перемещался на врага.

Способы избежать врага

Вместо сражения с врагом вы можете попытаться его избежать. Если вы избежали врага, он не считается побеждённым и остаётся активным.

1) Если вы жертвуете вьючную птицу в общий запас, можете пройти через символ врага на карте без сражения.

2) Если у члена вашей команды есть щит (осторожность), можете проходить через символы врагов на карте без сражения.

3) Если у вас есть сокровище или выкупленный артефакт, позволяющий избегать врагов, можете проходить через символы врагов на карте без сражения. Если на сокровище/артефакте/находке указана стоимость, оплатите её, чтобы избежать врага.

Если все враги побеждены

В этом случае игнорируйте оставшиеся на карте символы врагов. Вы больше не можете сражаться с врагами.

Сокровища

Если на тропе есть символ сокровища, то, когда проходите через него, возьмите сокровище.

Также вы можете проходить через один и тот же символ сокровища несколько раз за ход, при этом каждый раз должны тратить сердце, если требуется. Каждый раз, проходя через символ сокровища, берите 1 сокровище.



Напоминание: у вас не может быть больше сокровищ, чем выючных птиц.

Сокровище становится недоступным, если на двух соседних с ним клетках размещены лагеря. На рисунке выше ни на одной из соседних двух клеток нет лагерей, поэтому сокровище остаётся доступным. На рисунке ниже на обеих клетках есть лагеря, поэтому сокровище более не доступно.

Примечание: при определении доступности сокровища считайте, что на клетке города всегда есть лагерь.



Приключения

Если вы завершаете перемещение на клетке с жетоном приключения, можете участвовать в нём. Если вы успешно прошли проверку в приключении, получите связанную с ним награду.



Игрок слева от активного зачитывает текст сюжета в книге приключений (см. номер или букву на карте рядом с символом открытой книги).

Номер приключения

Зачитайте сюжет (текст без выделения под номером сюжета). Затем озвучьте варианты развития сюжета. Каждый вариант оформлен отдельным блоком. Зачитывайте только выделенную **жирным** верхнюю часть вариантов, включающую требования для прохождения проверки и краткое описание варианта. Не зачитывайте результат выбранного варианта, написанный обычным текстом без выделения, и связанные с ним награды (жирный текст внизу блока).

На рисунке выше приключение связано с сюжетом 35:

35

Дорога приводит вас к подножию утёса. От самой земли наверх тянется выдавшая виды верёвка. Вы пару раз дёргаете за неё — кажется, она ещё довольно крепкая. Судя по карте, нужно продолжать двигаться в этом направлении.

Навык 5

НАЙТИ ОБХОДНОЙ ПУТЬ.

Пару дней вы скитаетесь по окрестностям, но всё же находите верный путь. По пути вы обнаруживаете куст ежевики и решаете подкрепиться.

5: жёлтое племя.

7: монета.

Навык 7

ВЗОБРАТЬСЯ НА УТЁС.

Приходится приложить все усилия, чтобы оказаться на вершине утёса, не выпуская верёвку. Сверху вам удастся разглядеть верный путь и найти оставленный кем-то свёрток. «Для усталых путников», — гласит надпись на свёртке.

7: зелёное племя, 2 еды.

9: самоцвет.

~Бренна Асплунд

После того как сюжет зачитан, активный игрок выбирает один из вариантов и озвучивает выбор. Затем он бросает кубик и прибавляет к результату броска любые имеющиеся у него бонусы, чтобы итоговый результат оказался больше или равен требуемому значению проверки.

Проходя проверку навыка, прибавьте к результату броска навыка вашей команды (символ руки) и/или любые бонусные навыки на сокровищах, находках и выкупленных артефактах. После броска можете потратить сердца со шкалы сердец. За каждое потраченное сердце получите +1 навык.



Проходя боевую проверку, прибавьте к результату броска меча вашей команды и/или любые бонусные мечи на сокровищах, находках и выкупленных артефактах. После броска можете потратить сердца со шкалы сердец. За каждое потраченное сердце получите +1 бой.



Если итоговый результат после добавления всех бонусов больше или равен требуемому значению боя или навыка, вы прошли проверку. Игрок слева зачитывает соответствующий текст развития сюжета, а вы получаете указанные награды.



Если итоговый результат превышает требуемый на 2 или больше, вы также получаете бонусную награду (указана под основной наградой).

Пример: Женя выбрала вариант «Найти обходной путь» (см. пример выше). Её итоговый результат — 7 навыков, она получает жетон жёлтого племени и монету.

Уберите жетон приключения с карты и верните в общий запас. В этой игре он уже не используется.

Если итоговый результат меньше требуемого, вы не прошли проверку. Игрок слева не зачитывает текст развития сюжета, вы не получаете награды, а жетон приключения сбрасывается (верните в общий запас). *То же относится к дополнительным приключениям.*

Примечание: в некоторых вариантах выбора помимо прохождения проверки навыка или боя вы должны заплатить что-то. Например, если в сюжете написано: «-1 монета», заплатите монету, чтобы выбрать этот вариант. Сперва заплатите, затем проходите проверку.

Подробнее о приключениях см. на с. 35 данного буклета и на с. 3 книги приключений.

Возможные награды в приключениях:

- +/- репутация;
- жетоны племён;
- сокровища;
- находки;
- монеты;
- самоцветы;
- еда;
- сердца;
- спутники;
- вьючные птицы.

Сердца. Если вы получаете сердца в качестве награды за приключение, их итоговое количество может превысить текущее количество сердец в команде.

Репутация. Если вы получаете или теряете репутацию в качестве награды за приключение, вы **обязаны** получить или потерять её (но не игнорировать).

Находки можно получить только в определённых приключениях. Эффект находки вступает в силу сразу после получения и сохраняется до конца игры.

Режим кампании

Дополнительные приключения

Иногда обычное приключение будет связано с дополнительным. Дополнительное приключение упоминается среди наград (например, «П2»). Укажите номер дополнительного приключения в одной из соответствующих клеток на карте персонажа.

В следующий раз, когда вы решите участвовать в приключении, игрок слева зачитает сюжет указанного дополнительного приключения **вместо** сюжета обычного приключения, чей номер указан на карте. Завершив дополнительное приключение, вычеркните его номер и сбросьте жетон книги, лежащий на карте.

Сюжеты дополнительных приключений указаны ближе к концу книги приключений, после основных приключений. У всех дополнительных приключений перед номером указана буква «П».

Режим персонажа

Приключения персонажа

Играя в режиме персонажа, зачитывайте приключения персонажа **вместо** обычных или дополнительных.

В этом режиме от начала и до конца разворачивается целая история, в ходе которой ваш персонаж пытается найти загадочную Последнюю Руину. В каждом случае история разворачивается в зависимости от сделанного вами выбора, приводя к нескольким существенно отличающимся друг от друга концовкам.

Первым приключением каждого игрока является первое приключение его персонажа, верхнее в списке приключений на карте персонажа (например, «Р1»). В зависимости от сделанного вами сюжетного выбора вы получите новый номер (например, «Р3»). Запишите его на следующей пустой строке списка. Когда вы в следующий раз решите участвовать в приключении, зачитайте сюжет под новым номером.

Каждый раз, завершив приключение в режиме персонажа, закрасьте звезду рядом с номером этого приключения на карте персонажа. Каждая звезда приносит 1 очко опыта.

Важно: в этом режиме, если вы не прошли проверку в приключении, то не получаете наград, однако текст с развитием сюжета всё равно зачитывается, а вы отмечаете следующее приключение персонажа на его карте. Вы получаете очко опыта даже в случае неудачи.

Последние 2 приключения персонажа зачитывайте только во время заключительной игры в режиме персонажа на карте 11: «Последняя Руина». Если вы должны перейти к следующему приключению, но вам осталось пройти только два последних приключения персонажа и при этом вы не находитесь на карте 11, участвуйте в приключении режима аркады. Играя в режиме персонажа, вы не получаете очко опыта за участие в приключении режима аркады.

Режим персонажа, режим кампании

Отслеживание очков опыта

Каждый раз, завершив приключение в режиме персонажа, закрасьте звезду рядом с номером этого приключения на карте персонажа. Каждая звезда приносит 1 очко опыта. *Вы получаете 1 очко опыта, даже если не прошли проверку в приключении.*

Каждый раз, завершив 3 приключения в режиме кампании, закрасьте ряд из 3 квадратов, а также закрасьте звезду напротив этого ряда квадратов на карте персонажа. Каждая звезда приносит 1 очко опыта. *Закрашивайте квадрат, даже если не прошли проверку в приключении.*

Если вы уже получили весь возможный опыт, закрасив звёзды на карте, больше очков опыта вы не получаете, но всё ещё можете участвовать в приключениях.

Примечание: подробнее о картах персонажей см. на с. 31.

Режим аркады

Колода режима аркады

Приключения режима аркады являются альтернативой зачитыванию сюжетов из книги приключений.

Перемешайте колоду режима аркады и положите рядом с картой. Если вы решили участвовать в приключении, игрок слева зачитывает название приключения режима аркады, два варианта выбора и требования проверки.

Затем вы оглашаете свой выбор и бросаете кубик, добавляя доступные вам навыки или мечи и/или сердца. Если вы прошли проверку, то получаете награду. Если итоговый результат превышает требуемый на 2 или больше, вы также получаете бонусную награду.

В случае неудачи вы ничего не получаете (верните жетон приключения в общий запас).

Разыгранное приключение режима аркады сбрасывается в любом случае.

Режим персонажа, режим кампании

Подсказки

В качестве награды в некоторых приключениях персонажей могут быть **подсказки**.

