

NEAR AND FAR

RULE BOOK



Пустоши Арзиума



Через незаселённые земли Арзиума, в глубинах сокрытых земель расположились Последние Руины – город, где, как рассказывают легенды, находится артефакт, исполняющий самые сокровенные желания сердца.

Утраченная любовь, покаяние, признание, величие, воссоединение семьи – всё это огни, топливо, что движет теми, кто ищет скрытый город. Восемь странников в своём путешествии вблизи и вдали отправились на поиски подсказок о нахождении древних руин. Смогут ли они побороть в себе жадность и демонов внутри на своём пути?



На этой границе с руинами умершей цивилизации, путники должны полагаться на тех, кто построил здесь свой дом и научился выживать. Кочевники занимаются торговлей и знают безопасные пути. Бандиты ищут потерянные сокровища, прибегая к устрашающей силе, если то потребуется. Мистики собирают древние знания и исцеляют глубокие раны. Людоящеры строят и чинят поломанные механизмы; они древнейшие жители границы.



Мир Вблизи и Вдали

Откройте для себя мир древних руин, спрятанных сокровищ и забытых чудес!



Вблизи и Вдали - сюжетноориентированная игра, также являющаяся продолжением игры *Сверху и Снизу*. Несмотря на то, что действия происходят в том же мире, нет необходимости играть в *Сверху и Снизу*, чтобы начать своё путешествие в *Вблизи и Вдали*. Как и в *Сверху и Снизу*, вам предстоит читать истории, написанные в книге. В каждой истории вы будете выбирать действия и проходить испытания, чтобы смочь самостоятельно вершить свою судьбу.

Вблизи и Вдали - игра с атласом.

Вместо одного поля в игре используется книга с картами – игровой атлас. Каждый следующий раз вы будете использовать другую карту с новыми испытаниями и неожиданными встречами, открыв перед собой целый мир со множеством игровых партий.



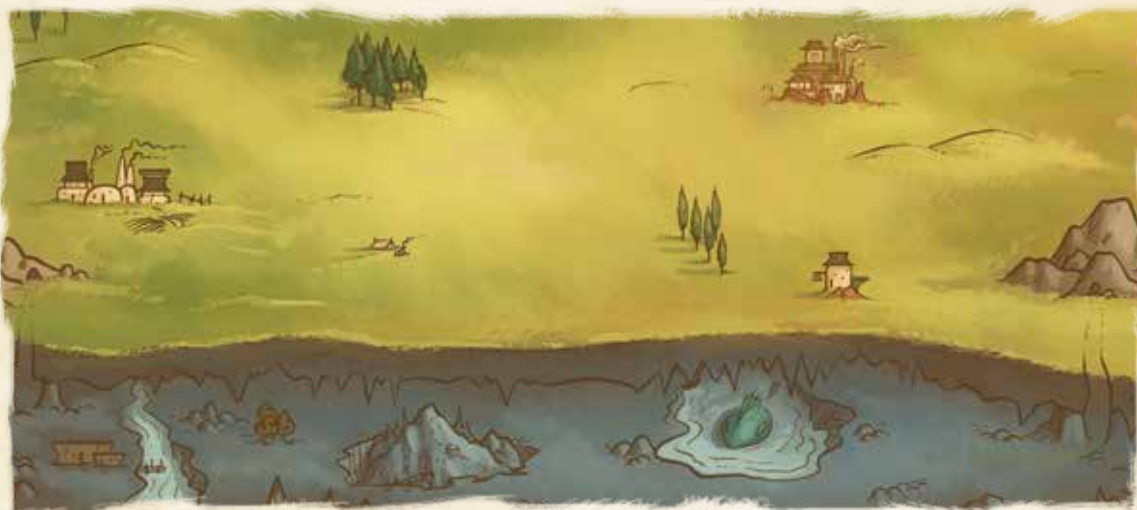
Вблизи и Вдали - сюжетная игра.

По мере вашего освоения в игре, вы сможете создать персонажа и начать кампанию, которая растянется на много игровых партий. У каждого персонажа есть своя уникальная история со своими причудами и поворотами, побочными квестами и различными исходами, которые выберут для них игроки. Сохраняйте счётчик квестов и приобретённый опыт, открывайте таланты – постоянные особые способности, используемые каждую игровую партию на протяжении всей кампании.

Ваш опыт не будет знать границ, пока вы исследуете мир с его персонажами на обширных страницах игры!

Как мне играть в Вблизи и Вдали?

В Вблизи и Вдали можно играть в четырёх различных режимах, что позволит сочетать глубину и простор для ваших приключений.



Первое приключение

Рекомендовано для тех, кто впервые играет в Вблизи и Вдали

- В первом приключении представлены базовые механики и истории игры; это лучший и самый удобный способ освоиться с правилами.
- Для игры используйте Карту 1 в игровом атласе: Пещеры Глого.
- Зачитайте квесты Карты 1 в книге историй.
- Зачитайте базовые правила для игры. Игнорируйте затемнённые правила: они будут использованы в других режимах.



Режим кампании

Захватывающая история, простирающаяся по всем картам атласа Вблизи и Вдали

- Режим кампании проведёт игроков через целый мир Вблизи и Вдали.
- Играйте последовательно на каждой карте, начиная на Карте 2 “Разрушенные Равнины” и заканчивая на Карте 11 “Последние Руины”.
- Прочитайте соответствующий квест из книги историй.
- Фиксируйте очки опыта, таланты, ключи и побочные квесты на картах персонажей.
- Используйте базовые правила А ТАКЖЕ все затемнённые правила для режима кампании.

Аркадный режим

Короткая игра с быстрыми выборами и без элементов кампании

- В аркадном режиме приключения проходят со множеством действий.
- Выберите любую карту (1-11).
- Играйте, используя карты аркадного режима вместо чтения текста в книге историй.
- Этот режим рекомендуется тем, кто не любит читать квесты или для тех, кто читал их много раз и хочет свежих впечатлений от игры.
- Используйте базовые правила игры И **затемнённые** правила для аркадного режима.



Режим персонажей

Создавайте истории своих персонажей и открывайте новые способности в поиске Последних руин



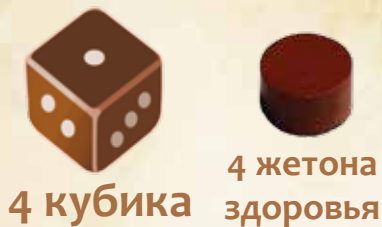
- В режиме персонажей каждый игрок выбирает одного из восьми уникальных персонажей с его невероятными приключениями на пути к Последним руинам.
- Играйте на выбранных трёх или более картах (выберете карты из 2-10).

- Ваша последняя игровая партия будет на Карте 11: Последние руины.

Ваша последняя игровая партия будет на Последних руинах, когда все персонажи завершат свои первые 8 квестов.

- Зачитайте специальные квесты для персонажей из книги историй.
- Используйте карты персонажей для подсчёта квестов, очков опыта, талантов и ключей.
- Для игры в режиме персонажей используйте базовые правила и все **затемнённые** правила.

Компоненты игры



1 поле города
(двустороннее)



4 карты главарей



4 планшета игрока



5 животных-компаньонов
(4 пёс/кот, 1 утконос)



36 жетонов путешественников
(двусторонние)



30 жетонов самоцветов
(+30 пластиковых самоцветов)



30 жетонов монет
(24 по 1, 6 по 5)



18 жетонов квестов



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



33 жетона кланов
(8 каждого цвета)
(1 пустой)



6 40 карт аркадного режима



12 вьючных птиц
(двусторонние)



8 жетонов репутации

Не изображены:
Хлопковый мешочек (для жетонов путешественников)
Правила
Карандаш
Планшет с листами
Карта с символами



палатки
(20 каждого цвета)



30 карт мира



4 карты босса
(Используются в режиме кампании на Карте 11. См. стр. 39)



4 игровые памятки



8 персонажей
и 8 пластиковых подставок



55 карт артефактов
(17 улучшенных,
38 базовых)



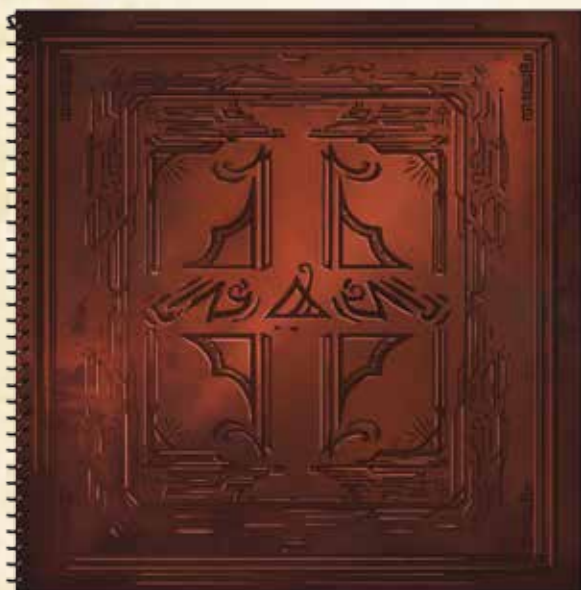
32 карты персонажа
(8 персонажей, по 4 карты
каждого)



36 карт сокровищ



12 карт угрозы



1 атлас



1 книга историй



жетон первого игрока

Подготовка к игре

1а. Разместите поле города на столе “сумеречной” стороной вверх. Разместите 3 вьючные птицы в Стойла. Перемешайте карты сокровищ и сформируйте колоду лицевой стороной вниз на Хижине мистика.

1б. Разделите жетоны животных-компаньонов и путешественников. Поместите путешественников в мешочек и положите его рядом с полем города. Вытяните 5 путешественников и разместите их лицевой стороной вверх на полях путешественников в верхнем левом углу планшета города. Выложите 4 карты главарей рядом с планшетом города лицевой стороной вверх.

путешественники



Двусторонние жетоны путешественников:

Жетоны путешественников отличаются иконками с каждой стороны: одна используется для Вблизи и Вдали, другая – для Сверху и Снизу (стр. 37). Этот жетон стороной Вблизи и Вдали вверх. Используйте её для игры в Вблизи и Вдали.



2. Откройте Карту 1 в атласе “Пещеры Глого” и разместите атлас под полем города.

Аркадный режим

Выберите любую карту с 1 по 11. *Дополнительные правила см. стр. 39.*

Режим персонажей

Выберите любую карту с 2 по 10, пока у всех персонажей не будет 8 завершённых квестов. Затем переходите к Карте 11: Последние Руины. *Дополнительные правила см. стр. 39.*

Режим кампании

Играйте на всех картах последовательно с 2 по 11. Каждую новую игру начинайте на следующей карте. *Дополнительные правила см. стр. 39.*



3. Поместите жетоны квестов на карту. Количество жетонов квестов, которые используются в каждой игре, равно 3 на игрока плюс +1:

При игре вдвоём используйте 7 жетонов.

При игре втроём используйте 10 жетонов.

При игре вчетвером используйте 13 жетонов.

