

КОРПУС - ОТКРЫТИИ

ИГРА ПО МОТИВАМ СЕРИИ КОМИКСОВ «MANIFEST DESTINY»

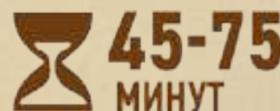


Правила игры

КОРПУС ОТКРЫТИЙ

ИГРА ПО МОТИВАМ СЕРИИ КОМИКСОВ «MANIFEST DESTINY»

РАЗРАБОТЧИКИ: ДЖЕЙ КОРМЬЕ И СЭНЬ-ФУН ЛИМ



ИГРА ОСНОВАНА НА СЕРИИ КОМИКСОВ
КРИСА ДИНГЕССА И МЭТТЬЮ РОБЕРТСА

Об игре

В мае 1804 года Корпус Открытий отправился исследовать западную часть континента, которая присоединилась к США в результате Луизианской покупки. Но команда из солдат и наёмников не подозревала о тайной цели экспедиции: уничтожить таинственных существ, обитающих в этих землях. Именно это президент Томас Джефферсон поручил Льюису и Кларку.

Присоединитесь к злополучной экспедиции: исследуйте местность и вместе с коренными народами дайте бой силам, угрожающим будущему Америки!

Писатель Крис Дингесс и художник Мэттью Робертс в своей серии комиксов «Manifest Destiny» ставят под сомнение колониальный образ мышления и заставляют задуматься о цене прогресса.

Создатели игры

ХУДОЖНИК: Мэттью Робертс

РАЗРАБОТЧИКИ: Джей Кормье и Сэнь-Фун Лим

ГРАФИЧЕСКИЙ ДИЗАЙНЕР: Себастьян Козинер

РЕДАКТОР ПРАВИЛ: Кайл Когил

ИГРУ ТЕСТИРОВАЛИ: Аманда «Panda8ngel» Вонг, Андрей Филип, Энн, Кайл, Ник, Бойд Бландел, Чейз Дишер, Крейг Беднар, Кёртис МакГилл, Дивья, Дон Киркби, Дуг Бич, Грэм Янс, Грейсон Скэнлберри, Харрисон и Эверсон Кормье, Джефф, Джереми Розенхарт, Джо Макнамара, Каньяр Ардекани, Кэтрин Латтин, Кевин и Джен Уилсон, Марк Эллис, Мисси Шмальц, Моник Пендрагин, Ник Смит, Ноэ Валреврама, Пэм Уоллс, Куинн Брандер, Скотт Винвлит, Стефан Александер, Тревор Уэйд, Зак Биринджер, Уитни Ред Лоррейн, Крис Пибоди, Бен Кафф, Сильвен Марк Жирар, Logan Стахью и Джеймс Адель

ОСОБАЯ БЛАГОДАРНОСТЬ: всем, кто поддержал нас на платформе Kickstarter, а также Оуэну Джини, Тони Мастранджели и Хелайне Каппель

Автор идеи снаряжения «Сигнальный рожок»: Каспарс Силавс

Автор идеи угрозы «Шёпот призраков»: Джордж Ставринос



© 000 «ГаГа Трейд», 2024 —
правообладатель русскоязычной
версии игры. Все права защищены.



© 2024 Off the Page Games Ltd.
www.offthepagegames.com



Русскоязычное издание подготовлено GaGa Games

ПЕРЕВОДЧИКИ: Диана Гончарик, Валерия Лях

КОРРЕКТОР: Екатерина Случаева

РЕДАКТОР: Софи Кожанова

ДИЗАЙНЕР-ВЕРСТАЛЬЩИК: Наталья Логинова

РУКОВОДИТЕЛЬ ПРОЕКТА: Наталья Рыжикова

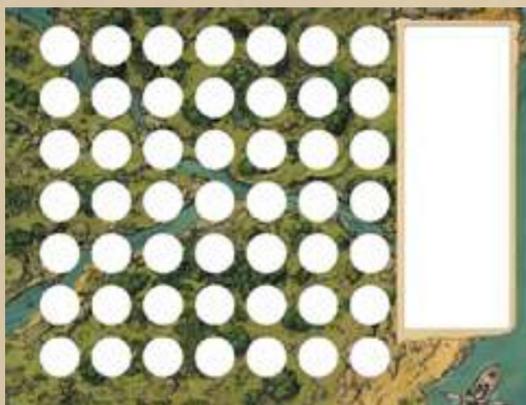
РУКОВОДИТЕЛЬ РЕДАКЦИИ: Валерия Горбачёва

ОБЩЕЕ РУКОВОДСТВО: Антон Сковородин

Перепечатка и публикация правил, компонентов,
иллюстраций без разрешения правообладателя
запрещены.