Записывайте их на обороте карты персонажа.

Подсказки дают дополнительный вариант выбора в некоторых приключениях.

См. с. 35.

Размещение лагерей

Если вы завершили перемещение на клетке без лагеря, можете сперва поучаствовать в доступных приключениях, а затем разместить на ней лагерь. Для этого вы не обязаны участвовать в приключениях.



Потратьте 3 сердца, чтобы разместить лагерь. Затем возьмите следующий по порядку лагерь с вашего планшета игрока и разместите его на этой клетке.

Если разместили лагерь на клетке с монетой или самоцветом, получите столько самоцветов или монет, сколько **символов поиска** в вашей команде. 

Пример размещения лагеря:



Женя тратит 1 сердце, чтобы пройти через пустую клетку с монетой (и возвращает вьючную птицу в общий запас, чтобы избежать сражения с врагом). Затем она тратит 3 сердца, чтобы разместить зелёный лагерь на пустой клетке с монетой. В её команде 4 символа поиска (глаз), поэтому она получает 4 монеты.

После того, как вы разместили лагерь, больше в этот ход вы не перемещаетесь.

Торговые пути

На восьми клетках нет ни самоцветов, ни монет. Вместо этого на них изображён один из четырёх символов торговых путей.



Каждый торговый путь на карте обозначен 2 клетками (см. рис. на с. 25). Чтобы проложить торговый путь, разместите лагерь на каждой из этих 2 клеток. **Примечание: вы не получаете монеты или самоцветы за размещение лагерей на торговых путях.**

Если на обеих клетках торгового пути находятся ваши лагеря, вы контролируете путь.

Если один из лагерей на клетке торгового пути ваш, а другой — соперника, вы контролируете путь совместно.

В конце игры игрок(и), контролирующий(-ие) путь, получает(-ют) за него победные очки. Количество ПО за каждый проложенный торговый путь обозначено в верхней части карты. Большее число обозначает количество ПО, которое получает игрок, самостоятельно контролирующий путь. Меньшее число — количество ПО, которое получает каждый из совместно контролирующих путь игроков. Непроложенный путь победных очков не приносит.



На рисунке показан чайный торговый путь. В данный момент игрок с синим лагерем контролирует одну из клеток чайного пути. Если он разместит ещё один лагерь на второй клетке пути, то будет контролировать его целиком. Если на другой клетке чайного пути разместится красный лагерь, оба игрока будут контролировать его совместно. Если никто из игроков не разместит лагерь на второй клетке чайного пути, он не будет проложен и никому не принесёт победных очков.

СВОБОДНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Выкуп артефактов

В любой момент своего хода можете выкупить артефакт у вас на руке. Пока артефакт не выкуплен, он не даёт вам ничего. Положите выкупленный артефакт в открытую рядом с планшетом игрока. Выкупленный артефакт даёт свойства и приносит победные очки.



Стоимость и требования

Чтобы выкупить артефакт, заплатите указанные монеты, самоцветы, жетоны племён и еду (указаны в левой части карты) в общий запас. Жетон племени без цифры означает «1 жетон».

Примечание: флаги на выкупленных артефактах не учитываются ни при получении вождя, ни при получении скидки при найме.

У некоторых артефактов есть особые требования к выкупу: вы должны иметь указанное, а не тратить его.

Для выкупа артефакта с пламенем требуется, чтобы вы достигли определённого уровня репутации (положительного или отрицательного)  -4 до его выкупа. В данном случае ваша репутация должна быть не больше -4. Если бы рядом с пламенем была 4, ваша репутация должна была быть не меньше 4.

В конце игры выкупленный артефакт принесёт столько ПО, сколько указано в его левом верхнем углу. Пример: артефакт на рисунке слева принесёт 7 ПО.

В ходе игры выкупленный артефакт даёт дополнительные свойства, указанные в его верхней части. Пример: этот артефакт позволяет избегать врагов и даёт +1 меч к броскам за бой.

В конце игры вы теряете 1 ПО за каждый невыкупленный артефакт на руке.

Вы можете сбросить артефакт без штрафа сразу, как только взяли его, или когда посещаете ратушу.

Мечи в верхней части артефакта используются так же, как и мечи в команде. Они дают +1 к любому бою.

Сердца в верхней части артефакта используются так же, как и сердца в команде.

Вожди

В начале игры разместите четырёх вождей у планшета города. Каждый вождь стоит во главе своего племени: преступников (зелёные), кочевников (жёлтые), магов (синие) и рептильянцев (красные).

В конце игры каждый ваш вождь принесёт 5 победных очков.

Если вы раньше соперников собрали 4 флага одного племени (в какой-то момент), немедленно получите вождя этого племени. *Считаются флаги как у ваших спутников (и в команде, и в резерве), так и на жетонах племён.*

Если вы получили вождя, забрать его у вас нельзя, даже если соперник соберёт больше флагов. Вы не теряете вождя, если потратили или потеряли жетоны его племени.

Для определения скидки при найме спутников в салуне считайте, что у вождя один флаг (не 4).

Вождь не считается спутником.



Окончание игры

После того как любой из игроков разместит свой 14-й лагерь в шахте, на враге или карте, начинается заключительный этап игры. Если в этот момент у игрока закончились лагеря, он берёт отложенные в коробку. Если у игрока закончились и эти лагеря, замените их чем-нибудь. Доиграйте текущий раунд до конца (игра завершается ходом игрока справа от первого игрока, чтобы у всех было равное количество ходов). После чего переходите к подсчёту победных очков и определению победителя.

Получите победные очки за:

- Размещённые лагеря.
- Торговые пути.
- Артефакты.
- Врагов.
- Бонусы артефактов, сокровищ, находок.
- Монеты/самоцветы/жетоны племён/вождей.
- Репутацию.
- Бонусы планшета игрока.



Размещённые лагеря

За каждый лагерь, размещённый в шахте, на враге или карте, получите **1 ПО**.

Торговые пути

Количество очков, которое приносит каждый проложенный торговый путь, указано в верхней части карты. Большая цифра обозначает количество очков, которое получит игрок, в одиночку контролирующий путь. Меньшая цифра — количество очков, которое получит каждый из игроков, совместно контролирующих путь. Непроложенный путь (без лагерей или с одним лагерьем) очков не приносит.

Артефакты

Подсчитайте победные очки на выкупленных вами артефактах. Количество ПО, которое приносит артефакт, указано в его левом верхнем углу.

В конце игры за каждый невыкупленный артефакт (на руке) потеряйте 1 победное очко.

Враги

Подсчитайте победные очки на всех побеждённых вами врагах. Количество ПО, которое приносит враг, указано возле символа лагеря наверху.

Бонусы артефактов, сокровищ, находок

Некоторые артефакты, сокровища и находки приносят бонусные ПО только при определённых условиях. Эти условия указаны в верхней части артефактов, сокровищ и находок.

Монеты/самоцветы/жетоны племён/вожди

Получите **1 ПО** за каждые ваши **2 монеты/самоцвета**. Получите **1 ПО** за каждый не потраченный вами жетон племени. Получите **5 ПО** за каждого вашего вождя. *Пример: У Коли 3 самоцвета и 2 монеты, поэтому он получает 2 ПО. У Маши 1 жетон синего племени и 1 жетон красного племени, поэтому она получает 2 ПО. Примечание: спутники и еда не приносят победных очков.*

Репутация

Получите ПО согласно вашему положению на шкале репутации. Если репутация от 4 до 5, получите 2 ПО. Если репутация от 6 до 7, получите 3 ПО. Если репутация от 8 до 9, получите 4 ПО и т. д.

Примечание: вы получаете ПО только за один из указанных промежутков, но не за несколько.

Бонусы планшета игрока

Как показано на планшете игрока, если к концу игры вы уберёте с него все свои лагеря, то получите **2 ПО**. Кроме того, если у вас 3 сокровища, получите **5 ПО**.

После всех подсчётов побеждает игрок с наибольшим количеством победных очков. Ничья решается в пользу претендента с наибольшей репутацией (кроме случаев, когда у игрока есть бонус, решающий ничью в его пользу: в этом случае свойства любых бонусов всегда имеют приоритет над победой по репутации). Если ничья и по репутации, побеждает претендент с наибольшим количеством монет и самоцветов.

См. пример игры на с. 30.

РЕЖИМЫ ИГРЫ

Коротко об особых правилах игры в разных режимах.

Первое странствие

- Сыграйте одну игру на карте 1: «Пещеры глого».
- Участвуйте в приключениях на карте (отмечены на клетках карты, см. с. 21).

Режим кампании

- Играйте на всех картах атласа по порядку (кроме карты 1).
- Всего будет сыграно 10 игр, начиная с карты 2 и заканчивая картой 11.
- На протяжении всех 10 игр используйте одного и того же персонажа.
- Участвуйте в приключениях на карте (отмечены на клетках карты) и дополнительных приключениях (см. с. 23).
- Получайте по 1 очку опыта за 3 завершённых приключения. Можете потратить очки опыта на покупку талантов персонажа (см. с. 13).

Режим персонажа

- Играйте на любых картах со 2-й по 10-ю, пока каждый игрок не завершит 8 приключений персонажа. Затем сыграйте заключительную игру на карте 11.
- На протяжении всех игр используйте одного и того же персонажа.
- Играйте только с приключениями персонажей (не приключениями на карте или дополнительными, см. с. 23). 2 последних приключения персонажа доступны только на карте 11.
- Получайте по 1 очку опыта за завершённое приключение. Можете потратить очки опыта на покупку талантов персонажа (см. с. 13).

Режим аркады

- Сыграйте 1 игру на любой карте.
- Играйте только с приключениями режима аркады (см. с. 23).