Жетоны располагаются случайным образом **строго** на области с открытой книгой над кружком. (Область не может содержать больше одного жетона квеста и не на всех областях с открытой книгой будут размещены жетоны квестов). Каждый жетон квеста расположите над кружком так, чтобы он не перекрывал иконку в кружке (иначе он может закрыть цифровое или буквенное значение).

Рекомендация: Старайтесь распределить жетоны квестов случайно по всей карте так, чтобы некоторые были рядом с городом, а некоторые – далеко от него.

Режим кампании

Если это ваша первая игра в режиме кампании: Если на области есть название (написано на карте под кружком), убедитесь, что на ней размещён жетон квеста (если на ней есть значок открытой книги).

Все игроки размещают животных-компаньонов на одном из пустых слотов в левом верхнем углу своего планшета игрока. Эти 4 слота обозначают активную группу игрока.



Поместите жетон здоровья на счётчик здоровья.

Разложите 14 палаток так, чтобы они закрыли все символы.

4. Каждый игрок получает игровой планшет, 1 жетон здоровья, 1 памятку, 1 животного-компаньона (пёс или кот), 3 монеты и 14 палаток своего цвета. Каждый игрок помещает 15 палаток на соответствующие 15 символов палаток внизу игрового планшета (дополнительные палатки помещаются в коробку, пока в них не возникнет необходимость. Все игроки размещают жетон здоровья на деление “о”. Игроки выбирают себе одного персонажа, берут его жетон и пластиковую подставку и жетон репутации. Поместите жетон репутации на деление “о” счётчика репутации на поле города (значок огня). Для правил с утконосом см. стр. 37.



Режим персонажей, режим кампании

Все игроки получают карту выбранного персонажа или лист персонажа из блокнота. При использовании листа персонажа в **режиме кампании** напишите имя персонажа на листе. (См. стр. 31-32 для детального описания карт персонажей в каждом режиме.)

Начинаете нового персонажа посреди кампании? См. стр. 37.

Рекомендации по режиму персонажей

Шердлинг и Рин: Истории этих персонажей намного длиннее и детализированнее, чем других. При игре в режиме персонажей они хорошо сочетаются при игре вдвоём из-за большого количества используемого текста.

Эйм и Рин: Их истории связаны, и эти персонажи не должны использоваться вместе (при игре в режиме персонажей).

Знакомство с персонажами: При игре новым персонажем в режиме персонажей громко зачитайте знакомство с персонажем (в начале раздела персонажей в книге историй).

5. Выберите первого игрока и отдайте ему жетон первого игрока.

6. Положите карты мира, жетоны лагерей, жетоны еды, монеты, самоцветы и кубики рядом с планшетом города. (Карты мира не нужно перемешать или складывать особым образом.)

Если монеты, самоцветы, жетоны еды, карты персонажей, жетоны кланов или палатки закончатся (больше 15 палаток будут использованы при звершении к целей игры), можете заменить недостающие компоненты. Других компонентов в игре ограниченное количество.



карты мира



самоцветы



монеты



жетоны кланов



жетоны еды



книга историй

Аркадный режим

Отложите книгу историй в коробку. Перемешайте карты аркадного режима и сложите их рядом с игровым атласом.



карты аркадного режима

6а. Сложите карты угроз по номеру от 4 до 15 (в соответствии с номером около меча) и положите стопку на область угрозы на карте атласа. Колода должна быть повернута лицевой стороной вверх так, чтобы первая карта с уровнем 4 была видна всем.



7. Перемешайте две колоды карт артефактов (базовые и улучшенные) и раздайте рубашкой вверх 2 карты улучшенных артефактов и 5 карт базовых артефактов каждому игроку. Оставшиеся карты артефактов сложите в две стопки рядом с планшетом города. Игроки могут их посмотреть. Теперь они меняются своими картами согласно правилам на стр. 12.



базовые



улучшенные

8. При игре **вдвоём** поместите одного неиспользуемого персонажа на Чертог. Если в процессе игры игрок захочет посетить это здание, он должен объявить дуэль, как описано на стр.17.

Поместите все неиспользуемые жетоны в коробку. Они не понадобятся вам в игре, если иное не оговорено.

Примеры с видео игрового процесса:
www.redravengames.com/nearandfar

Сюда
положите
мешочек с
путешествен-
никами



угрозы



жетон
первого
игрока

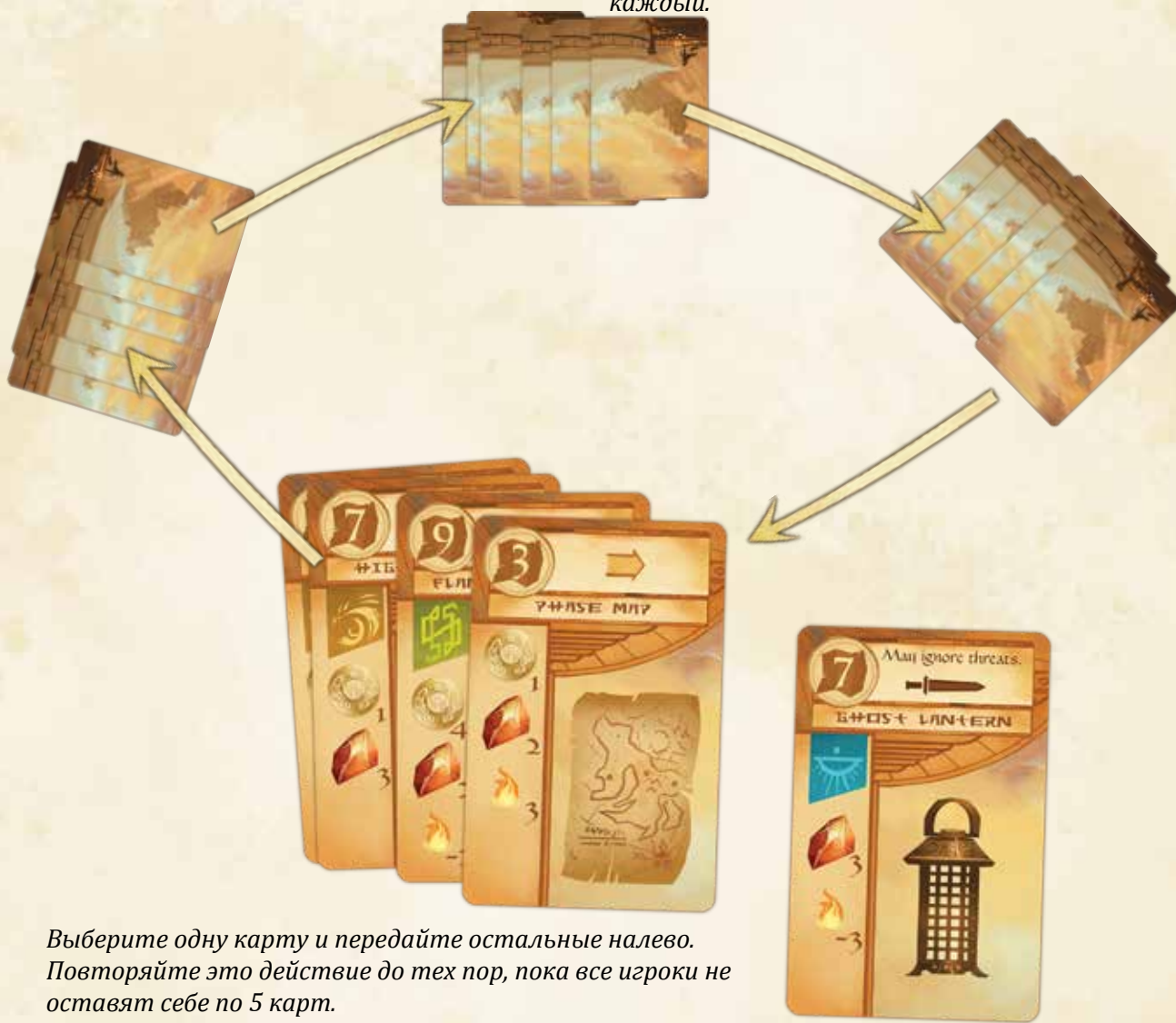


Обмен картами артефактов

Каждый игрок получает пять карт артефактов (2 карты улучшенных артефактов откладывает отдельно). Из этих пяти карт он оставляет одну, а остальные карты артефактов передаёт игроку слева. Из полученных карт он оставляет одну и снова передаёт карты налево, повторяя весь процесс, пока не закончатся карты. У каждого игрока должны остаться 5 карт артефактов.

В то же время все игроки **должны** сбросить одну из двух карт улучшенных артефактов (можно сбросить обе). Любые карты базовых артефактов можно оставить или сбросить.

Примечание: Карты артефактов остаются у вас на руках, пока вы не сможете оплатить их стоимость и выполнить другие условия для их приобретения (показаны в левом верхнем углу карты). Приобретённые карты артефактов приносят очки путешествий в конце игры, однако все непробретённые артефакты к концу игры принесут штрафные очки: по -1 каждый.



Выберите одну карту и передайте остальные налево. Повторяйте это действие до тех пор, пока все игроки не оставят себе по 5 карт.

Примечание: Затем до начала игры игроки могут сбросить любые карты.

Режим кампании, режим персонажей

Таланты персонажей

После завершения подготовки к игре и до начала первого хода в игре игроки могут приобрести таланты (постоянные способности, которые можно использовать в нескольких кампаниях) за очки опыта. **(В режиме истории игроки начинают игру с 1 очком опыта и получают 1 очко за каждый завершённый квест персонажа. В режиме кампании игроки начинают игру с 1 очком опыта и получают 1 очко за каждые три завершённых квеста персонажа.)** Очки опыта тратятся безвозвратно. Игроки карандашом отмечают опыт и таланты на картах/листах персонажей. Когда игрок получает очко опыта, он закрашивает символ звезды карандашом на карте/листе персонажа. Когда игрок тратит очки опыта, он должен обвести их в круг.

Полученное очко опыта - закрашенная звезда.

Потраченное очко опыта - звезда, обведённая в круг.

Игроки отмечают таланты на задней стороне карты персонажа. Игрокам можно отмечать краткое напоминание эффекта приобретённого таланта возле его названия.

С момента, когда игрок приобретает талант, эффект таланта применяется ко всем оставшимся игровым партиям.