© 2023 Skybound, LLC.
MANIFEST DESTINY is a
trademark of Skybound LLC.
All Rights Reserved.
Based on the comic book
MANIFEST DESTINY created
by Chris Dingess

Состав игры



1 планшет местности



2 тренировочные карты местности,
10 карт фауны и 10 карт флоры*



2 папки для карт местности



2 двусторонних планшета ориентиров



1 планшет экспедиции



1 перегородка для карт местности



25 карт испытаний +
1 тренировочная карта ориентиров



13 карт угроз (4 карты
монстров и 9 карт неудач)



6 карт персонажей



12 карт снаряжения



7 карт поиска



4 карты убийства
минотавра



17 карт судьбы



52 жетона участков



54 жетона ресурсов



4 жетона
образцов



14 жетонов
воды



4 жетона
минотавров



3 жетона
типы



3 жетона
фортов



3 жетона
огня



1 фишка
укрытия



8 жетонов
участков флоры



5 фишек
экспедиции



1 жетон
греческого огня



1 жетон
личинок

* Изображённая здесь карта используется только в качестве примера. В игре она не встретится.

Вид компонентов

ПЛАНШЕТ ОРИЕНТИРОВ

СИМВОЛ ГЛАВЫ

НАЗВАНИЕ ГЛАВЫ

ПРИНЦИПЫ ВЗАИМОСВЯЗАННЫХ РЕСУРСОВ

ПРИНЦИПЫ ЗАВИСИМЫХ РЕСУРСОВ

ОПИСАНИЕ НАГРАД

ПЛАНШЕТ МЕСТНОСТИ

СИМВОЛ ГЛАВЫ

НАЗВАНИЕ ГЛАВЫ

НОМЕР КАРТЫ

ДЕТАЛИ МИССИИ

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