ЗАВЕРШЕНИЕ РЕЖИМА КАМПАНИИ/ПЕРСОНАЖА

Когда все игроки сыграют заключительную игру в режиме кампании или персонажа на карте 11, подсчитайте итоговое количество победных очков, заработанных вами на всех картах. Игрок, получивший суммарно больше всего победных очков, становится победителем кампании, или «чемпионом».

ПРИМЕР ИГРЫ

Далее приводится пример нескольких ходов одного игрока в начале партии.

Толя — первый игрок, он начинает ходить. Он помещает фигурку своего персонажа в салун. Толя платит 2 монеты, чтобы нанять спутника из красного племени (с 1 поиском, 1 боем и 2 сердцами). Он добавляет спутника в команду.

Затем ходят его соперники, отправив персонажей на ферму и в шахту. Толя выполняет второй ход. Он пока не планирует покидать город, поэтому перемещает своего персонажа в шахту и готовится к дуэли с соперницей, уже находящейся там. Он будет сражаться честно. На кубике у Толи выпало 4, он добавляет к этому 1, потому что у его спутника 1 меч. У соперницы выпало 3, она добавляет к этому 1, потому что у её кошки 1 меч. Толя побеждает, потому что его результат больше (5). Поскольку Толя сражался честно, он получает 1 репутацию. Кроме того, он выполняет действие в шахте, размещая лагерь в одной из ячеек, и получает награду. Разместив свой первый лагерь в шахте, Толя открыл символ монеты на планшете игрока, поэтому получает ещё одну монету.

В свой третий ход Толя покидает город. Он помещает фигурку персонажа на клетку города на карте. Теперь в его команде рептильянец и собака (она занимает клетку с синим флагом). Толя перемещает фишку сердца по шкале сердец, отмечая общее количество сердец в команде: 4 (2 у собаки и 2 у рептильянца).

Наконец, Толя перемещается по карте. Он может переместиться на 2 клетки (базовое перемещение игрока равно 2), но перемещается только на 1.

Между клетками есть символ врага. Толя бросает кубик: выпадает 2. У его команды 1 меч, поэтому он должен потратить 1 сердце, чтобы победить врага с силой 4. Он забирает врага, кладёт его под планшет игрока и размещает на нём свой лагерь. Разместив второй лагерь, Толя открыл второй символ монеты на планшете игрока, поэтому получает монету.

Толя заканчивает перемещение на клетке с самоцветом. На ней нет жетона приключения, поэтому он не может участвовать в приключении. Толя решает разместить лагерь, потратив 3 сердца. Он получает 2 самоцвета, поскольку у его команды 2 символа поиска (глаза).

В свой четвёртый ход Толя мог бы продолжить странствие, но предпочитает вернуться в город. Он забирает фигурку персонажа с карты и помещает на ферму, получая 1 еду, поскольку у его команды 1 символ навыка (рука).

Таким образом игра продолжается, пока один из игроков не разместит свой 14-й лагерь. После чего начинается заключительный этап игры.

КАРТЫ ПЕРСОНАЖЕЙ

Режим кампании

Рисунок ниже объясняет использование карты персонажа в режиме кампании.

Каждый раз, завершив приключение, закрасьте квадрат карандашом (в одном ряду, начиная с первого ряда).

Каждый раз, завершив 3 приключения (закрасив 3 квадрата в одном ряду), также закрасьте звезду в том же ряду — это принесёт вам 1 очко опыта. Первая звезда уже закрашена (вы начинаете игру с 1 очком опыта). Когда тратите очко опыта, закрасьте кружок вокруг звезды, чтобы её не было видно. Это напоминание о том, что опыт потрачен.

Игнорируйте этот столбец. Он используется в режиме персонажа.

Купив талант, укажите его здесь.

Записывайте здесь номера дополнительных приключений. Если здесь записан номер и пришла пора участвовать в приключении, зачитайте текст дополнительного приключения вместо приключения на карте. Завершив дополнительное приключение, вычеркните его номер. Если у вас появилось новое дополнительное приключение, запишите его номер.

Если вы закрашили все квадраты на карте, в конце игры получите 7 ПО, находясь на карте 11.

Каждый раз, завершив игру, указывайте здесь свои ПО. В конце кампании подсчитайте итоговый результат, сложив числа в столбце.

Если приключение принесло вам подсказку, запишите её здесь. Если в сюжете требуется подсказка, проверьте здесь.



Режим персонажа

Рисунок ниже объясняет использование карты персонажа в режиме персонажа.

Каждый раз, завершив приключение, записывайте здесь номер следующего сюжета, который будет зачитан.

Каждый раз, завершив приключение, закрашивайте звезду в том же ряду — это принесёт вам 1 очко опыта. Первая звезда уже закрашена (вы начинаете с 1 очком опыта). Когда тратите очко опыта, закрашивайте круг вокруг звезды так, чтобы её не было видно. Это напоминание о том, что опыт потрачен.

Купив талант, укажите его здесь.

Эти квадраты используются только в режиме кампании.

Если вы завершили все приключения персонажа, отмеченные на карте, в конце игры получите 7 ПО, находясь на карте 11.

Дополнительных приключений в режиме персонажа нет.

Две последние строки в этом столбце объединены в один блок, чтобы напомнить, что вы не можете завершить 2 последних приключения вашего персонажа, пока не окажетесь на карте 11. Если вам должны зачитать сюжет приключения и вы уже завершили 8 приключений персонажа, но не находитесь на карте 11, вместо этого разыграйте приключение режима аркады. Когда каждый игрок завершит 8 своих приключений, сыграйте заключительную игру на карте 11.

Каждый раз, завершив игру, указывайте здесь свои ПО. В конце игры в режиме персонажа подсчитайте итоговый результат, сложив числа в столбце.

Если приключение принесло вам подсказку, запишите её здесь. Если в сюжете требуется подсказка, проверьте здесь.



СВОЙСТВА АРТЕФАКТОВ

Выкупленные артефакты дают особые свойства и ПО. Невыкупленные артефакты (на руке) не дают ни свойств, ни ПО. Чтобы выкупить артефакт, заплатите стоимость и выполните условия, указанные в левой части артефакта. Выкупив артефакт, положите его в открытую рядом с планшетом игрока.

Если правила игры и свойства артефакта противоречат друг другу, руководствуйтесь свойствами артефакта.

Свойства «при посещении».

Вы можете посетить здание, не выполняя его действия. В этом случае вы всё равно получите бонусы за посещение, указанные на артефакте или сокровище.

Давний договор. В конце игры получите +1 ПО за каждого вашего жёлтого спутника. Вождь жёлтых не считается. Жетоны жёлтого племени не считаются.

Звёздная мантия. В конце игры получите +1 ПО за каждого вашего синего спутника. Вождь синих не считается. Жетоны синего племени не считаются.

Зеркальная шляпа. «Избегание врага» в данном случае работает, как щит у спутников.

Игральные кости. В конце игры получите +1 ПО за каждого вашего зелёного спутника. Вождь зелёных не считается. Жетоны зелёного племени не считаются.

Контракт наёмника. Выкупив этот артефакт, немедленно разместите один лагерь на любой пустой клетке на карте. Вы получаете монеты/самоцветы, если на клетке есть соответствующий символ, как при обычном размещении лагеря. Если на клетке есть жетон приключения, не убирайте его.

Контракт торговца. Используя это свойство, можете поместить дополнительного спутника того же цвета на любую из трёх оставшихся клеток команды. В команде всё так же не может быть больше 4 спутников.

Корона коварства/Амулет кошмаров. Если в здании, которое вы посещаете, оказалось несколько соперников, каждый из них платит вам монету.

Легендарный свиток. В конце игры получите +1 ПО за каждого вашего красного спутника. Вождь красных не считается. Жетоны красного племени не считаются.

Нефритовая флейта. Можете получить еду до или после покупки вьючной птицы. *Пример: Толя посещает стойла, но у него нет еды. Он получает 2 еды и тратит 1 еду, чтобы купить птицу.* Вы не обязаны покупать птицу.

Отмычки/Золотой магнит. Берите монету из общего запаса.

Пиджак торговца. Посещая ратушу, можете дважды выполнить действие торговли. При этом каждое из действий выполняется отдельно.

Специи. *Пример: если персонаж переместился на 3 клетки, пройдя через 2 пустых клетки, заплатите 1 сердце вместо 2.*

Старинный компас. Если не только вы набрали максимальное количество монет и самоцветов, то вы не получаете +4 ПО.

Торговая повозка. Торгуясь в ратуше, получите 1 дополнительную торговую ценность. *Пример: Толя тратит жетон синего племени. Ценность жетона — 8. Толя получает 4 монеты.*



СВОЙСТВА СОКРОВИЩ

Сокровища имеют особые свойства. Берите сокровища из колоды сокровищ в закрытую случайным образом. У вас не может быть больше сокровищ, чем выючных птиц. Одновременно у вас не может быть больше 3 сокровищ.

Если правила игры и свойства сокровища противоречат друг другу, руководствуйтесь свойствами сокровища.

- Получив новое сокровище, в случае нехватки выючных птиц можете оставить его и сбросить одно из уже имеющихся у вас сокровищ или сбросить новое, оставив имеющиеся.
- Получив сокровище, зачитайте его свойство и держите карту в открытую на планшете игрока.

Свойства «при посещении».

Вы можете посетить здание, не выполняя его действия. В этом случае вы всё равно получите бонусы за посещение, указанные на артефакте или сокровище.

Контракт на поимку. Если ничья за первый результат и вы претендент, получите только 2 ПО. Если ничья за второй результат и вы претендент, то не получаете ничего.