Символ очков опыта

Описание талантов



ДОСТУПНЫЕ ТАЛАНТЫ (и стоимость в опыте)

- **Охота за наградой (стоим. 3):** При передаче символа угрозы вы можете бросить кубик против одной любой оставшейся карты в колоде угроз, а не только верхней карты.
- **Подкуп (стоим. 2):** Заплатите монету, чтобы посетить занятое здание города без дуэли.
- **Кулинария (стоим. 3):** Каждую игровую партию начинайте с +2 еды.
- **Рыбачество (стоим.1):** Каждую игровую партию начинайте с +1 еды.
- **Торговля самоцветами (стоим. 3):** Можете тратить самоцветы как монеты, но не наоборот.
- **Эрудиция (стоим. 3):** Можете игнорировать штрафные очки за первые 3 неприобретённых до конца игры артефакта.
- **Военное искусство (стоим. 2):** +1 к броску в дуэли (суммируется с другими показателями).
- **Медитация (стоим. 4):** Можете тратить еду как здоровье. Одна еда равна одному здоровью.
- **Разведение вьючных птиц (стоим. 3):** Если у вас есть хотя бы 2 вьючные птицы, вы получите 1 монету, когда посетите Стойла. В добавок, можете вернуть любое их число в резерв в свой ход и получить 2 здоровья за каждую (в любой локации).
- **Убеждение (стоим. 2):** Вытяните +1 карту артефакта при посещении Общего Хранилища. Можете оставить или сбросить её.
- **Игра на пианино (стоим. 4):** Получите 1 еду при посещении Салуна.
- **Политика (стоим. 3):** Можете купить талант посреди игры при посещении Чертога. Можете посещать Чертог, даже если он занят.
- **Зельеварение (стоим. 2):** Получите 1 еду при посещении Хижины Мистика.
- **Попрошайничество (стоим. 3):** Можете оставить 1 карту сокровища без вьючной птицы (или черепахи). Положите её рядом с игровым планшетом. Если карта на планшете, она не даст 5 бонусных очков за обладание 3 картами сокровищ в конце игры.
- **Спелеология (стоим. 4):** При посещении Шахты киньте кубик. Если выпало 4-6, получите дополнительный самоцвет.
- **Повествование (стоим. 3):** +2 очка путешествия при наличии самой высокой репутации в конце игры.
- **Высмеивание (стоим. 2):** +1 к значению дуэли (суммируется с другими показателями).
- **Охота за сокровищами (стоим. 3):** Вытяните +2 карты артефакта в начале игры после обмена картами. Можете оставить или сбросить их.

Игровой процесс

Цель игры

Все игроки заняты поисками легендарных Последних Руин, разрушенного города, где по слухам, исполняются самые сокровенные желания. Игроки должны пройти через опасные запретные земли, обращая за помощью к четырём кланам: Бандиты (зелёный флаг), Мистики (синий флаг), Ящеры (красный флаг) и Кочевники (жёлтый флаг). Конечно же игроки отыщат Последние Руины только на Карте 11, но каждая карта в атласе - часть их невероятного путешествия.

Поиск игроками этого города в сопровождении путешественников и репутация среди 4 кланов измеряются **Очками путешествий**. В конце каждой игры побеждает игрок, который собрал их больше.



символ Очков путешествий

Обзор

В свой ход игроки выбирают одно из двух действий: **посетить город** или **путешествовать**.

На протяжении игры игроки будут скитаться по полю, выполнять перемещения, пытаться пройти квест и построить лагерь в поисках монет и самоцветов.

Игрокам также предстоит побеждать угрозы, добывать сокровища и прокладывать торговые пути.

В городе игроки будут пополнять запасы, обращаться за помощью в своём путешествии и биться с другими игроками за репутацию.

В процессе игры у игроков также будет возможность купить карты артефактов.

Здоровье



У каждого игрока есть счётчик здоровья на игровой планшете. Жетоны здоровья отражают мораль, храбрость, стойкость и общее здоровье игрока в игровой партии. Текущее здоровье игрока отмечается жетонами здоровья. Всякий раз, когда игрок "получает" здоровье, он должен сдвинуть маркер вперёд в соответствии с полученным значением. Всякий раз, когда игрок "тратит" или "теряет" здоровье, он должен сдвинуть жетон назад в соответствии с полученным значением. Здоровье можно тратить для увеличения результата броска кубика, в том числе находясь в городе (исключение - дуэль: защищающийся не может тратить здоровье). Каждое потраченное здоровье увеличивает значение кубика на 1. Здоровье тратится после броска кубика. Нет никаких ограничений в количестве здоровья, прибавляемого к результату броска. *Пример: Вирджиния выбросила 4 на кубике; она тратит 8 здоровья и получает результат 12.* Игроки могут тратить здоровье только при своих бросках. Нельзя менять значения бросков других игроков. Здоровье также будет тратиться для **строительства лагеря** и перемещаться через пустые, неисследованные области (без лагерей). Чтобы пройти мимо неисследованной области, нужно потратить 1 здоровье, а чтобы построить лагерь - 3. Примечание: потеря здоровья до 0 не имеет отрицательных эффектов или штрафных очков.

Репутация



У каждого игрока есть жетон репутации на счётчике репутации. При получении или потере репутации игрок перемещает жетон репутации в соответствии с получившимся значением. При "приобретении" репутации сдвигайте жетон вправо. При "потере" репутации сдвигайте жетон влево. У игрока не может быть больше 12 или меньше -6 репутации.

Ход игрока

В свой ход игрок может совершить **одно** из двух действий: **посетить город** ИЛИ **путешествовать**.

Посетить город



Чтобы посетить город, переместите своего персонажа на одно из зданий поля города и выполните действие этого здания. Персонажа следует помещать на **рисунок** здания, чтобы не закрывать символ действия на здании.

- Здание должно быть не занято другим персонажем, если это не Салун. (Игрок может попытаться посетить занятое здание, но между игроками происходит дуэль (см. стр. 17).
- Игрок может оставаться в городе на протяжении нескольких ходов, но не может оставаться в том же здании – если игрок уже находится в городе в начале своего хода, он должен отправиться в путешествие или посетить новое свободное, выполнив новое действие этого здания.
- **Важно: Игроки могут вернуться в город из любой области на карте независимо от расстояния.**
- **Примечание: В первый ход все игроки должны посетить город.**

Действия зданий описаны ниже:

Чертог

Выполните любые из 3-ёх действий. Каждое действие можно выполнять один раз в любой последовательности. Слева направо:



- **Торговля:** Игрок может заплатить до пяти товаров, чтобы получить один товар, или заплатить один товар, чтобы получить до пяти товаров. При торговле стоимость различных товаров описана в таблице слева. Общая стоимость полученных товаров не должна превышать общую стоимость уплаченных. Разрешено обмениваться только товарами, изображёнными в таблице. Флажки относятся к жетонам кланов. Путешественники и главари не могут участвовать в торговле. **Пример 1:** Том платит 1 самоцвет, 1 монету и 1 еду (общей стоимостью 5) и получает красный жетон клана. **Пример 2:** Ким платит 1 синий жетон клана (стоимостью 7) и получает 3 монеты и 1 еду.
- Игрок может сбросить 1 неприобретённый артефакт.
- Игрок может заплатить любое количество монет / самоцветов, чтобы получить **или** потерять столько же репутации, сдвинув маркёр на счётчике репутации.

Салун

• Игрок может нанять одного путешественника из ряда путешественников на поле города. Он должен заплатить стоимость в монетах, указанную в нижнем правом углу жетона путешественника. После оплаты игрок нанимает персонажа и может разместить его на одно из делений своей активной группы. В активной группе могут одновременно находиться только путешественники разных кланов составом не более четырёх (включая животное-компаньона). Если в группе уже есть путешественник этого клана, игрок должен решить, кого из двух он оставляет в активной группе. Все нанятые путешественники, не находящиеся в активной группе, размещаются сбоку от планшета игрока. Позже игрок может менять путешественников и перестраивать активную группу, но только когда покинет город (стр. 19).



Скидка на путешественников: Каждый флажок клана, который есть у игрока, снижает стоимость найма путешественника того же цвета на 1 монету, включая флажки ранее нанятых путешественников (активных и неактивных) и флажки с жетонов клана. Каждый главарь считается за 1 флажок, хотя для его найма требуется 4.

Важно: Флажки с карт артефактов не учитываются!

Нет ограничения персонажей: Игрок может всегда заходить в Салун, даже если там уже есть другие игроки (символ 4 человек вверху для напоминания). Игроки могут устроить дуэль в Салуне для повышения / снижения репутации.

Обновления ряда путешественников: Когда игрок заходит в Салун, он может обновить ряд доступных путешественников, заплатив 1 еду. Он убирает текущих путешественников с планшета города и заменяет их новыми путешественниками из мешочка. Это действие доступно 1 раз в ход. Сброшенные путешественники не возвращаются в мешочек сразу (отложите их в сторону). После обновления ряда игрок может нанять путешественника (до тех пор, пока он не осуществил найм в свой ход).

Обновление ряда путешественников: Если в мешочке не осталось путешественников, поместите всех сброшенных путешественников обратно и перемешайте. *Подробнее о группе путешественников см. стр. 18.*

Стойла

• Игрок может заплатить 1 еду и получить 1 вьючную птицу. Игрок помещает её на одно из соответствующих делений на своём планшете.

(У игрока может быть до 3 вьючных птиц в одно время, как отмечено на планшете.)



Каждая вьючная птица увеличивает движение игрока на 1 (например, начальное движение игрока 2, но с двумя вьючными птицами во время путешествия игрок может сделать до 4 движений в ход). Каждая вьючная птица позволяет игроку иметь одну карту сокровища. *Игрок ограничен 1 картой сокровища для 1 вьючной птицы. Если он получает карту сокровища, и у него нет вьючных птиц, игрок не может получить или оставить карту.*

Примечание: Игрок может вернуть одну из своих вьючных птиц в резерв, чтобы игнорировать одну угрозу на карте. Действие доступно только когда игрок пересекает область с угрозой. Если игрок сбрасывает вьючную птицу, он сохраняет +1 движение до конца своего хода.

Общий склад

• Игрок получает 1 монету **ИЛИ** 4 карты из колоды артефактов.

Он может получить любую комбинацию 4 карт из базовых и улучшенных артефактов, но делает он это до просмотра карт.



После получения карт игрок решает, какие новые карты артефактов оставить, а какие сбросить. Если игрок оставляет себе карты артефактов, они добавляются на руку и их потом нельзя будет сбросить (кроме действия в Чертоге).

Ферма

• Игрок получает 1 еду за 1 символ навыка в его активной группе.



Хижина мистика

• Если у игрока есть хотя бы одна вьючная птица, он получает 1 карту сокровищ. У игрока может быть одна карта сокровища на одну вьючную птицу.



Если у игрока достаточно места для карты сокровищ, (пустое деление карты под жетоном вьючной птицы), игрок может поместить туда новую карту сокровища. Если доступные деления для карт уже заняты, игрок должен решить, сбросить ли одну из карт сокровищ перед получением (не глядя) новой карты сокровища или же сбросить новую карту сокровищ.

Шахта

• Игрок может произвести раскопки в Шахте, разместив палатку рядом с ней и получив награду.

У Шахты 12 номеров, каждый из которых обозначает нетронутую область Шахты. Игрок должен выбрать один из номеров для проведения раскопок.

У игрока в его активной группе должны быть символы навыка и приобретенные артефакты / карты сокровищ в количестве, равном или превосходящем значение выбранного номера.

Если у Шахты нет ранее установленных палаток, игрок должен выбрать подчеркнутый номер слева в верхнем ряду (это вход в Шахту). В противном случае выбранный номер должен находиться по прямой рядом с ранее установленной палаткой (любого цвета). Выбранный номер не должен быть уже занят палаткой.