КОМПАС

ЖЕТОНЫ УЧАСТКОВ

УЧАСТОК С ДРЕВЕСИНОЙ

ЖЕТОН РЕСУРСА: ДРЕВЕСИНА

ПЛАНШЕТ ЭКСПЕДИЦИИ

ЯЧЕЙКИ ДЛЯ ЖЕТОНОВ УЧАСТКОВ

ЯЧЕЙКИ ИСПЫТАНИЙ

ПОСЛЕДСТВИЯ

ЯЧЕЙКА ДЛЯ УКРЫТИЯ

КАК ПОСТРОИТЬ УКРЫТИЕ

КАК РАЗВЕСТИ ОГОНЬ

ЯЧЕЙКИ ДЛЯ ОГНЯ

КОНЕЦ ДНЯ

НОЧЬ

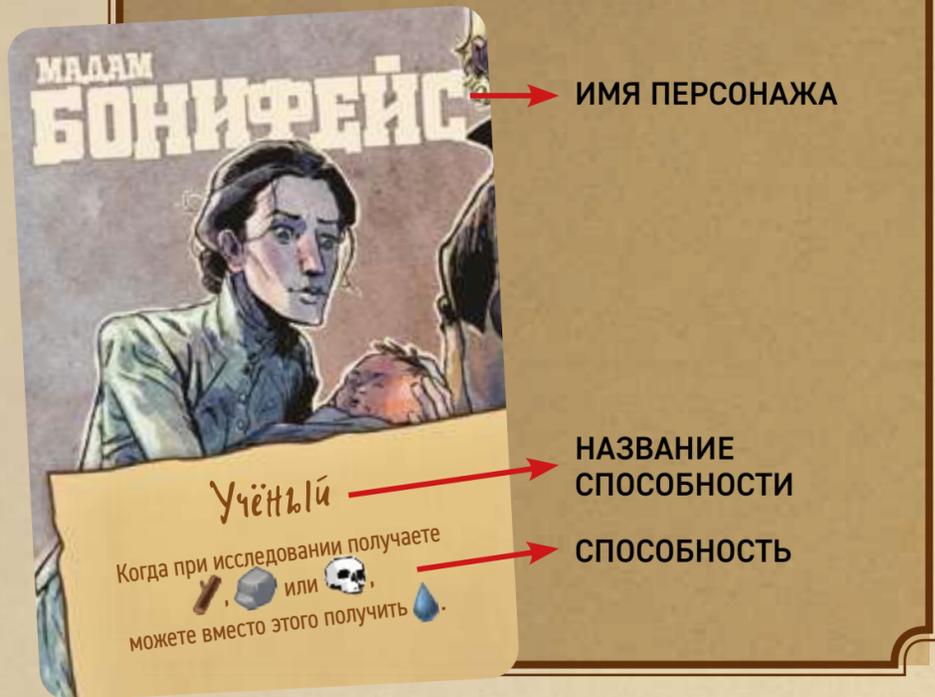
РЮКЗАК

ПЕРЕВЕС

СТАРТОВЫЙ ЗАПАС ВОДЫ

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ЯЧЕЙКИ ВОДЫ

КАРТЫ ПЕРСОНАЖЕЙ



ИМЯ ПЕРСОНАЖА

НАЗВАНИЕ СПОСОБНОСТИ

СПОСОБНОСТЬ

КАРТЫ ИСПЫТАНИЙ



ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬ

СИМВОЛ ГЛАВЫ

НАЗВАНИЕ ИСПЫТАНИЯ

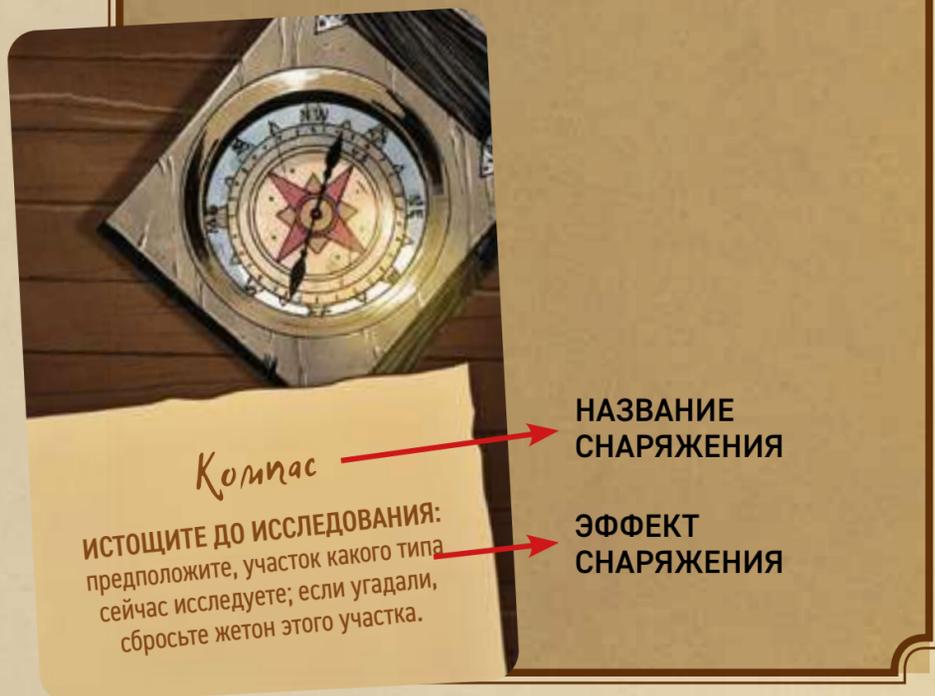
ОПИСАНИЕ ИСПЫТАНИЯ

УСЛОВИЯ УСПЕХА

ЭФФЕКТ ПРОВАЛА

ЭФФЕКТ УСПЕХА

КАРТЫ СНАРЯЖЕНИЯ



НАЗВАНИЕ СНАРЯЖЕНИЯ

ЭФФЕКТ СНАРЯЖЕНИЯ

КАРТЫ УГРОЗ

МОНСТРЫ



СИМВОЛ ГЛАВЫ

ТИП УГРОЗЫ

НАЗВАНИЕ УГРОЗЫ

МЕСТО РАЗМЕЩЕНИЯ МОНСТРА

ЭФФЕКТ УГРОЗЫ

УСЛОВИЕ ПОБЕДЫ НАД МОНСТРОМ

НЕУДАЧИ



СИМВОЛ НЕУДАЧИ

ТИП УГРОЗЫ

НАЗВАНИЕ УГРОЗЫ

МЕСТО РАЗМЕЩЕНИЯ НЕУДАЧИ

ЭФФЕКТ УГРОЗЫ

УСЛОВИЕ ПРЕОДОЛЕНИЯ НЕУДАЧИ

ИСТОЩИТЬ:

Когда правила игры или условия на карте требуют её истощить, поверните карту на 90°.



ВОССТАНОВИТЬ:

Когда правила игры или условия на карте требуют её восстановить, верните карту в исходное положение, положив вертикально.