Кошель. Вы получаете 2 ПО, только если у вас больше всех монет (ничья не считается).

Огненная бомба. Можете использовать одну бомбу каждый раз на дуэли, сражаясь с врагом или бросая за бой в приключении.

Ржавый колокольчик.

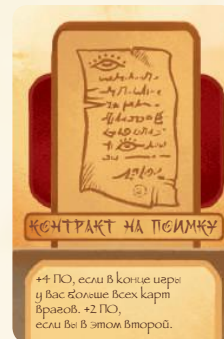
Это сокровище позволяет выполнить действие найма (как в салуне) при посещении шахты. За одно посещение вы можете **и** нанять нового спутника (заплатив обычную стоимость найма), **и** копать. Можете выполнить эти действия в любом порядке.

Силки. Посещая хижину колдуна «днём», вы получаете только 1 еду, хотя берёте 3 сокровища.

Старая лопата. Получите эту монету/самоцвет в дополнение к монетам или самоцветам, которые получаете, размещая лагерь.

Старинный рецепт. Вы получаете 2 ПО, только если у вас больше всех еды (ничья не считается).

Старый журнал. Взяв артефакт, можете его оставить или сбросить немедленно. Вы не можете сбросить его позднее.



Подсказки

Режим кампании, режим персонажа

В некоторых приключениях в качестве награды могут быть подсказки. Если вы получили подсказку, запишите её на обороте карты персонажа.

Подсказки открывают новые варианты развития сюжета и влияют на концовку приключения. Если у игрока есть подсказка, вы **ДОЛЖНЫ** зачитать ему вариант развития, связанный с этой подсказкой (если только нет пометки «НЕОБЯЗАТЕЛЬНО»).

См. пример:

347 □

Гроза вот-вот разразится, а к вам направляется закутанная фигура с горящими глазами.

Если есть подсказка «ГОРЯЩИЕ».

Фигура кивает. «Я знал, что вы согласитесь принять наше предложение. Вот обещанное оружие», — говорит незнакомец сиплым шёпотом. Он протягивает вам тёмный меч — лезвие невыносимо холодное на ощупь.

+3 репутации, находка «Холодный клинок», П178.

ИНАЧЕ бой 8

НАПАСТЬ НА НЕЗНАКОМЦА

Едва вы хватаетесь за оружие, незнакомец, рыча, изрыгает громадный огненный шар. Пламя опалает ваши волосы, и вы скрываетесь в ближайшем каньоне. Съёжившись в пещере, вы обнаруживаете скелет и сумку, битком набитую сокровищами.

8: -3 репутации, зелёное племя, 3 монеты.

10: самоцвет.

ИНАЧЕ навык 6

ПОБЕСЕДОВАТЬ С НЕЗНАКОМЦЕМ.

«Я торгую редкими артефактами», — сиплым шёпотом говорит он, открывая сумку и демонстрируя ассортимент замысловатого оружия, старинных пергаментов и зловещего вида ожерелий. Вы покупаете ожерелье с вырезанным изображением банши.

6: -1 монета, сердце, находка «Ожерелье банши».

8: 2 сердца.

~Райан Локет

Если у игрока есть подсказка «ГОРЯЩИЕ», вы **ДОЛЖНЫ** зачитать первый вариант развития сюжета (игрок не может выбрать другие варианты). В этом варианте игрок не бросает кубик, поскольку с ним не связаны проверки навыка или боя. Вместо этого игрок просто получает все указанные награды. В данном

случае он получит 3 репутации, находку «Холодный клинок» и напишет «П178» на карте персонажа.

Если у игрока нет подсказки «ГОРЯЩИЕ», он выбирает из двух оставшихся вариантов (начинающихся со слова «ИНАЧЕ»), проходя проверку обычным образом.

Чтобы зачитать некоторые варианты, игроку потребуется 2 или более подсказок. В таком случае у него должны быть **ВСЕ** подсказки. Часто у сюжета может быть вариант развития, требующий 2 подсказки, и если у игрока только 1 из них, ему будет предложен другой вариант именно для этой ситуации. Вы должны просмотреть все варианты развития конкретного сюжета и зачитать тот, который больше всего соответствует подсказкам игрока.

УСЛОЖНЁННЫЙ ПЛАНШЕТ ГОРОДА (ДЕНЬ)



Сыграв пару игр, вы можете попробовать освоить усложнённую сторону планшета города — дневную. Все отличия дневного города от сумеречного разъяснены далее. Вы можете играть на разных сторонах планшета в каждой игре, чтобы внести разнообразие. Дневной город можно использовать во всех режимах.

Стойла

На обратной стороне жетона выючной птицы нарисована выючная черепаха. Посещая стойла, можете получить 1 выючную птицу по обычным правилам или потратить 1 самоцвет, чтобы получить выючную черепаху.

Черепаха занимает одну клетку для птицы на планшете игрока (т.е. у вас не может быть одновременно более 3 выючных животных).

Если у вас есть черепаха, то раз в ход, проходя через одну пустую клетку, вы не тратите сердце. Кроме того, за одну черепаху вы получаете одно дополнительное перемещение. Свойства черепах складываются. *Например: если у вас 2 выючных черепахи, то вы можете пройти через 2 пустые клетки на карте, не потратив сердец.*

Вы можете вернуть черепаху в общий запас, чтобы избежать сражения с врагом (как и птицу). За каждую черепаху можете хранить одно сокровище.

У вас могут быть одновременно и черепахи, и птицы.

И черепахи, и птицы подходят для таланта «Разведение выючных птиц».

Хижина колдуна

Посещая хижину колдуна, возьмите 3 сокровища и оставьте 1 из них.

Шахта

Рядом с некоторыми ячейками указаны маленькие символы репутации. Если вы ведёте раскопки в одной из таких ячеек, также получите 1 репутацию (только положительную репутацию).

Репутация

Если в конце игры у вас отрицательная репутация, вы можете потерять ПО. Если репутация равна -3 или -4, потеряйте 1 ПО. Если репутация равна -5 или -6, потеряйте 2 ПО.

Тюрьма

Если вы проиграли на дуэли и попали в тюрьму, получите 1 еду.

УТКОНОС

Если хотите использовать утконоса в качестве компаньона, следуйте данному правилу: игрок с наименьшим количеством ПО в предыдущей игре может начать следующую

игру с утконосом вместо кошки/собаки. Во всех прочих случаях утконос используется в точности, как другие животные-компаньоны.

СПУТНИКИ В ИГРЕ «ВЫШЕ И НИЖЕ»

Чтобы использовать спутников в игре «Выше и Ниже», при подготовке к игре положите мешочек с ними в игровой зоне. Вытащите четырёх спутников и положите их в ряд над обычным рядом жителей из игры «Выше и Ниже». Выложите их стороной для той игры вверх.

Вы можете обучить спутника так же, как обычного жителя, с одной оговоркой: стоимость спутника указана на его жетоне. Обновляйте ряд спутников вместе с рядом жителей.

Спутники немного отличаются от жителей. Во-первых, у каждого есть своя кровать (как у металлического человека в игре «Выше и Ниже»), потому что им не привыкать спать где придётся. Во-вторых, если спутники заняты исследованием, они не бросают кубик за фонари — они получают столько фонарей, сколько указано внизу жетона.

На некоторых жетонах спутников есть символы хлеба и бекона. Это означает, что эти спутники производят бекон или хлеб. В конце игры вы получите по **5 ПО** за каждую пару символов «1 бекон + 1 хлеб» (сэндвич с беконом).

ПОЯВЛЕНИЕ НОВОГО ПЕРСОНАЖА ПОСРЕДИ КАМПАНИИ

Что, если вы уже продвинулись в кампании и к вам присоединился друг, который хочет сыграть новым персонажем? Неужели начинать заново?

Ответ в большинстве случаев — нет.

В **режиме кампании** вы можете ввести в игру нового персонажа с дополнительным опытом. Выдайте новому игроку карту персонажа, в которой нужно закрасить по одному ряду квадратов за каждую игровую партию, которую тот пропустил. Он может использовать эти дополнительные очки опыта, чтобы приобрести таланты до начала новой игры.

В **режиме персонажа** лучше не вводить новых персонажей в процессе игры. Если вы хотите это сделать, не давайте новому игроку опыт за несыгранные партии. Выдайте ему новую карту персонажа, пусть он начнёт с меньшим опытом. В ходе дальнейшей игры остальные игроки уже, вероятно, доберутся до своего восьмого приключения и будут использовать приключения режима аркады, пока новый игрок не сравняется с ними. Когда каждый игрок доберётся до своего восьмого приключения, переходите к заключительной игре на карте 11: «Последняя Руина».

ВАРИАНТ ИГРЫ С ДОПОЛНИТЕЛЬНЫМИ ПРИКЛЮЧЕНИЯМИ

Используйте этот вариант игры, если хотите поучаствовать в большем количестве приключений на карте и чаще использовать книгу приключений. Игра займёт больше времени!

В ходе подготовки положите на карту по **4 жетона приключений** на игрока.

Если играете в **режиме кампании**, персонажи будут получать опыт быстрее, поэтому вам придётся пропустить 3 карты на выбор за всю кампанию. Всего вы сыграете на 7 картах вместо 10.

Если играете в **режиме персонажа**, скорее всего, перед заключительной партией на карте 11: «Последняя руина», вы сыграете только на 2 картах.

УДЛИНЁННЫЙ ВАРИАНТ ИГРЫ

Используйте этот вариант, если хотите играть подольше. Во время подготовки выдайте каждому игроку по 2 дополнительных лагеря. Расположите эти лагеря левее верхнего ряда лагерей на планшете игрока. Сперва вы должны разместить эти лагеря, а потом переходить к основным.