Если эти требования выполняются, игрок берёт неиспользованную палатку с планшета игрока и ставит её на номер Шахты.

После этого игрок получает награду. Это могут быть монеты и/или самоцветы. Для определения типа награды, игрок смотрит на символы вверху столбика выбранного номера и символ слева выбранного ряда, а затем получает обе награды.



Дуэль

Если игрок хочет посетить здание в городе, занятое другим игроком, он может попытаться вызвать его на дуэль. Победа в дуэли позволит игроку получить или потерять 1 репутацию и совершить действие в здании, занятом его соперником.

Как происходит дуэль: Для начала активный игрок выбирает, кого вызвать на дуэль и будут ли они сражаться **бесчестно** или **честно**. (Если в здании больше одного игрока, активный игрок выбирает любого из соперников.) Бесчестная дуэль даёт +1 к значению кубика активного игрока и обозначает его выбор потерять 1 репутацию в случае победы. Честная дуэль не даёт бонусов к значению кубика и обозначает получение 1 репутации в случае победы активного игрока в дуэли.

Оба игрока бросают кубик. Каждый игрок добавляет общее число мечей и другие модифицирующие значения битвы к значению кубика. *Игроки считают значение мечей на путешественниках своей активной группы (не считая неактивную), приобретённых артефактов, карт сокровищ и карт мира, которыми владеют.* После учёта всех значений активный игрок может добавить к результату любое количество здоровья, чтобы победить в дуэли.

Защищающийся не может тратить здоровье. Игрок с наибольшим значением побеждает. В случае ничьей побеждает защищающийся (неактивный игрок).

Если активный игрок побеждает: Активный игрок получает 1 репутацию в случае честной победы и теряют 1 репутацию в случае бесчестной. Также активный игрок может выполнить действие в занятом проигравшим здании.

Если активный игрок проигрывает: Дуэль заканчивается, а активный игрок помещает своего персонажа в Тюрьму на планшете города под счётчиком репутации. Он не получает и не теряет репутацию.

Если к началу хода персонаж игрока находится в Тюрьме, он может посетить любое здание в городе, даже то, которое уже занято, без объявления дуэли.

дуэль
(честная или бесчестная)

Тюрьма



При игре вдвоём: Чертог всегда занимает нейтральный персонаж, и игрок должен устроить дуэль при посещении Чертога. Если персонаж его соперника находится в Чертоге, он должен сразиться с соперником. В противном случае дуэль происходит с нейтральным персонажем. Соперник бросает кубик за нейтрального персонажа и не может добавлять мечи и здоровье.



активная группа (4 деления)

вьючная птица



неактивная группа игрока

здесь помещаются карты сокровищ

Палатки игрока: Отсюда игрок берёт палатки в случае победы над угрозой, строительстве лагеря или проведения раскопок в Шахте. Палатки берутся слева направо сперва сверху, затем снизу. На некоторых из них есть монета или самоцвет. Когда игрок использует одну из таких палаток, он немедленно получает монету или самоцвет. В конце игры каждая палатка, оставшаяся на планшете игрока, на карте угрозы или возле Шахты, принесёт +1 очко путешествия. В добавок к этому, если игрок разместил хотя бы 14 палаток (открыв символ на последней палатке), он получает дополнительные +2 очка путешествий.

Примечание: У этого активного игрока 4 путешественника, +1 движение, 3 поиска и 2 битвы: он получает +4 к броску навыка и собирает 3 ресурса, когда строит лагерь. Также он получает +2 к броску битвы. Он делает до 4 перемещений в ход (2 базовых +1 за путешественника +1 за вьючную птицу).



Навык: Все навыки в активной группе игрока дают +1 к броску навыка при попытке пройти квест. Дополнительно навык используется на Ферме и при проведении раскопок в Шахте в городе.



Битва: Все значения битвы в активной группе игрока +1 к значению битвы, включая дуэли. Значения битвы также добавляются к броску при попытке победить угрозу.



Перемещение: каждый символ стрелки в активной группе даёт +1 к перемещению.



Осторожность: Если у игрока есть хотя бы 1 щит в активной группе, при движении по карте он может игнорировать любые символы угрозы.



Поиск: Каждый символ поиска в активной группе игрока даёт +1 к значению монет/самоцветов, собираемых при строительстве лагеря на локациях с монетами или самоцветами.



Здоровье: Каждый символ здоровья даёт +1 к общему здоровью игрока, когда игрок покидает город.

Животные-компаньоны

В начале игры у каждого игрока 1 животное-компаньон (пёс или кот). Этот компаньон считается за путешественника с той лишь разницей, что он не принадлежит какому-либо клану и может занимать любое из четырёх делений. Когда не хватает места в группе, его можно поместить в неактивную группу. Если животное-компаньон в группе, оно даёт 1 глаз (поиск), 1 навык и 2 здоровья.

Путешествовать



Путешествие состоит из двух этапов: выход из города и перемещение. Игрок может выполнить оба этих этапа за один ход. Если персонаж игрока находится на карте в начале пути, он **не может** покинуть город и пропускает 1 этап (чтобы покинуть город, персонаж игрока должен находиться в городе в начале хода).

1. Покинуть город: Когда игрок уходит из города, он формирует свою группу, восстанавливает здоровье и помещает своего персонажа в городе на карту.

Если персонаж уже на карте, пропустите этот этап.

С этого момента игрок свободно может заменять путешественников в активной группе.

Напоминание: только один путешественник из каждого клана может находиться в активной группе. Животные-компаньоны могут занимать любой слот в активной группе. Всего могут быть только 4 участника активной группы, включая животное-компаньона) в любое время.



Игрок суммирует здоровье у всех членов группы, приобретённых карт артефактов, карт сокровищ, карт мира и отмечает общее итоговое значение на счётчике здоровья. Игрок не может покинуть город со значением здоровья больше 13. Значение здоровья восстанавливается только при выходе из города. (Оставшееся здоровье с предыдущего хода не добавляется к сумме). Игрок перемещает своего персонажа из города на карту. Область города на карте обозначена большим кругом с сердцем внутри (этот символ для напоминания игрокам обновить значение здоровья при выходе из города).

Примечание: Если игрок уже находится на карте и перемещается в эту область, он не восстанавливает своё здоровье. Здоровье восстанавливается только при выходе из города!

Примечание: При перемещении эта область не считается пустой и не расходует еду при её пересечении.

2. Перемещение



Игрок, перемещая своего персонажа по карте и выбирая, где остановиться, может попытаться пройти квест (если та область, где он остановился, содержит жетон квеста) и может построить лагерь.

Движение

Круглые иконки на карте называются областями. У большинства из них есть изображение монеты или самоцвета. В каждой области может быть любое число персонажей. Области связаны пунктирными линиями; по ним путешествуют персонажи. Перемещение в соседнюю область требует одно движение.

На некоторых областях изображена одна из четырёх торговых маршрутных иконок (перцы, части машины, ихровый камень и чайные листья). Иконки между областями обозначают угрозы и сокровища и не считаются областями. Персонажи не могут останавливаться здесь.



Каждый игрок начинает игру с 2 движениями.

Две стрелки на символе путешественника (изображены на журнале планшета игрока) служат напоминанием.

Каждая вьючная птица даёт игроку +1 движение. Каждый участник активной группы со стрелкой также даёт +1 движение.

Общее значение движения игрока обозначает максимум областей, которые он может пройти в свой ход; возможно перемещение на меньшее значение. **Он может двигаться одинаковыми путями больше одного раза в ход, но должен потратить требуемое количество здоровья.**

При перемещении игрок должен потратить 1 здоровье за каждую пустую область (без лагеря клана).

Окончание движения персонажа в пустой области **не тратит** здоровье.

Примечание: Область города не считается пустой и не расходует здоровье персонажа.



Пример: Если игрок перемещается на две области через пустую, он тратит здоровье. Однако игрок не тратит здоровье, если область посередине занята лагерем клана, или игрок передвинулся на одну область с пустым значением и закончил в ней движение.

Угрозы



Если на пути имеется символ угрозы, игрок должен преодолеть её, чтобы пройти дальше. *(Перемещение через ту же угрозу возможно, но нужно будет победить уже другую угрозу, всякий раз расходуя требуемое здоровье).*

Символ угрозы становится неактивным, когда построены лагеря на двух соседних областях на карте. Угроза, изображённая сверху, активна, поскольку одна область не содержит лагерь. Угроза, изображённая снизу, больше не активна, поскольку два лагеря находятся по обе её стороны.



Напоминание: Для устранения близлежащих угроз необходимо считать, что область города содержит лагерь.

Активная угроза – это карта угрозы, лежащая сверху колоды угроз на карте. Сложность этих угроз постепенно увеличивается от 4 мечей до 15.

Сражение с угрозой

У каждой карты угрозы есть уровень сложности, равный числу возле изображения меча. Если игрок сможет выровнять или превысить это значение, угроза будет считаться побеждённой.



Игрок бросает кубик и добавляет к результату сумму значений своих мечей у участников активной группы, карт сокровищ, карт приобретённых артефактов и карт мира. Если общее значение не равно и не превышает значение уровня сложности угрозы, игрок может потратить любое доступное на счётчике здоровье, чтобы победить угрозу.

Если игрок победил угрозу, он берёт эту карту и кладёт над своим планшетом игрока. Также игрок берёт следующую палатку со своего планшета и размещает её на значке палатки на карте угрозы. Следующая карта в колоде угроз становится новой угрозой.

Пример сражения с угрозой:

Игрок пересекает область угрозы; активная угроза – Бандит (сложность 4). У игрока карта приобретённого артефакта с 1 мечом и участник группы с 1 мечом, так у него имеется 2 меча. Он бросает кубик: значение 1. Чтобы победить угрозу, он должен потратить 1 здоровье. Угроза побеждена. Игрок получает карту угрозы, помещает на неё палатку и кладёт карту рядом со своим планшетом.

Карты побеждённых угроз приносят игроку очки приключений в конце игры. Игроки должны складывать карты побеждённых угроз под планшет так, чтобы были видны только очки путешествий и палатки, изображённые на карте сверху.

Передвижение мимо угрозы

Есть несколько способов пройти мимо угрозы без сражения с ней. Во всех случаях никто не получает карту угрозы, и она остаётся активной.

1) Пожертвовать вьючную птицу. Игрок может вернуть вьючную птицу в резерв, чтобы пройти мимо угрозы без сражения.

2) Иметь в группе участника со щитом.

Если в группе игрока есть участник со щитом, он может игнорировать угрозу и проходить мимо без сражения.



3) Иметь карту сокровища или приобретённую карту артефакта, которые позволяют игнорировать угрозы. Если у игрока есть карта сокровища, карта мира или карта приобретённого сокровища, которые позволяют “игнорировать угрозы”, он может проходить мимо угрозы без сражения. Если имеется стоимость, обозначенная на карте мира/сокровища/ приобретённого артефакта, игрок должен заплатить требуемую стоимость.