Этот вариант игры хорошо подходит тем игрокам, кто привык главным образом сражаться с врагами.

КАРТЫ

1) Пещеры глого: земля из игры «Выше и Ниже».

2) Изломанные равнины: зелёные просторы с множеством развалин, частично ушедших под землю. В древние времена этими землями правил безумный каменный король.

3) Багряный лес: деревья с листвой тёмно-красного цвета. Здесь растёт необычный белый цветок.

4) Метеоритная гора: гора, изрытая кратерами от упавших метеоритов. Здесь добывают диковинные металлы.

5) Ядовитые пустоши: очень жаркое место, где вода в основном отравлена. В подземных пещерах здесь обитают огромные чудовища со щупальцами.

ОСОБОЕ ПРАВИЛО: когда ваш персонаж останавливается или проходит через клетку с символом воды, он теряет 1 сердце, *поскольку вода здесь ядовитая. Это происходит, даже если на такой клетке размещён лагерь. Если вы не можете потратить сердце, остановившись или пройдя через клетку, за которую требуется заплатить, вы должны вернуться на ту клетку, откуда вы переместились перед этим.*

6) Облачная долина: долина, затянутая густыми жёлтыми облаками. Земля под облаками каменистая, влажная и замшелая. Поговаривают, что тут бродят пропащие души.

7) Обмелевшее море: море высохло, оставив после себя песчаные карьеры и каменистые острова. В песках покоится скелет гигантской рыбы.

8) Дельта огненной реки: в этом адском месте вулканы извергаются потоками кипящей лавы, уничтожающей всё на своём пути.

9) Скалистые острова: каменистый архипелаг в бушующем море.

10) Джунгли мамонтов: густые жаркие джунгли служат пристанищем гигантским шестиглазым мамонтам, покрытым короткой бурой шерстью.

ОСОБОЕ ПРАВИЛО: в конце партии игроки, не сумевшие разместить лагерь на клетке с мамонтом, теряют 8 ПО. *Древние мамонты великолепно знают историю здешних краёв и могут подсказать местонахождение Последней Руины.*

11) Последняя Руина: тайный город — это всё, что осталось от Арзианской империи, древней и некогда могучей цивилизации. Найдётся ли там то, что исполнит ваше заветное желание? Или вас ждёт нечто совсем иное?

Режим кампании:

БОССЫ ПОСЛЕДНЕЙ РУИНЫ

Тайный город смогли отыскать четверо могущественных злодеев. Они хотят использовать легендарную силу Последней Руины, чтобы подчинить себе весь мир! Вы должны остановить их, прежде чем мир вновь будет охвачен войной!

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА ДЛЯ КАРТЫ 11: в начале партии положите на стол четырёх боссов. При игре втроём уберите в коробку Зага-кладоискателя. При игре вдвоём уберите в коробку Зага и Капитана Шрейю.

В ходе игры, если вы должны сражаться с врагом, можете или сражаться с активным врагом как обычно, или с любым из доступных боссов.

Если вы победили босса, заберите его и в конце игры получите соответствующее количество ПО. Разместите на нём лагерь, как если бы это был обычный враг. Победив босса, немедленно зачитайте связанный с ним номер сюжета книги приключений.

Если игра закончилась, а кто-то из боссов остался непобеждённым, все игроки проигрывают игру! Если вы проиграли игру, можете повторять партию, пока не одержите победу.

Авторы игры

Разработчик: Райан Локет

Художник: Райан Локет

Авторы книги приключений: Райан Локет, Бренна Асплунд, Альф Сигерт, Мэлори Локет

Команда разработчиков игры: Райан Локет, Мэлори Локет, Бренна Асплунд, Эндрю Фрик, Крейг Найт
Игру тестировали: Мэлори Локет, Бренна Асплунд, Крейг Найт, Брэндон Локет, Эндрю Фрик, Дэниел Пекхэм, Рик Джордж, Тим Фауэрс, Дэвид Шорт, Сет Джеффи, Роберт Шиве, Альф Сигерт, Барбара Аллен, Мэтт Аллен, Майк Рисли, Райан Долтон, Август Ларсон, Брэндон Кроуверс, Конан Густафсон, Аарон Густафсон, Стивен Страуп, Мэттью Холмс, Брайан О'Дэйли, Трэвис Купер.
Огромная благодарность всем, кто помог в разработке этой игры, особенно поддержавшим нашу игру на Kickstarter — всё это стало возможным благодаря вам! **Особая благодарность:** Родни Смит.

Правообладатель 2020 Red Raven Games

Русское издание игры подготовлено компанией «Лавка Геймз».

Редакция благодарит Игоря Трескунова, Дениса Карпенко, Андрея Королёва, Андрея Черепанова, Дарью Бочарову, Романа Дженбаза, Андрея Багрикова, Татьяну Леонтьеву, Алёну Соколову, Любовь Нора Бердюгину, Павла Друзика за помощь в подготовке игры к изданию.

УКАЗАТЕЛЬ

Артефакт	7, 12, 15-16, 26, 28, 33
Бой	18, 22
Варианты развития событий	21, 35
Вожди	15, 27-28
Враг	20, 28
Выбор артефактов	12
Вьючные птицы	16, 18
Город	15-17, 36
Дневной город	36
Дуэль	17
Еда	15-16, 26
Карта персонажа	9, 13, 23, 31-32
Клетка	19-21, 24
Книга приключений	21-23, 35, 39
Команда	9, 15, 18
Магазин	16
Меч	17, 20
Монета	9, 15-16, 22, 26, 28
Навык	18, 21-22
Награды	21-23
Найм	15
Находка	22
Окончание игры	28
Очко опыта	13, 23, 29, 31-32
Первое странствие	4, 29
Перемещение	18-19
Планшет игрока	9, 18
Племя	14-15, 18, 26-28
Победное очко	14, 26-28
Подготовка	8-11
Подсчёт очков	28
Покинуть город	19
Посетить город	15-17
Приключение	21-23, 29, 31-32, 35
Размещение лагеря	24
Ратуша	15
Режим аркады	5, 8, 10, 23, 29
Режим кампании	4, 8-9, 13, 23, 29, 31, 35, 37
Режим персонажа	5, 8-9, 13, 23, 29, 32, 35, 37
Режимы игры	4-5, 8-9, 13, 23, 29
Репутация	14, 22, 28, 36
Салун	15
Самоцвет	10, 15, 18, 24, 26, 28
Свободное действие	26
Сердца	14, 17-20, 22, 24
Сила врага	20
Сокровище	16, 18, 21-22
Состав игры	6-7
Спутник	8, 15, 18, 37
Стойла	16, 36
Странствие	19-25
Сумеречный город	8
Таланты	13
Торговый путь	24-25, 28
Тюрьма	17, 36
Ферма	16
Флаги	14-15, 26-27
Хижина колдуна	16, 36
Шахта	17, 36

ХОД ИГРОКА

Действия игрока

В свой ход выполните одно из действий.

Посетить город

Посетите здание в городе и выполните его действие.

Странствие

1. Если покидаете город, соберите команду, пересчитайте сердца, поместите персонажа на клетку города на карте.



2. Перемещайтесь, участвуйте в приключении и/или разместите лагерь. Строго в таком порядке.

Свободное действие:

выкупите артефакт

Можете выполнить неоднократно в любой момент вашего хода.

СИМВОЛЫ



Навык: +1 к проверкам навыка. Также используется в шахте и на ферме.



Бой: +1 к дуэлям, сражению с врагами и проверкам боя в приключениях.



Перемещение: +1 перемещение.



Осторожность: если есть в команде, можете избегать врагов.



Поиск: +1 монета/самоцвет при размещении лагеря.



Город на карте: этот символ напоминает вам пересчитать сердца, когда вы покидаете город (и только тогда). Примечание: определяя активность символов врагов или сокровища, считайте, что на этой клетке есть лагерь.



Победное очко: побеждает тот, у кого больше всех ПО в конце игры.



Репутация: требование для выкупа определённых артефактов.



Сердце: выносливость и боевой дух команды. Используется при размещении лагерей, проходе через пустые клетки и увеличении результатов броска.

ДАЛЬШЕ „БЛИЖЕ
ЯНТАРНЫЕ
ШАХТЫ

**ПРАВИЛА
И КНИГА
ПРИКЛЮЧЕНИЙ**

Состав дополнения



Накладка магазина



Планшет
для кооперативной
игры



Накладка шахты/
хижины колдуна



Жетон со шкалой
магии



5 жетонов
спутников-
шахтёров



4 жетона
спутников-
учителей
магии



1 жетон
животного-
компаньона
(намбат)

4 улучшенных
кубика
(не показаны)

лист талантов
(не показан)

4 фишки магии
(не показаны)



Блокнот
для подсчёта
очков

43 карты
янтарных шахт



7 карт артефактов



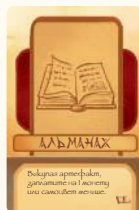
8 карт приспешников



13 карт новых врагов



4 карты сокровищ



30 карт заклинаний



ВСТУПЛЕНИЕ

В глубоких шахтах скрываются залежи золотистого янтаря, холодными всполохами мерцающего в древних скалах. Учёные полагают, что арзианцы чтили янтарь больше золота и серебра и носили его, чтобы продемонстрировать своё богатство. Быть может, эти редкие драгоценности хранят забытые секреты давно сгинувшей империи, так одержимой жаждой власти.

«Янтарные шахты» — это первое дополнение к игре «Дальше и Ближе». Оно состоит из нескольких модулей, которые вы можете добавлять или убирать, исходя из собственных предпочтений. Вы также можете использовать все модули сразу. Подробнее о модулях см. далее.

Новые враги

Этот модуль включает 13 новых карт врагов. Замените ими оригинальную колоду врагов из игры «Дальше и ближе». См. с. 8.

Важно: любой другой модуль этого дополнения должен использоваться только совместно с новыми врагами.



Янтарные шахты

Этот модуль включает накладку шахты (накройте ей прежнюю шахту на планшете города) и 43 карты янтарных шахт, которые можно исследовать.

Эта накладка также заменяет прежнюю версию хижины колдуна. Если вы не используете модуль магии (см. далее), игнорируйте 2-й и 3-й блоки действий под новой хижинкой колдуна. Кроме того, игнорируйте любые символы магии на картах янтарных шахт. См. с. 9.



Игнорируйте 2-й и 3-й блоки действий в хижине колдуна, если не используете модуль магии.



Символ магии

Магия

Этот модуль включает накладку хижины колдуна (совмещён с новой шахтой), жетон со шкалой магии, 4 фишки магии и колоду из 30 карт заклинаний. См. с. 14.

Важно: этот модуль используется *только совместно* с модулем янтарных шахт.



Новый магазин

Этот модуль включает накладку магазина — накройте ей прежний магазин на планшете города. См. с. 16.



Шахтёры

Этот модуль включает 5 новых спутников — добавьте их в запас к остальным. Они не принадлежат ни к одному из племён и могут занимать любую клетку в команде. На каждом жетоне шахтёра изображён маленький символ кирки. См. с. 17.

Важно: этот модуль используется *только совместно* с модулем янтарных шахт.



Учителя магии

Этот модуль включает 4 новых спутников — добавьте их в запас к остальным. На каждом жетоне учителя магии изображён маленький символ магии. См. с. 17.

Важно: этот модуль используется *только совместно* с модулем магии.

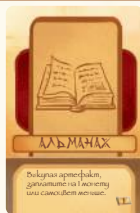


Улучшенные кубики

Этот модуль включает 4 особых игровых кубика, которые вы можете получить в ходе игры. См. с. 18.

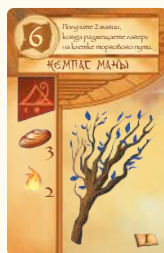
Сокровища янтарных шахт

Этот модуль включает 4 новых карты сокровищ — добавьте их в колоду сокровищ. См. с. 18.



Артефакты янтарных шахт

Этот модуль включает 7 новых карт артефактов — добавьте их в колоды артефактов (обычную особую). См. с. 19.



Новое животное-компаньон

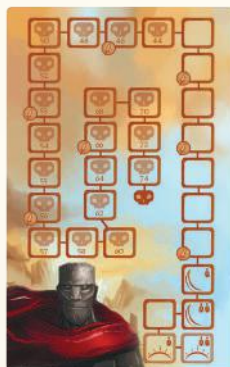
Используйте намбата как обычное животное-компаньона. См. с. 19.



Кооперативный режим

Этот модуль включает новый планшет для кооперативной игры. Игроки совместно сражаются с общими врагами, идя к коллективной победе. Кооперативный режим совместим с любым другим модулем. См. с. 20.

Важно: этот модуль используется **только совместно** с модулем янтарных шахт.



Приспешники (кооперативный режим)

Этот модуль включает 8 карт приспешников, которые усложняют кооперативный режим. См. с. 22.

Важно: этот модуль используется *только совместно* с кооперативным режимом.



Сценарии

Дополнение также включает 2 сценария, каждый из которых заменяет приключения на карте. Сценарий можно использовать в любом режиме, кроме режимов аркады и персонажа. Каждый сценарий задействует конкретную карту.

Сценарий 1: Выборы в Сназре

Грядут выборы в Сназре, городе орландцев. Используйте карту «Облачная долина». См. с. 24.

Сценарий 2: Старинная железная дорога

Недавно была обнаружена старинная железная дорога, построенная арзианцами, но местные глого не желают её восстановления. Используйте карту «Метеоритная гора». См. с. 40.

Примечание: Символ дополнения

Некоторые компоненты дополнения помечены этим символом (обычно в правом нижнем углу), чтобы вы могли убрать их из игры, если захотите.



Модуль: НОВЫЕ ВРАГИ

Подготовка к игре:

1) Составьте колоду врагов в порядке возрастания силы от 4 до 15 (число рядом с мечом). Поместите карту врага с силой 20 под низ этой колоды. Положите колоду на клетку врагов на карте в открытую так, чтобы первый враг (силой 4) был виден. Не используйте базовую колоду врагов из игры «Дальше и Ближе» (уберите её в коробку).

Важно: используйте *любой* модуль этого дополнения *только совместно* с новой колодой врагов.

На новых врагов распространяются те же правила, что и на прежних. За победу над некоторыми врагами положена дополнительная награда, указанная в верхнем правом углу карты (вы получите её, как только победите врага). Если указан символ репутации, получите 1 репутацию (вы не можете отказаться от получения). Если указана монета, получите 1 монету. Если указана еда, получите 1 еду и т. д.

Если у врага нет символа лагеря, то вы не можете разместить на его карте лагерь после победы.



**Победив
этого врага,
немедленно
получите
1 репутацию.**

Модуль: ЯНТАРНЫЕ ШАХТЫ

Подготовка к игре:

- 1) Накройте накладкой шахты/хижины колдуна прежнее шахту и хижину колдуна на планшете города.
- 2) Расположите карту входа в шахту в открытую у правой части планшета города.
- 3) Перемешайте оставшуюся колоду шахт и положите рядом взакрытую.
- 4) Положите колоду сокровищ сбоку от планшета города, а не на клетку хижины колдуна.

Теперь в шахте и хижине колдуна можно выполнять другие действия. См. подробности далее.



Накладка шахты/
хижины колдуна



Вход в шахту

Шахта

При посещении шахты выполняйте следующее:

- 1) Поставьте фигурку своего персонажа на вход в шахту, либо в шахту с вашим лагерем.
- 2) Вы можете переместить своего персонажа в соседние шахты столько раз, сколько перемещений доступно вашей команде. Для спуска требуется, чтобы в той шахте, где находится ваш персонаж, был лаз. Для подъёма требуется, чтобы лаз был в шахте, расположенной над той, где находится ваш персонаж.

Если вы добрались до крайней шахты и желаете двигаться дальше, возьмите новую шахту из колоды и положите её рядом — вы обязаны переместиться в эту новую шахту. *Примечание: таким способом нельзя «подняться» на следующий уровень шахт, поскольку для подъёма требуется, чтобы в шахте над вами уже имелся лаз.*



Шахта с лазом

Если вы переместились в шахту с символом навыка/боя и числом, пройдите проверку, чтобы определить, можете ли вы остаться в этой шахте. Бросьте кубик, прибавляя навыки или бой, как при проверке в приключении (используя все обычные бонусы команды, артефактов, находок и сокровищ). Вы можете добавить к результату сердца. Если ваш итоговый результат больше либо равен значению проверки, вы остаётесь в шахте. Если вы не прошли проверку, немедленно вернитесь в ту шахту, откуда только что переместились. В случае подобного возвращения из-за неудачи вы не тратите перемещение и игнорируете проверку навыка/боя, если такая требуется в шахте, куда отступили.



Если в шахте с символом боя или навыка есть лагерь, вам не нужно проходить проверку, потому что опасность была устранена.

Вы можете вернуться в шахту, которую уже проходили в тот же ход. Если в ней есть символ боя/навыка (и нет лагеря), пройдите проверку заново, даже если уже проходили её, оказавшись в шахте в первый раз. Вам не нужно проходить проверку, только если в шахте есть лагерь.

В левом нижнем углу этой шахты указан символ боя с числом.

Наверху изображены два янтаря, а в качестве награды за размещение лагеря вы получите 1 репутацию и 1 магию.

Вы можете закончить перемещение в любой момент и разместить лагерь. Лагерь можно разместить только в той шахте, где ещё нет других лагерей. Чтобы разместить лагерь, потратьте столько еды, сколько ваших лагерей уже есть в шахте. Первый лагерь вы размещаете бесплатно, за второй тратите 1 еду, за третий — 2 еды и т. д. Разместив лагерь, немедленно получите награды, указанные в нижней правой части шахты.

Вы не можете тратить сердца, чтобы разместить лагерь в шахте.

Награды в шахте включают монеты, самоцветы, репутацию (положительную), сокровища и магию. Чтобы получить сокровище, поступайте так же, как если бы переместились через символ сокровища на карте. Чтобы получить магию, переместите свою фишку на соответствующее количество делений по шкале магии (см. «Магия» на с. 14). Если вы не используете модуль магии, игнорируйте символы магии.

Разместив лагерь, вы немедленно завершаете ход: вернитесь на клетку шахты на планшете города. Вы не можете находиться в янтарных шахтах между ходами. Как и в случае с другими зданиями в городе, вы не можете посещать янтарные шахты два раза подряд.

Вы не обязаны размещать лагерь при посещении шахты.

Подсчёт янтаря в конце игры

В конце игры игрок, у которого больше всех янтаря, получает 5 ПО. Чтобы подсчитать количество янтаря, сложите все символы янтаря на картах шахт, где есть ваши лагеря. За второй результат получите 3 ПО. Если при определении лучшего результата выходит ничья, каждый претендент получает по 5 ПО. Если при определении второго результата выходит ничья, каждый претендент получает по 3 ПО. Если у вас нет янтаря, вы не можете получить ПО в качестве награды за добычу янтаря.