Сокровища



Если на пути встречается символ сокровища, игрок получает карту сокровища, когда проходит мимо. *(Области с сокровищами можно пересекать несколько раз в ход, однако необходимо заплатить требуемую стоимость здоровья. За каждое пересечение символа сокровища игрок получает карту.)*

Напоминание: Игроку необходима выючная птица за каждую карту сокровища.

Сокровище считается разыгранным и более недоступным, если построены лагеря в двух соседних областях на карте. Сокровище, изображённое сверху, не разыграно и доступно, поскольку в соседних областях нет лагерей. Сокровище, изображённое снизу, разыграно и более недоступно, поскольку в обеих областях разбит лагерь.

Примечание: Для определения активности символа сокровища необходимо считать, что область города содержит лагерь.



Квесты

Если игрок заканчивает движение на области с жетоном квеста, он может попытаться пройти квест. В случае успеха игрок получает награду за этот квест.



номер квеста

Игрок слева зачитывает текст квеста в книге историй с совпадающим номером (или буквой), указанным над областью с книгой.

Игрок зачитывает абзац с историей (обычный текст под номером квеста), после чего – варианты, каждый в своей рамке. Зачитываются **полужирный текст** вверху каждой рамки, где содержится требуемый навык или битва для определения успеха вместе с описанием в одно предложение. Читатель не зачитывает абзац с реакцией (обычный текст в каждой рамке) или награду (полужирным шрифтом внизу каждой рамки) .

Область на карте, изображённая выше, связана с квестом 41, который выглядит следующим образом:

41

Путь приводит вас к сонованию утёса, где на вид старая канатная верёвка свисает сверху. Вы дёргаете за верёвку несколько раз: похоже, она достаточно прочная. Согласно вашей карте, вам нужно идти в этом же направлении.

Навык 5 ПОИСК ПУТИ В ОКРУГЕ.

Почти целых два дня вы потратили на поиски дороги, но в конечном итоге вам снова удалось найти свой путь. На нём вам встречается куст ежевики, и вы решаете подкрепиться.

5: жёлтый клан

7: монета

Навык 7 ВЗБИРАНИЕ НА УТЁС.

Потратив все силы, вы всё же смогли добраться до вершины утёса, не выпустив из рук верёвки. На вершине вы находите продолжение пути и оставленный кем-то свёрток. “Для усталых путешественников” – гласит надпись на нём.

7: зелёный клан, 2 еды

9: самоцвет

~ Бренна Асплунд

После зачитывания текста активный игрок выбирает один из двух вариантов и громко его произносит. Затем игрок бросает один кубик, прибавляя к нему все модифицирующие значения, чтобы получилось необходимое или большее значение навыка или битвы .

Для проверки навыка игрок суммирует все значения навыков активной группы (обозначены символом руки) и/или бонусы с карт на руках. После броска он также может потратить здоровье со счётчика здоровья . Каждое здоровье даёт +1 навык.



Для проверки битвы игрок суммирует все мечи активной группы, любые другие мечи и/или все бонусы карт. После броска кубика он также может потратить здоровье со счётчика здоровья. Каждое здоровье даёт +1 битву.



Если сумма всех модификаций и значения кубика равна или превышает требуемое значение навыка или битвы, то игрок прошёл квест. Затем читающий зачитывает абзац под выбранным вариантом, и игрок получает указанную награду.



Если полученное значение превышает необходимое значение навыка на 2 или больше, игрок получает бонусную награду (обозначена под основной наградой).

Например, если Дженни выбрасывает значение навыка 7 при выборе "ПОИСК ПУТИ В ОКРУГЕ" в абзаце 41, она получит жёлтый клан и монету.

Игрок убирает жетон квеста с игрового поля и возвращает его в резерв. В этой игре он больше не будет использоваться.

Если итоговое значение навыка или битвы меньше необходимого, квест считается непройденным. Параграф под выбранным вариантом не зачитывается, а игрок не получает награду и убирает жетон квеста.

Примечание: В некоторых квестах требуется оплата того или иного варианта в добавок к значениям навыка или битвы. Например, если в абзаце сказано "-1 монета", игрок должен заплатить 1 монету за этот вариант.

Подробнее о квестах на стр. 35. Также см. стр. 3 книги историй.

Возможные награды за квест:

- +/- Репутация
- Жетоны кланов
- Сокровища
- Карты мира
- Монеты
- Самоцветы
- Еда
- Здоровье
- Путешественники
- Вьючная птица

Репутация: Когда игрок получает или теряет репутацию в качестве награды, он **должен** повысить или понизить репутацию (он не может это игнорировать).

Карты мира – это карты, которые возможно получить только в определённых квестах. Карты мира разыгрываются немедленно после получения и остаются в игре до конца игровой партии.

Режим капмании

Побочные квесты

Иногда обычный квест запускает побочный квест. Побочный квест будет указан среди наград. (Например : Q2). Игрок должен отметить номер побочного квеста в одном из кружков на карте персонажа, обозначенном “побочный квест”.

При следующей попытке пройти квест, игрок слева должен посмотреть на номер побочного квеста и зачитать этот квест **вместо** квеста, отмеченного на карте. После прохождения номер побочного квеста должен быть вычеркнут.

Абзац побочного квеста находится ближе к концу книги историй за квестами на карте. Все побочные квесты обозначены буквой “Q” перед номером.

Режим персонажей

Квесты персонажей

При игре в режиме персонажей зачитывайте квесты персонажа **вместо** обычных или побочных квестов.

В этом режиме игроки пишут целостную историю от начала до конца, играя за персонажа, пытающегося добраться до легендарных Последних Руин. История будет изменяться в зависимости от выбора игроков и приведёт к разным концам у каждого персонажа.

Первый квест каждого игрока будет первым квестом персонажа в списке на карте его персонажа (например, R1). Исходя из прохождения квеста, игроки будут получать следующие номера (например, R3). Игрок должен записать этот номер на пустой строке ниже. Следующий его квест, с которым он столкнётся, будет под этим номером.

Всякий раз, как игрок проходит квест в режиме персонажей, он закрашивает звезду рядом с номером квеста на карте персонажа. Каждая звезда приносит 1 очко опыта.

Важное: если в этом режиме игроку не удаётся пройти квест, он не получает награду, но абзац снизу всё равно зачитывается, и этот игрок записывает следующий квест персонажа на карте. Он получает опыт даже если не прошёл квест.

Игроки могут зачитывать только два своих последних квеста персонажей на карте Последних руин (Карта 11), когда играется последняя партия режима персонажей. Если игрокам требуется зачитать квест, но они уже дошли до двух своих последних квестов до партии на Последних Руинах, можно использовать карты из аркадного режима. За эти карты игроки не получают опыт в режиме персонажей.

Режим персонажей, режим кампании

Учёт очков опыта

Всякий раз, как игрок проходит квест в режиме персонажей, он закрашивает звезду рядом с номером квеста на своей карте. Каждая звезда приносит 1 очко опыта. *Даже если игрок не прошёл квест, он всё равно получает опыт.*

Всякий раз, как игрок проходит квест в режиме кампании (закрашивает карандашом клетки в один ряд), он закрашивает звезду у этого ряда. Каждая звезда приносит 1 очко опыта. *Даже если игрок не прошёл квест, он всё равно закрашивает клетку).*
Примечание: Подробнее о картах персонажей на стр. 31.

Аркадный режим

Карты аркадного режима

Аркадный режим заменяет чтение абзацев .

Перемешайте карты аркадного режима и разместите их рядом с игровым полем. Когда игрок попытается пройти квест, игрок слева вытягивает карту аркадного режима и зачитывает её название, оба варианта и требуемый показатель навыка или битвы.

Активный игрок делает выбор и бросает кубик, прибавляя соответствующее значение имеющихся показателей, мечей и/или здоровья. В случае успеха, игрок получает награду. Если значение навыка или битвы хотя бы на 2 больше, он получает бонусную награду.

В случае неудачи он ничего не получает (жетон квеста возвращается на место). В любом случае карта аркадного режима сбрасывается.

Режим персонажей, режим кампании

Ключи

Квесты некоторых персонажей дадут **ключи** в качестве награды. Игрок должен записать полученную подсказку с обратной стороны карты персонажа. Эти подсказки дадут дополнительный выбор при прохождении некоторых квестов.

Строительство лагеря

Если игрок заканчивает своё движение в области без палатки, после попытки пройти доступный квест он может построить лагерь. По желанию он может проигнорировать доступный квест.



Для строительства лагеря игрок должен потратить 3 здоровья. Затем он берёт следующую палатку с игрового планшета и помещает её на свою область на карте.

Когда игрок разбивает лагерь в области с символом монеты или самоцвета, он получает монеты или самоцветы в количестве, равном **символам поиска** в его активной группе.



Пример строительства лагеря:



Джейнис тратит 1 здоровье, чтобы пропустить пустую область с монетой (и возвращает вьючную птицу в резерв, чтобы пройти мимо угрозы). Затем она тратит 3 здоровья, чтобы построить лагерь зелёного цвета на незанятой области с самоцветом. В её активной группе 3 символа поиска (глаз), и она получает 3 самоцвета.

Торговые пути

На восьми областях нет ни монет, ни самоцветов, но вместо этого есть одно из четырёх других изображений. Это торговые пути.



Каждый из этих торговых путей состоит из двух областей на карте (пример изображён на стр. 25). Чтобы построить торговый путь, на каждой из двух областей должен быть построен лагерь.

Примечание: *игроки не получают монеты и самоцветы, когда строят лагерь для торговых путей.*

Если игрок строит оба своих лагеря в двух концах торгового пути, он полностью контролирует его.

Если два лагеря построены в двух концах торгового пути, оба игрока контролируют его.

В конце игры игрок (или игроки), который контролирует торговый путь, получает очки путешествия за него. Количество очков за каждый завершённый торговый путь указано вверху карты. Наибольшее значение получает игрок, который полностью контролирует торговый путь. Меньшее значение получают игроки, которые делят торговые пути между собой. За незавершённые торговые пути очков не начисляется.



На карте сверху изображён торговый путь чайных листьев. Сейчас игрок с синими палатками контролирует одну область с чайными листьями. Если синий разобьёт лагерь на другой области с чайными листьями, он будет контролировать весь торговый путь. Если красный разобьёт лагерь в другой области, синий и красный вдвоём будут контролировать его. Если никто не разобьёт лагерь в другой области, торговый путь будет незавершён, и никто не получит за него очков путешествия.

Свободные действия

Приобретение карт артефактов

В любой момент **в свой ход** игрок может приобрести карту артефакта с руки. Хотя приобретение карты артефакта считается свободным действием, игрок должен дождаться своего хода. Находясь в руках, карта артефакта не даёт очков или способностей. После приобретения игрок помещает её лицевой стороной вверх рядом со своим игровым планшетом. Приобретённые карты артефактов дают способности и очки.



Чтобы приобрести карту артефакта, игрок должен потратить необходимые монеты, самоцветы, жетоны кланов и еду (указаны слева на карте). Символ с жетоном клана без номера означает: 1 жетон.