**Правила подсчёта
ПО за янтарь указаны
слева от блока действий
в шахте.**



**Эта шахта принесёт
2 янтаря, если на ней
разместить лагерь.**

Пример использования янтарных шахт

Толя посещает шахты. Сперва он ставит своего персонажа на карту входа в шахту. В данный момент нет других открытых шахт. Толя решает пойти направо и берёт шахту из колоды, чтобы переместиться на неё. Всего у Толи 3 перемещения, он переместился один раз и может сделать это ещё дважды. Он решает снова пойти направо и выкладывает пещеру с символом навыка 6. На кубике у него выпадает 1, у команды 2 навыка, поэтому его итоговый результат — 3. Проверка не пройдена, поэтому он вынужден вернуться в ту шахту, откуда только что ушёл. У него осталось ещё одно перемещение, но Толя решает остановиться и разместить лагерь. Свой первый лагерь он размещает бесплатно. Толя немедленно получает 2 самоцвета. В завершение он перемещает персонажа обратно на клетку шахты на планшете города.



Женя отправляется в шахты следующей. Её персонаж появляется на входе в шахту. Она решает спуститься и берёт новую шахту (у входа в шахты есть лаз, поэтому она может спуститься). В новой шахте есть символ боя 4. На кубике у неё выпадает 1, у команды 1 бой. У Жени есть два сердца, которые она может потратить, чтобы пройти проверку, но она не хочет их тратить, поэтому вынуждена вернуться туда, откуда начала перемещение.





У неё всего 3 перемещения, осталось ещё 2. Женя решает попробовать снова переместиться в нижнюю шахту. В этот раз у неё выпадает 6, и этого достаточно, чтобы попасть в шахту. Она перемещается вправо в новую шахту и размещает там синий лагерь. За него она получает 2 самоцвета и 1 магию. Затем Женя возвращает персонажа в город, поставив его на клетку шахты.



Толя идёт в шахты следующим. В этот раз он хочет начать с шахты, где есть его красный лагерь, а не со входа. Он перемещается в соседнюю клетку, где в этот раз удачно проходит проверку навыка. Затем Толя перемещается ещё дважды и проходит проверку боя, чтобы остаться в нижней шахте. Там он размещает ещё один свой лагерь, за который тратит 1 еду, поскольку это второй его лагерь. Он получает 2 монеты и возвращается в город.

Модуль: МАГИЯ

Подготовка к игре:

1) Положите жетон со шкалой магии над планшетом города, а фишки магии каждого из игроков — у крайнего левого деления в верхнем ряду шкалы. Отмечайте фишкой имеющуюся у вас магию.



2) Перемешайте колоду заклинаний и положите её взакрытую возле жетона со шкалой магии.

Важно: модуль магии используется *только совместно* с модулем янтарных шахт.

Хижина колдуна

Посещая новую хижину колдуна, немедленно берите по 1 сокровищу за каждый символ глаза (поиска) в вашей команде. Сокровища можно сбросить или оставить согласно базовым правилам для вьючных животных.

Кроме того, можете выполнить одно из следующего: бесплатно продвинуться вперёд на одно деление по шкале магии или потратить 1 самоцвет, чтобы продвинуться вперёд на три деления. Шкала начинается с верхнего левого деления и продолжается по часовой стрелке: направо, вниз и налево. На последнем делении шкалы — символ лагеря.

Оказавшись на делении с символом заклинания, немедленно возьмите 3 заклинания из колоды и оставьте одно из них на выбор, положив в открытую рядом с планшетом игрока. У вас не может быть одинаковых заклинаний. Если все 3 заклинания совпадут с имеющимися у вас, сбросьте взятые и возьмите ещё 3 заклинания.



Символ
заклинания

Оказавшись на последнем делении шкалы магии, разместите один из ваших лагерей с планшета игрока на одном из символов лагерей под шкалой. Если вы оказались на последнем делении шкалы магии, то больше не можете получать магию. Если свободных клеток с лагерьями под шкалой нет, вы не можете разместить лагерь.

Наконец, если у вас есть закрытые заклинания, переверните их лицевой стороной вверх.

Если вы хотите использовать хижину колдуна без модуля магии, игнорируйте 2-й и 3-й блоки действий под хижинкой. Вы можете выполнять действия из первого блока (брать по 1 сокровищу за символ поиска).

Заклинания

В свой ход можете использовать любое из своих заклинаний, лежащих в открытую. Используя заклинание, вы получаете указанный бонус, а затем переворачиваете карту лицевой стороной вниз. Каждое заклинание можно использовать только для одного действия или битвы, а не для нескольких.

Пример: Толя атакует врага и использует «Молнию». Он переворачивает карту лицевой стороной вниз. Толя перемещается ещё раз, чтобы атаковать второго врага в тот же ход, но повторно использовать «Молнию» он не может. Затем он участвует в приключении, проходя проверку боя, но всё ещё не может использовать «Молнию», потому что заклинание закрыто. Толя завершает свой ход.



Спешка: получите 2 дополнительных перемещения.

Буря: получите 1 бой или 1 осторожность. Можете использовать это заклинание после броска кубика.

Предсказание: получите 2 поиска.

Призыв импа: получите 1 бой или 2 навыка. Можете использовать это заклинание после броска кубика.

Восстановление: получите 2 сердца и 1 репутацию. Вы не можете превышать предел сердец команды (см. «Предел сердец» на с. 23).

Превращение: можете потратить 1 самоцвет, чтобы получить 2 монеты. Можете сделать это не более 4-х раз за одно использование заклинания.

Иллюзия: если вы должны бросить кубик, можете бросить два кубика и выбрать наибольший результат.

Молния: можете потратить 1 еду, чтобы получить 3 боя. Можете сделать это 1 раз за одно использование заклинания. Можете использовать это заклинание после броска кубика.

Перемена погоды: разместив лагерь, на выбор потеряйте или получите 2 репутации.

Алхимия: можете потратить 1 еду, чтобы получить 3 сердца. Вы не можете превышать предел сердец команды (см. «Предел сердец» на с. 23).

Подсчёт магии в конце игры

В конце игры тот, кто дальше всех продвинулся по шкале магии, получает 2 ПО. Если таких игроков несколько, то каждый из них получает по 2 ПО. Если у вас 0 магии, вы не можете претендовать на эту награду. Кроме того, каждый игрок получает по 1 ПО за каждое своё заклинание (открытое или закрытое).

Модуль: НОВЫЙ МАГАЗИН

Подготовка к игре:

- 1) Закройте накладкой нового магазина прежний магазин на планшете города.

Магазин

Посещая магазин, можете выполнить указанные далее действия в любом порядке:

Немедленно получите 1 монету и 2 сердца. Вы не можете превышать предел сердец команды (см. «Предел сердец» на с. 23).

Возьмите 4 артефакта, следуя правилам для прежнего магазина.



Если в свой ход, находясь в магазине, вы покупаете **особый артефакт**, поставьте лагерь со своего планшета игрока на символ лагеря на новом магазине. Вы должны это сделать, причём непосредственно в момент покупки, а не в начале следующего своего хода. Это действие можно выполнять один раз при каждом посещении магазина.

Если все клетки для лагерей у магазина заняты, вы не можете поставить туда свой лагерь.

Модуль: шахтёры

Подготовка к игре:

1) Добавьте шахтёров в запас к спутникам.

Важно: шахтёры используются *только совместно* с модулем янтарных шахт.

Найм шахтёров

Шахтёры не принадлежат ни к одному из племён и могут занимать любую клетку в команде (как и животное-компаньон).

У каждого шахтёра своё особое свойство. Если вы разместили лагерь в шахте и в вашей команде есть шахтёр, получите дополнительную монету за каждого шахтёра в своей команде.



Модуль: учителя магии

Подготовка к игре:

1) Добавьте учителей магии в запас к спутникам.

Важно: учителя магии используются *только совместно* с модулем магии.

Свойство учителя магии

У каждого учителя магии указан маленький символ магии: посещая новую хижину колдуна, переместитесь на одно дополнительное деление по шкале магии за каждого учителя магии в вашей команде.



Модуль: улучшенные кубики

Подготовка к игре:

1) Положите в магазин по одному улучшенному кубику на игрока.

Получение улучшенного кубика

Вы получаете улучшенный кубик немедленно при первом посещении магазина. С этого момента и до конца игровой партии каждый раз, когда вы должны бросить кубик, бросайте улучшенный кубик. Если вы должны бросить несколько кубиков за раз (за счёт своего), вместо одного из обычных кубиков бросайте один улучшенный.

У игрока может быть только один улучшенный кубик.

Если выпал этот символ, немедленно перебросьте кубик.



Если выпал этот символ, можете потратить 1 еду, чтобы перебросить кубик, или оставить выпавший результат — 2.



Модуль: сокровища янтарных шахт

Подготовка к игре:

1) Перемешайте колоду сокровищ, добавив в неё сокровища янтарных шахт.

Важно: сокровища янтарных шахт используются *только совместно* с модулями янтарных шахт и магии.

Сумка с янтарём: это сокровище даёт вам +3 янтаря дополнительно — учитывайте их при подсчёте янтаря в конце игры. Если до конца игры вы потеряете это сокровище, то дополнительный янтарь пропадает.

Альманах: свойство распространяется на каждый выкупаемый артефакт.

Значок шерифа: свойство работает, даже если вы оказываетесь на дуэли.

Модуль: АРТЕФАКТЫ ЯНТАРНЫХ ШАХТ

Подготовка к игре:

1) Перемешайте 2 колоды артефактов (обычных и особых), добавив в них соответствующие артефакты янтарных шахт.

Важно: артефакты янтарных шахт используются *только совместно* с модулями янтарных шахт и магии.