Примечание: Флажки на приобретённых артефактах не добавляются к флажкам игрока при получении главарей или расчёте скидки в монетах во время найма.

На некоторых артефактах есть дополнительные требования:

Это требования приобретения карты, однако они не расходуются.

Артефакт с изображением пламени означает, что у игрока должна быть требуемая репутация (хорошая или плохая), после чего он сможет приобрести её. В этом случае у игрока должна быть репутация -4 или ниже. Если бы номер был "4", у игрока должна была бы быть репутация 4 или выше.

Приобретённые карты артефактов приносят очки путешествий в конце игры, изображённые в левом верхнем углу карты. Например, карта слева принесёт в конце игры 7 очков путешествия.

Приобретённые карты артефактов дают способности в течение игры. Эти способности описаны вверху карты. Например, карта слева позволяет игроку игнорировать угрозы и даёт +1 меч в битве.

Оставшиеся на руке карты артефактов принесут -1 очко путешествия. За каждую неприобретённую карту артефакта в конце игры вы потеряете 1 очко путешествия.

Карты артефактов могут быть сброшены без штрафных очков сразу после их получения или посещения Чертога.

Мечи вверху карты артефакта действуют также, как мечи активной партии: они дают +1 ко всем битвам.

Сердечки вверху карты артефакта дают здоровье, как и активная группа игрока.

Главарь

В начале игры 4 карты главарей помещаются рядом с планшетом города. У каждого клана свой главарь: Бандиты (зелёные), Кочевники (жёлтые), Мистики (синие) и Людоящеры (красные).

Каждый главарь приносит 5 очков путешествия в конце игры игроку, который владеет его картой.

Первый игрок, завладевший 4 флажками одного цвета (единовременно) сразу же получает главаря соответствующего цвета. *Игроки считают флажки нанятых путешественников и флажки на жетонах кланов.*

После приобретения игроком главаря другие игроки не могут заполучить его. Если игрок потратит или потеряет свои жетоны клана, необходимые для получения главаря, он не теряет его.

Главарь считается за один флажок клана (не 4) при подсчёте скидки за найм путешественников в Салуне.

Главарь не считается путешественником.



Конец игры

Конец игры наступает, когда один из игроков разместит 14 палаток у Шахты, на картах угрозы или на карте атласа. Если в этот момент у игрока закончились палатки и ему нужно ещё, можно использовать дополнительные палатки из коробки. Игра продолжается, пока текущий раунд не будет завершён (пока не сходит игрок слева от первого игрока, чтобы все игроки сделали одинаковое количество ходов). После этого игра заканчивается, и игроки подсчитывают очки путешествий для определения победителя.

Очки путешествий приносят:

- Размещённые палатки
- Торговые пути
- Артефакты
- Угрозы
- Другие бонусы карт
- Монеты/самоцветы/жетоны кланов/главари
- Репутация
- Бонусы с планшета игрока



Размещённые палатки

За каждую размещённую палатку на карту атласа, возле Шахты или на карту угрозы игрок получает **очки путешествий**.

Торговые пути

Количество очков за каждый завершённый торговый путь указано вверху карты. Большее значение начисляется, если один игрок контролирует маршрут. Меньшее значение начисляется обоим игрокам, контролирующим маршрут. За незавершённый торговый путь (построен только один лагерь) очки путешествий не начисляются.

Артефакты

Игроки суммируют очки путешествий со всех приобретённых карт артефактов. Количество получаемых очков изображено в левом верхнем углу карты.

Карты артефактов на руках (не приобретённые) в конце игры приносят штрафное -1 очко путешествия.

Угрозы

Игроки суммируют очки путешествий со всех карт угрозы, которые они победили. Количество очков за каждую карту изображено вверху карты.

Другие бонусы карт

Некоторые артефакты, сокровища и карты мира приносят дополнительные очки путешествий при выполнении условий. Эти условия обозначены вверху карт.

Монеты/самоцветы/жетоны кланов/главари

Игроки получают **1 очко путешествия за каждые 2 монеты/самоцвета**, которые у них остались в конце игры, игроки получают **1 очко путешествия** за каждый неиспользованный жетон клана. Игроки получают **5 очков путешествия** за каждого главаря. *Пример: у Кайла 2 самоцвета и 1 монета; он получает 2 очка путешествия. У Мэри 1 синий жетон клана и 1 красный жетон клана; она получает 2 очка путешествия.*
Примечание: путешественники и еда не приносят очков.

Репутация

Игроки получают очки путешествий в зависимости от их положения на счётчике репутации в конце игры. За репутацию 4-5 начисляется 2 очка. За репутацию 6-7 начисляется 3 очка. За репутацию 8-9 начисляется 4 очка и т.д. **(Примечание: получите только одно указанное значение; значения не суммируются).**

Бонусы планшета игрока

Как изображено на планшете игрока, если игроки расставят все свои палатки к концу игры, они получат **2 очка путешествия**. В добавок к этому, если у игрока есть 3 карты сокровищ к концу игры, они получат **5 очков путешествия**.

После подсчёта всех очков игрок с наибольшим значением очков путешествий объявляется победителем. Ничья разрешается в пользу игрока с наибольшей репутацией (кроме случаев, когда у игрока есть карта, разрешающая ничьи. Любая из таких карт способностей имеет преимущество в ничьих при равенстве репутации). При одинаковом значении репутации игрок с большинством монет/самоцветов побеждает.
Для примера см. стр. 30.

Режимы игры

Справка по особым правилам отдельных режимов игры.

Первое приключение

- Играйте на Карте 1: Пещеры Глого.
- Играйте с квестами карты (отмечены на областях карты, см. стр. 21).

Режим кампании

- Все игровые партии играют на всех картах по порядку (кроме Карты 1: Пещеры Глого).
- Игроки играют 10 партий, начиная с Карты 2: Пересечённые равнины и заканчивая на карте 11: Последние руины.
- Игроки играют за тех же персонажей на протяжении 10 партий.
- Игра проходит с квестами на карте (обозначены на областях карты) и побочными квестами (см. стр. 23).
- Игроки получают 1 очко опыта за каждые 3 завершённых квеста. Очки опыта могут использоваться для приобретения талантов (см. стр. 14).

Режим персонажей

- Выберите любую карту с 2 по 10, пока у всех игроков не будет 8 пройденных квестов. Последнюю игру сыграйте на Карте 11 .
- Игроки должны использовать одних и тех же персонажей во всех партиях.
- В игре используются только квесты персонажей (квесты на карте и побочные квесты не используются, см. стр. 23) . Последние 2 квеста могут быть сыграны только на Последних руинах.
- Игроки получают 1 очко опыта за пройденный квест. Очки опыта используются для приобретения талантов. (см. стр. 13).

Аркадный режим

- Сыграйте 1 партию на любой карте.
- В игре используются карты аркадного режима вместо квестов (см стр. 23) .

Конец режима кампании/персонажей

Когда игроки закончат свою последнюю игру в режиме кампании или персонажей на Карте 11: Последние Руины, каждый игрок суммирует все свои очки путешествий со всех карт. Игрок с суммарным наибольшим значением со всех карт объявляется “чемпионом” (победителем) кампании.

Пример игры

Далее следует пример нескольких ходов, сделанных одним игроком в начале игры: Том первый игрок и начинает игру. Он берёт своего персонажа с планшета игрока и отправляет его в Салун на планшете города. Он платит 2 монеты и получает 1 путешественника из красного клана (1 поиск, 1 битва и 2 здоровья), помещая его на свой планшет в область активной группы.

Теперь очередь соперников Тома, они отправляют своих персонажей на Ферму и в Шахту. Начинается второй ход Тома. Он пока не хочет покидать город и отправляет своего персонажа в Шахту, устраивая дуэль с игроком в Шахте. Он решает сражаться честно и выбрасывает 4, прибавляя 1, потому что у его путешественника 1 меч. Его соперник выбрасывает 3 и прибавляет 1, потому что у его кота 1 меч. Том выигрывает, так как его 5 больше. Том сражался честно, и он получает 1 репутацию. Далее он совершает действие в Шахте, помещая палатку на один из номеров, и забирает награду.

В свой третий ход Том покидает город. Он помещает своего персонажа на область города на карте. Сейчас в его группе путешественник людоящер и его пёс (последний на делении синего флажка). Том передвигает маркёр своего здоровья на счётчике здоровья для отражения суммарного здоровья группы: 4 (потому что у его пса 2 и у путешественника 2).

Теперь Том двигается по карте. Он может передвинуться на 2 области (потому что его базовое движение равно 2), но он решает сделать только одно движение.

Между двумя областями находится символ угрозы. Том выбрасывает 2 на кубике. В его активной группе 1 меч, поэтому он должен потратить 1 здоровье, чтобы победить угрозу 4 уровня. Он забирает карту и размещает её над своим игровым планшетом, помещая 1 свою палатку на неё.

Том заканчивает своё движение в области с самоцветами. Так как там нет жетона квеста, он не может попытаться его пройти. Он решает построить лагерь, потратив 3 здоровья. Он получает 1 самоцвет, потому что в его группе 1 символ поиска (глаз).

В свой четвёртый ход Том мог бы продолжить путешествие по карте, но он решает вернуться в город. Он берёт своего персонажа с карты и отправляет его на Ферму, получая 1 еду, так как в его группе один символ навыка (рука).

Том продолжает в том же духе, пока один из игроков не размещает свою 15-ую палатку, иницируя конец игры.

Карты персонажей

Режим капмании

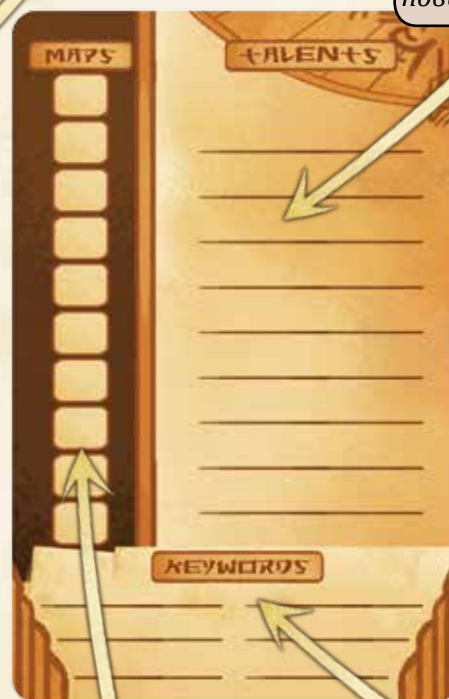
Диаграмма снизу показывает, как использовать карты персонажа в режиме персонажей.

Каждый раз при прохождении квеста закрашивайте 1 клетку карандашом (1 ряд за партию, начиная с верхнего).

Всякий раз при прохождении 3 квестов (закрашивании 3 клеток) закройте звезду в том же ряду – она даст вам 1 очко опыта. Первая звезда уже закрашена (вы начинаете с 1 очком опыта). Когда вы тратите опыт, обведите (карандашом) звезду, чтобы она больше не учитывалась; это поможет вам запомнить, что она потрачена.

Записывайте здесь новые таланты.

Пропустите этот столбик. Он для режима персонажей.



Здесь записывайте номера побочных квестов. Если здесь записан номер и пришло время для квеста, зачитайте побочный квест вместо квеста с карты. Когда побочный квест пройден, зачеркните номер. При получении нового побочного квест запишите его.

Если вы закрасили все клетки квестов, вы получите 7 очков путешествия в конце игры на карте Последних руин (Карта 11).

Всякий раз заканчивая игру, отметьте очки путешествий в клетке. В конце кампании суммируйте очки путешествий.

Если квест даёт ключи, запишите их. Если квест запрашивает ключи, проверьте их.

Режим персонажей

Диаграмма снизу показывает, как использовать карты персонажей в режиме персонажей.

Всякий раз при прохождении 3 квестов (закрашивании 3 клеток) закрасьте звезду в том же ряду – она даст вам 1 очко опыта. Первая звезда уже закрашена (вы начинаете с 1 очком опыта). Когда вы тратите опыт, обведите (карандашом) звезду, чтобы она больше не учитывалась; это поможет вам запомнить, что она потрачена.

Каждый раз при прохождении квеста, запишите следующий квест здесь.

Записывайте здесь новые таланты.

Не заполняйте этот столбик. Он нужен для кампании.

Если вы завершите все квесты на карте персонажа, получите 7 очков путешествий в конце игры на Последних руинах (Карта 11).

Побочные квесты не используются.

Это затемнённое поле вокруг последних двух строк колонки режима персонажей служит для напоминания, что вы не можете пройти 2 последних квеста персонажей не на карте Последних руин. Если вам требуется зачитать квест при 8 пройденных и вы не на Последних Руинах, используйте карты аркадного режима. Когда все игроки завершили первые 8 квестов, можете играть последнюю партию на карте Последних Руин.

Всякий раз заканчивая игру, отметьте очки путешествий в клетке. В конце кампании суммируйте очки путешествий.

Если квест даёт ключи, запишите их. Если квест запрашивает ключи, проверьте их.



Пояснение карт артефактов

Карты артефактов дают игроку особые способности и очки путешествий. Будучи на руках, они не дают способности и очков. Игрок должен оплатить стоимость и выполнить условия слева на карте, чтобы приобрести её. После приобретения карта помещается лицевой стороной вверх игровой области у планшета игрока.

Если карта противоречит правилам игры, следуйте эффекту карты.

Примечание для способности

“посещения”: Игрок может посетить здание и не выполнять действия в нём. В этом случае он всё равно получает бонусы “посещения”, предоставляемые этим артефактом или сокровищем.

Древний компас: Если игрок делит ничью за большинство монет, он не получит +4 очка.

Звёздный покров: игрок получает +1 очко путешествия за путешественника из синего клана в конце игры. Главарь синего клана не учитывается. Жетоны синего клана не учитываются.

Кулинарные специи: *Пример: Если персонаж двигается на три области, пересечение двух отнимет 1 здоровье вместо 2.*

Корона жестокости/амулет

кошмаров: Если вы попадаете в область, где уже есть несколько персонажей, все игроки, находящиеся там, должны дать вам по монете.

Игральный кубик: игрок получает +1 очко путешествия за путешественника из зелёного клана в конце игры. Главарь зелёного клана не учитывается. Жетоны зелёного клана не учитываются.

Повозка с товарами: когда игрок осуществляет торговлю в Чертоге, он получает дополнительное значение торговли. *Пример: Том платит синий жетон клана. Его значение торговли 8. Он получает 4 монеты.*

Нефритовая флейта: Игрок может получить еду до или после покупки вьючной птицы. *Пример: Том посещает Стойла, но у него нет еды. Он получает 2 еды. Он тратит 1 еду для покупки вьючной птицы.* Игроку не нужно покупать вьючную птицу.

Отмычки/золотой магнит:

Монета берётся из резерва.

Наёмный контракт: Когда игрок приобретает эту карту, он немедленно строит лагерь на любой доступной области на карте. Он собирает монеты или самоцветы, если они там есть, как если бы он строил обычный лагерь. Он не подбирает жетон квеста, если он там есть.

Купеческое пальто: при посещении Чертога игрок может дважды осуществить торговлю. Каждая торговля происходит отдельно.

Купеческий контракт: при использовании этой способности ещё один путешественник того же цвета может быть помещён на любое из трёх оставшихся делений кланов. Игрок всё ещё ограничен 4 путешественниками.

Зеркальная шляпа: “Игнорирующая угрозы” часть этой способности действует как щит на жетонах путешественников.

Свиток с легендами: игрок получает +1 очко путешествия за путешественника из красного клана в конце игры. Главарь красного клана не учитывается. Жетоны красного клана не учитываются.

Расторгнутый договор: игрок получает +1 очко путешествия за путешественника из жёлтого клана в конце игры. Главарь жёлтого клана не учитывается. Жетоны жёлтого клана не учитываются.



Пояснение карт сокровищ

Карты сокровищ дают игрокам особые способности. Они вытягиваются случайно из колоды, лежащей лицевой стороной вниз. У игрока может быть одна карта сокровища на одну выючную птицу. За раз у игрока не может быть больше 3 карт сокровищ.

Если карта противоречит правилам игры, следуйте эффекту карты.

- Когда игрок получает новую карту сокровища, он может оставить её и сбросить одну из текущих карт сокровища у него или же сбросить её и оставить свои карты.
- Когда игрок получает карту сокровища, он должен прочесть вслух её способность и положить её на свой планшет игрока лицевой стороной вверх.

Примечание для способности “посещения”: Игрок может посетить здание и не выполнять действия в нём. В этом случае он всё равно получает бонусы “посещения”, предоставляемые этим артефактом или сокровищем.

Премиальный контракт: В случае ничьей при подсчёте количества чего-либо, получите 2 очка. Если ничья за второе место, вы ничего не получаете.

Денежный мешок: В конце игры если у вас ничья по большинству монет с другим игроком, вы не получаете 2 очка путешествия.

Огненная бомба: однократно вы можете использовать её в каждой дуэли, в битве с угрозой или для изменения значения в битве в квесте.

Аркан: При посещении Хижины Мистика на “дневной” стороне, вы получаете только 1 еду даже если вытянули 3 карты сокровища.

Старый журнал: Можете оставить или сбросить карту артефакта при получении. Вы не сможете сбросить её позднее.

Старый рецепт: в конце игры если у вас ничья за большинство еды с другим игроком, вы не получаете 2 очка путешествия.

Старый совок: получите эту монету/самоцвет в дополнении к обычным монетам и самоцветом, когда разбираете лагерь.

Ржавый колокольчик: это сокровище позволяет вам использовать действие найма Салуна при посещении Шахты. Вы можете нанять нового путешественника (уплатив его стоимость) и произвести раскопки за одно посещение. Можете сделать это в любом порядке.



Ключи

Режим кампании, режим персонажей

Некоторые квесты персонажей дают ключи в качестве награды. Если игрок получает ключ, он должен записать слово на обороте карты персонажа.

Ключи открывают новые варианты и изменяют исходы следующих квестов. Если у игрока есть ключ, этому игроку **ОБЯЗАТЕЛЬНО** зачитывается вариант в квесте с этим ключом (если не указано “на выбор” при прохождении квеста).

См. пример ниже:

347 □

Закутанная в плащ фигура с горящими глазами угрожающе приближалась подобно буре, готовой вот-вот грянуть.

Если ключ ГОРЯЩИЙ

Фигура в плаще кивает. “Я знаю, что вы согласились на нашу сделку. Вот обещанное оружие” – говорит она громким шёпотом и протягивает вам тёмный меч, лезвие которого настолько холодное, что нельзя коснуться его.

+3 Репутации, получите “Холодное лезвие”, карта Q178

В ПРОТИВНОМ СЛУЧАЕ, БИТВА 8 АТАКОВАТЬ ЗАКУТАННУЮ ФИГУРУ.

Когда вы тянетесь к оружию, фигура в плаще начинает рычать, изрыгая большущий огненный шар изо рта. В попытке увернуться и убежать к ближайшему каньону, вы обжигаете волосы. Укрывшись в пещере, вы находите скелет и мешок, наполненный сокровищами.

8: -3 репутации, зелёный клан, 3 монеты // 10: самоцвет

В ПРОТИВНОМ СЛУЧАЕ, НАВЫК 6 РАЗГОВАРИВАТЬ С ФИГУРОЙ В ПЛАЩЕ.

“Я продаю артефакты, которые трудно найти” – говорит кто-то громким шёпотом, открывая взору мешок со множеством причудливого оружия, древними пергаментами и зловеще выглядящими кулонами. Вы покупаете один, который вырезан в форме Баньши.

6: -1 монета, здоровье, получите карту “Кулон Баньши”

8: 2 здоровья

~Бренна Асплунд

Если у игрока есть ключ “ГОРЯЩИЙ”, этому игроку **НЕОБХОДИМО** зачитать первый вариант (он не может смотреть другие варианты). Игрок не проходит проверку в этом варианте, поскольку здесь нет значений сложности навыка/битвы. Он просто получит всю указанную награду. В этом случае игрок получит 3 репутации, карту мира “Холодное лезвие” и запишет Q178 на свою карту персонажа.

Если у игрока нет ключа “ГОРЯЩИЙ”, игрок может выбрать из двух вариантов (начиная со слов “В противном случае”) и проходит проверку как обычно.

Для зачитывания некоторых вариантов требуется два или более ключей. В этих случаях у игрока должны быть **ОБА** ключа. Чаще всего вкест предоставляет варианты, где есть два ключа, и если игрок обладает только одним ключом, для этого случая будет другой вариант. Игрок, зачитывающий квест, должен проверить все варианты квеста и зачитать один, наиболее подходящий к ключам игрока.

Улучшенный город (дневной)



После одной-двух партий вы можете сыграть с Улучшенным городом (или “Дневным городом”), изображённом выше. Все отличия от стандартного “Сумеречного города”, объясняются ниже. Вы можете чередовать стороны каждую партию для разнообразия игры.

Стойла

На каждом жетоне вьючной птицы есть вьючная черепаха с обратной стороны. Когда игрок посещает Стойла, он может получить вьючную птицу как обычно или может заплатить самоцвет и получить вьючную черепаху.

Вьючная черепаха занимает одну область вьючной птицы на планшете игрока (что означает, что игрок не может иметь больше 3 вьючных животных одновременно).

Эта способность для вьючной черепахи: каждый ход игроку не нужно тратить здоровье за одну пустую область, которую он проходит при перемещении. Эффект нескольких вьючных черепах суммируется. *Пример: у игрока 2 вьючные черепахи, поэтому он может проходить до двух пустых областей по карте без потери здоровья.*

Хижина мистика

При посещении Хижины мистика игрок получает 3 карты сокровищ, из которых оставляет 1.

Шахта

Рядом с некоторыми номерами маленький символ репутации. При проведении здесь раскопок игрок также получает 1 репутацию.