Рюкзак торговца: у вас не может быть больше 3 сокровищ одновременно. Если в конце игры у вас 3 сокровища, получите 5 ПО (даже если у вас нет 3 выючных животных).

НАМБАТ (СУМЧАТЫЙ МУРАВЬЕД)

Подготовка к игре:

1) Во время подготовки положите намбата, утконоса и кошку/собаку в ряд. Бросьте кубик, чтобы определить, в каком порядке игроки будут выбирать себе компаньонов (первым выбирает игрок с наибольшим результатом и т. д.). Если вы играете в режиме кампании, первым выбирает игрок с наименьшим количеством ПО (в сумме за все сыгранные игры), затем игрок со следующим результатом и т. д.

Модуль: КООПЕРАТИВНЫЙ РЕЖИМ

Пока Красный король направляется к Последней Руине, его войско сеет хаос по всей земле. Вы и ваши союзники должны сделать всё возможное, чтобы остановить его и сохранить своё преимущество.

Подготовка к игре:

1) Разместите планшет кооперативного режима в игровой области. Положите монету на начальное деление шкалы — это жетон времени. В зависимости от ситуации начальным делением будет определённая клетка:

КЛЕТКИ С СИМВОЛОМ СОЛНЦА

Положите жетон времени на одну из клеток с солнцем в зависимости от количества игроков (2, 3 или 4). Это обычный уровень сложности.

КЛЕТКИ С СИМВОЛОМ ЛУНЫ

Положите жетон времени на одну из клеток с луной в зависимости от количества игроков (2, 3 или 4). Это высокий уровень сложности.

2) Игроки не обмениваются артефактами. Вместо этого каждый игрок берёт 6 обычных и 2 особых артефакта и может оставить или сбросить любое их количество. В процессе игры вы также не можете передавать друг другу артефакты.

3) Используйте вариант игры с боссами, как описано в правилах к карте Последней Руины. В кооперативном режиме вы не получаете ПО, причитающиеся за победу над боссами, но вы обязаны победить боссов, чтобы одержать победу в игре. Не зачитывайте сюжеты, связанные с победой над боссами (если только не играете на карте Последней Руины). После победы над боссом разместите на нём лагерь по обычным правилам.

4) Положите на карту по 4 жетона приключений на игрока (а не 3 жетона на игрока плюс 1, как по обычным правилам).

Важно: кооперативный режим используется *только совместно* с модулем янтарных шахт.

Правила кооперативного режима

1. Каждый раз в начале своего хода первый игрок перемещает жетон времени на планшете кооперативного режима на одно деление в сторону черепа в конце шкалы. Линия между делениями — это путь, по которому вы должны пройти.

2. Если игроки оказываются в одной и той же локации (в городе или на карте), они могут делиться друг с другом едой, монетами, самоцветами, сокровищами, вьючными птицами/черепахами и жетонами племён, но не артефактами (выкупленными и невыкупленными).

3. Оказавшись в одном здании в городе, игроки не обязаны участвовать в дуэли, однако могут сделать это по желанию (чтобы получить или потерять репутацию).

4. Если вы не прошли проверку в приключении, не убирайте жетон книги с карты. Вы можете вновь попытаться участвовать в приключении в следующий ход.

5. Игра завершается по обычным правилам. Сложите победные очки всех игроков. Отметьте положение жетона времени: цифра на шкале соответствует уровню угрозы Красного короля. Умножьте это значение на количество игроков. Если сумма ПО всех игроков больше получившегося числа (и все боссы побеждены), вы победили! Если нет, игра проиграна.

***Пример:** Алик и Лиза завершают игру, когда жетон времени оказывается на 57 делении. У Алика 60 ПО, у Лизы — 55. Для победы у них должно быть не менее 114 ПО на двоих, они набрали 115. Одно условие соблюдено, однако они победили только одного босса, поэтому игра проиграна.*

6. Если жетон времени оказывается на последнем делении с тёмным черепом, игроки немедленно проигрывают.

ПРИСПЕШНИКИ (КООПЕРАТИВНЫЙ РЕЖИМ)

Подготовка к игре:

1) Перемешайте колоду приспешников и положите её взакрытую рядом с планшетом кооперативного режима.

Важно: приспешники используются *только совместно* с кооперативным режимом.

1. Каждый раз, когда жетон времени оказывается на делении с символом приспешника (зазубренный клинок), берите верхнего приспешника из колоды и кладите его на указанное на карте здание.

2. Если на карте вытянутого приспешника есть символ зазубренного клинка, его свойство срабатывает немедленно. Кроме того срабатывают свойства всех приспешников в городе, у которых есть символ зазубренного клинка.

Пример: жетон времени оказывается на втором символе зазубренного клинка. Толя берёт верхнего приспешника из колоды и кладёт его на магазин. У приспешника есть символ зазубренного клинка и свойство «Все игроки сбрасывают 1 артефакт»: каждый игрок должен сбросить один из невыкупленных артефактов. К тому моменту на ферме уже был другой приспешник с символом зазубренного клинка и свойством «Все игроки теряют 1 еду». Его свойство уже применялось, когда приспешник оказался на ферме, но теперь оно срабатывает повторно, поскольку жетон времени попал на следующий символ зазубренного клинка.

3. Посещая здание с приспешником, вы можете игнорировать его, либо попытаться сразиться с ним. Если вы игнорируете приспешника, посещение здания проходит как обычно. Если вы сражаетесь с ним, то должны пройти проверку навыка или боя по вашему выбору. Проверка проходит по обычным правилам приключения, значение проверки указано в верхней части карты приспешника. Если вы прошли проверку, положите на карту приспешника монету из общего запаса, закрыв символ пройденной проверки (навыка или боя). После этого можете посетить здание.

4. Если вы не прошли проверку, то попадаете в тюрьму, как если бы проиграли на дуэли, и в этот ход не можете посетить здание.

5. Чтобы изгнать приспешника из города, его нужно победить дважды: один раз пройти проверку навыка и один раз — проверку боя (по проверке в ход). Победив приспешника во второй раз, заберите две монеты, лежащие на нём, и получите указанную репутацию. Затем уберите карту этого приспешника из игры.

Свойства приспешников

Шахта: при активации уберите из шахты лагерь любого игрока.

Игроки сами решают, чей лагерь убрать.

Хижина колдуна: при активации все игроки сбрасывают по 1 сокровищу.

Ферма: при активации все игроки сбрасывают по 1 еде.

Магазин: при активации все игроки сбрасывают по 1 артефакту с руки.

Стойла: при посещении стойл все вьючные животные стоят на 1 монету дорожке.

Салун: при посещении салуна потеряйте 1 репутацию при найме спутника.

Ратуша, «Все игроки теряют 1 репутацию»: при активации все игроки теряют по 1 репутации.

Ратуша, «Сбросьте активного врага»: при активации сбросьте карту верхнего непобеждённого врага и уберите его из игры.

НОВОЕ ПРАВИЛО: ПРЕДЕЛ СЕРДЕЦ

У вас не может быть больше сердец на шкале сердец, чем позволяет ваш предел, который складывается из количества сердец у команды, на сокровищах, артефактах, находках и т. д.

***Пример:** предел сердец у Толи равен 7. В данный момент у него 6 сердец на шкале сердец. Он посещает магазин, за что получает 2 сердца, но Толя может добавить только 1 сердце, переместив фишку на 7-е деление.*

НЕОБЯЗАТЕЛЬНОЕ ПРАВИЛО: ОГРАНИЧЕНИЯ НА КАРТЕ

Если вы хотите использовать это правило, то с каждым символом врага и сокровища игрок может взаимодействовать только раз за ход. Это означает, что в свой ход вы можете сразиться только с одним врагом и получить только одно сокровище за каждый уникальный символ врага или сокровища, через который вы проходите.

СЦЕНАРИЙ: ВЫБОРЫ В СНАЗРЕ

Жителей Сназры не страшат перемены. Они регулярно выбирают новый любимый цвет, перекрашивают дома и выбрасывают весь свой гардероб, чтобы пощеголять в новинках. Каждые десять лет, или около того, они переписывают свою конституцию, казня при этом не более дюжины горожан. Теперь в Сназре решили признать нынешний монархический строй устаревшим (а ведь просуществовал он всего-то четырнадцать лет). Говорят, по нынешним временам требуется учредить выборный совет, и несколько жителей уже заявили свои кандидатуры. Гонка началась!

Этот сценарий разыгрывается на карте «Облачная долина» и заменяет все приключения на карте.

Особые правила:

1. Если требуется зачитать сюжет приключения, зачитывайте текст из этого буклета вместо книги приключений из основной игры.

2. В этой игре городом на карте считается Сназра. Когда игроки покидают город, они начинают перемещение в Сназре, а не Халбрене. Халбрэн теперь считается частью чайного торгового пути, а у Сназры появляется символ, напоминающий пересчитать сердца. Игроки могут участвовать в 70-м приключении, хотя оно начинается на клетке города.

3. В этом сценарии разложите по 4 жетона приключений на игрока. Если игрок не прошёл проверку, не убирайте жетон из игры — в этом приключении можно будет участвовать повторно.

4. В некоторых сюжетах вы будете получать подсказки, в других — удалять их. Если сюжет требует удалить подсказку, любой игрок, у которого есть эта подсказка, обязан удалить её. В конце игры зачитайте сюжеты, относящиеся к полученным в ходе игры подсказкам:

ПОДСКАЗКА

Гидра	Выборы 1
Обсидиан	Выборы 2
Призрак	Выборы 3
Особняк	Выборы 4
Черепаша	Выборы 5
Клаффтон	Выборы 6
Гений	Выборы 7