Репутация

Если в конце игры у игрока отрицательная репутация, он может потерять очки путешествий. При значении репутации -3 или -4 игрок теряет 1 очко путешествий. При значении репутации -5 или -6 игрок теряет 2 очка путешествий.

Тюрьма

При поражении в дуэли игрок попадает в тюрьму и получает 1 еду.

Животное-компаньон утконос

Если вы хотите использовать животное-компаньона утконоса, следуйте этому правилу: игрок, который проиграл последнюю партию, может начать игру с

жетоном утконоса вместо стандартных кота и пса. Во все других случаях утконос действует как обычное животное.

Приключения в Сверху и Снизу

Для использования путешественников для Сверху и Снизу поместите мешочек с путешественниками возле игровой области при игре в Сверху и Снизу при подготовке к игре. Достаньте 4 путешественников и разместите их в ряд над стандартным рядом жителем деревни Сверху и Снизу. Путешественников положите их стороной Сверху и Снизу вверх.

Игрок может выбрать обучение путешественников из Вблизи и Вдали, как если бы он обучал обычных жителей деревни с одним изменением: стоимость путешественника в монетах находится на жетоне путешественника. Ряд путешественников пополняется вместе с рядом жителей деревни.

Путешественники Вблизи и Вдали имеют некоторые изменения по сравнению с

жителями деревни Сверху и Снизу. Для начала, у каждого есть своя кровать (как у роботов Сверху и Снизу). В добавок к этому, когда путешественники Вблизи и Вдали проводят исследование, они не бросают кубики за фонари; они просто получают их в количестве, обозначенном на нижней области жетона.

На некоторых путешественниках Вблизи и Вдали присутствуют символы хлеба и бекона. Эти символы означают способности путешественников готовить бекон или хлеб. В конце игры игрок получает очки деревни за каждый набор символов бекона и хлеба (бутерброды с беконом!). За каждую комбинацию 1 символа бекона и 1 символа хлеба игрок получает **5 очков деревни** в конце игры.

Новый персонаж среди кампании

После нескольких ваших игровых партий одним составом персонажей пришёл ваш друг и хочет сыграть новым персонажем. Что вы сделаете? Следует ли вам начать заново?

В большинстве случаев нет.

В **режиме кампании** вы можете начать игру новым персонажем в кампании позже с дополнительным опытом. Выдайте новому игроку карту персонажа и попросите его закрасить по одному ряду квадратов за каждую игровую партию, которую он пропустил. Игрок может использовать полученный опыт для приобретения талантов перед обычной партией.

В **режиме кампании** лучше не добавлять новых игроков в следующие партии, однако при необходимости вы не даёте игроку опыт за пропущенные партии. Просто выдайте ему новую карту и позвольте начать игру с меньшим опытом. В процессе игры другие игроки наверняка пройдут восемь квестов, и им потребуется использовать карты аркадного режима, пока новый игрок не восполнит опыт за несколько игровых партий. Когда у всех игроков будет пройден восьмой квест, следующую игровую партию можно играть на Карте 11: Последние Руины.

Вариант с дополнительными историями

Используйте этот вариант, если хотите больше квестов на карте и больше историй; он увеличивает время игры.

При подготовке поместите **4 жетона квестов** на игрока на карту.

При игре в **режиме кампании** игроки будут получать опыт быстрее, поэтому вам придётся пропустить три карты кампании на ваш выбор. В общей сложности вы сыграете на семи картах вместо десяти.

При игре в режиме персонажей вам наверняка придётся сыграть всего на двух картах перед тем, как все персонажи будут готовы к путешествию по Карте 11: Последние руины.

Вариант долгой игры

Используйте этот вариант, если хотите немного удлиннить игру. Выдайте каждому игроку две дополнительные палатки в начале игры. Они помещаются впереди верхнего ряда палаток каждого планшета игрока, и каждый игрок должен сперва использовать эти две палатки перед использованием остальных.

Этот вариант может быть полезен, если игроки постоянно и агрессивно борются с угрозами.

Карты

1) Пещеры Глого: земля Сверху и Снизу.

2) Разрушенные Равнины: поросшие травой земли со множеств разваленных руин, наполовину погруженных под землю. В древние времена безумный король из камня правил этой землёй.

3) Багряный Лес: лес, деревья которого с красными листьями. Здесь растут таинственные белые цветы.

4) Метеоритная Гора: гора, испещрённая кратерами с таинственной рудой.

5) Ядовитая Пустыня: очень жаркое место, в котором почти вся вода отравлена. В пещерах здесь живут здоровенные чудища с щупальцами.

ОСОБОЕ ПРАВИЛО: Когда персонаж игрока оставнавливается или проходит мимо области с символом воды, он теряет одно здоровье, *потому что вода здесь ядовитая.*

6) Облачная Долина: долина, пронизанная толстыми жёлтыми облаками. Земля под облаками скалистая, сырая и покрыта мхом. Люди поговаривают, что здесь бродят потерявшиеся духи.

7) Высохшее Море: Высохшее море, оставившее после себя каньоны и скалистые берега, а кости огромных рыб наполовину погребены в песке.

8) Огненная Дельта: живой вулкан, реки расплавленной магмы которого раскинулись по всему адскому пейзажу. Война охватила эту землю.

9) Скалистые Острова: каменистый архипелаг в штормовом море.

Авторы

Дизайнер игры: Райан Лаукат

Иллюстратор: Райан Лаукат

Над книгой историй работали: Райан Лаукат, Бренна Асплунд, Альф Сигерт, Мелори Лаукат

Команда разработчиков Вблизи и Вдали: Райан Лаукат, Мелори Лаукат, Бренна Асплунд, Эндрю Фрик, Крейг Найт.

Игру тестировали: Мелори Лаукат, Бренна Асплунд, Крейг Найт, Брендон Лаукат, Эндрю Фрик, Денил Пекхам, Рик Джордж, Тим Фоуверс, Дэвид Шорт, Сет Джейффи, Роберт Шив, Альф Сигерт, Барбара Аллен, Мет Аллен, Майк Рисли, Райан Делтон, Август Ларсон, Брендон Кроутерс, Конан Густафсон, Аарон Густафсон, Стивен Строуп, Матью Холмс, Брайан О'Дели, Тревич Купер. Огромная благодарность всем, кто помогал с разработкой этой игры, особая благодарность спонсорам на кикстартере, сделавшим всё возможное.

Copyright 2017 Red Raven Games

10) Мамонтовые Джунгли: густые жаркие джунгли – дом для гигантских мамонтов с короткой коричневой шерстью и шестью глазами. **ОСОБОЕ ПРАВИЛО:** Игрок, которому не удалось построить лагерь в области с символом мамонта, теряет 8 очков путешествия в конце игры. *Древние мамонты, проживающие здесь, обладают величайшими знаниями прошлого и дают ключи к локации Последних руин.*

11) Последние Руины: скрытая местность Последних руин – остаток Арзианской империи, древней и могущественной цивилизации. Здесь ли таятся самые сокровенные желания сердца или нечто другое?

Режим кампании: КАРТЫ БОССОВ ПОСЛЕДНИХ РУИН

Четверо могущественных злодеев проложили себе путь к Последним Руинам, чтобы использовать их легендарную силу и править миром! Игроки должны остановить их, или же землю снова накроет война!

КАРТА 11: **ОСОБОЕ ПРАВИЛО:** Перед началом игровой партии поместите 4 карты босса рядом с игровым полем. При игре отложите “Зага, охотника за сокровищами” обратно в коробку. При игре вдвоём отложите “Зага, охотника за сокровищами” и “Капитана Шрея” обратно в коробку.

В процессе игры при сражении с угрозой игрок может выбрать сражение с верхней картой в колоде угроз как обычно ИЛИ сражение с одним из четырёх доступных боссов.

Если игрок побеждает карту босса, он применяет эффект карты и получает указанные очки путешествий в конце игры. Игрок помещает жетон палатки на побеждённую карту и немедленно зачитывает абзац с номером, указанным на карте, в книге историй.

Если какая-либо из карт боссов остаётся непобеждённой к концу игры, все игроки проигрывают. В случае неудачи, они могут переиграть партию, пока не победят.

Указатель

Активная группа	9, 15, 18
Аркадный режим	5, 10, 23, 29
Битва	18, 20, 22
Выбор	21-23
Главари	27, 28
Город	15-16, 36
Группа	9, 15, 18
Движение	18, 19
Дневной город	36
Еда	15, 16, 26
Здоровье	14,17,18,19,24
Карты артефактов	12, 26, 33
Карты персонажей	13, 31-32
Карты сокровищ	18,21
Квест	21-23,31-32,35
Клан	15, 18, 26, 28
Книга историй	21-23, 35, 39
Компоненты	6-7
Конец игры	28
Меч	18, 20
Монеты	9, 15, 22, 26
Навык	18, 21-22
Награды	21-23
Найм	15
Область	19, 21, 24
Обмен картами	12
Общий склад	16
Очки опыта	13, 31, 32
Очки путешествий	14, 26, 28
Первое путешествие	4, 29
Планшет игрока	18
Подготовка	8-11
Подсчёт очков	28
Покинуть город	19
Посетить город	15-17
Путешественник	15, 18, 24
Путешествовать	19-25
Режим кампании	5,9,13,23,29,31
Режим персонажей	5,9,13,23,29,32
Режим игры	4-5, 9, 23, 29
Репутация	14, 36
Салун	15
Свободное действие	26
Сложность	21-22
Случайным режим	4, 9, 23, 29
Стойла	16, 36
Строительство лагеря	24
Сумеречный город	8
Сумчатая птица	16-18
Таланты	13
Торговый путь	24, 25, 28
Тюрьма	17, 36
Угроза	20, 28
Улучшенный город	36
Ферма	16
Флажки	15, 26, 27
Флажок клана	15, 27
Хижина мистика	16, 36
Чертог	15
Шахта	17,36

Ход игрока

Действия игрока

Выберите одно действие в ход.

Посетить город

Посетите здание в городе и выполните его действие.

Путешествовать



1. Если вы покидаете город, сформируйте группу, обновите здоровье и разместите персонажа на области города на карте.

2. Выполните передвижение, пройдите квест и /или постройте лагерь. В указанном порядке.

Свободное действие: Приобрести артефакт

Можно выполнить в любой момент хода игрока, можно выполнить более одного раза.

Символы



Навык: +1 к проверке навыка. Также используется в Шахте и на Ферме.



Битва: +1 к дуэли, сражению с угрозой, и проверке битвы в квестах.



Движение: +1 к движению.



Осторожность: Если есть в группе, можно игнорировать угрозы.



Поиск: +1 монета/самоцвет при строительстве лагеря.



Город на карте: Когда вы покидаете город, символ напоминает обновить здоровье. Применяется только когда покидаете город. Примечание: эта область считается за лагерь при сражении с угрозой или при активации сокровищ.



Очки путешествий: К концу игры вы должны собрать самое большое число очков путешествий.



Репутация: Требуется для приобретения карт артефактов.



Здоровье: Отражает стойкость и мораль. Используется для строительства лагерей, перемещений через пустые области, и увеличения значения на кубиках.