Базовая подготовка к игре

- 1 Выберите главу для предстоящей игры и достаньте необходимые для этой главы компоненты. Они перечислены в правилах главы и отмечены её символом.
- 2 **Подготовьте планшет местности:**
 - А Достаньте случайную карту местности из папки соответствующей главы, но не смотрите на неё!
 - Б Накройте карту местности перегородкой и вместе с ней вставьте в планшет местности.
 - В В каждую ячейку планшета местности положите жетон участка стороной с солнцем вниз.
 - Г Уберите перегородку.
 - Д Положите жетон камня на жетон участка, отмеченный как вершина. Координаты вершины (ряд и столбец) указаны на карте местности в блоке «Детали миссии».
- 3 **Каждый игрок выбирает карту персонажа и карты снаряжения:**
 - Е Каждый игрок выбирает 1 карту персонажа из доступных. Некоторых персонажей из дополнений можно использовать только в конкретных главах.
 - Ж Каждый игрок выбирает карты снаряжения. Их количество зависит от числа игроков:
 - 1 игрок: 3 карты;
 - 2 игрока: по 2 карты;
 - 3 игрока: по 1 карте;
 - 4 игрока: по 1 карте.
 - З **Тренировочное снаряжение.** Чтобы облегчить игру, помимо снаряжения, выбранного выше, дайте одному из игроков тренировочное снаряжение «Лекарство». Оно не занимает место в инвентаре игрока.
 - И Колоды из невыбранных карт персонажей и снаряжения положите сбоку от игровой зоны. Они составят запас.
- 4 **Подготовьте планшет ориентиров:**
 - К Разместите **планшет ориентиров** для выбранной главы рядом с планшетом местности, чтобы всем игрокам было удобно к нему обращаться. Информация с планшета ориентиров будет часто использоваться во время игры.
- 5 **Подготовьте планшет экспедиции:**
 - Л Разместите планшет экспедиции так, чтобы все игроки могли до него дотянуться.
 - М Сформируйте **колоду судьбы**. Для этого перемешайте базовые карты судьбы и карты судьбы выбранной главы. Затем раскройте 2 карты из колоды и положите справа от планшета экспедиции. Колоду судьбы положите лицом вниз рядом с планшетом экспедиции, оставив место для сброса.
 - Н Найдите **карту испытания «Изящная Арка»** и разместите в крайней левой ячейке испытаний. Это испытание всегда будет стартовым в первый день экспедиции.
 - О Сформируйте **колоду испытаний**. Для этого перемешайте базовые карты испытаний и карты испытаний выбранной главы.
 - П Из полученной колоды последовательно раскройте по 1 карте испытания для каждой свободной ячейки испытаний. Так вы получите 3 карты лицом вверх, включая **«Изящную Арку»**. Игра будет состоять из игровых дней. В начале каждого вы будете раскрывать 3 новые карты испытаний. Колоду испытаний положите рядом с планшетом экспедиции, оставив место для сброса.
 - Р В соответствующих ячейках планшета экспедиции разместите **8 жетонов воды**.
 - С Разместите фишку укрытия на планшете экспедиции. 3 жетона огня, 4 жетона образцов и остальные жетоны воды и ресурсов разместите в удобном месте игровой зоны, сформировав запас. Ресурсы разложите, соблюдая приоритет участков, указанный в конце правил.
- 6 **Сформируйте колоду угроз:**
 - Т В игре есть карты угроз двух типов: монстры и неудачи. Возьмите все карты монстров и неудач выбранной главы, а также 2 случайные карты неудач и перемешайте полученную колоду. Положите её лицом вниз, оставив место для сброса.
- 7 **Дополнительная подготовка:**

Проведите подготовку для выбранной главы.
- 8 Первым ходит игрок, который последним читал комикс.



Ведите статистику. На папках для карт местности можно записывать имена игроков, их персонажей и снаряжение, а также номера карт местности, на которых вы уже играли. Это поможет не забыть, какие игроки играли на каких картах, а также сравнить, кто успешнее справился с одной и той же задачей.



И



С



4

К Фауна

ЦЕЛЬ
Убить 3 минотавров.

ИССЛЕДОВАНИЕ
(в свой ход)
1) Уберите жетон участка.
2) Активируйте исследованный участок.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ДЕЙСТВИЯ
(до или после исследования)
- Используйте способность персонажа.
- Используйте карту снаряжения.
- Преодолейте угрозу.
- Используйте карту судьбы.
- Постройте укрытие.
- Разведите огонь.
- Отступите.
- Сбросьте жетон ресурса.

КОРПУС ОТКРЫТИЙ
Игра по историческим источникам «История России»

Награды за исследование

- Сбросьте карту угрозы, затем раскройте новую карту угрозы.

2



Т



5 Л

Н Царская Арка
Экспедиция начинается

П Звучит песня
Постройте подвесной мост

Л Либуля
Постройте укрытие

К Корабль
Получите ресурсы

М Живой топор
СБРОСЬТЕ: когда при исследовании получаете древесину, получите ещё 1 древесину.

П Подзорная труба
СБРОСЬТЕ: посмотрите 2 любых участка на краях карты.

С Постройте укрытие

Р Рыбак

П Перевоз

О



3



Ж



3



Ход игры

Цель игры определяется выбранной главой. Помимо основной цели, вам предстоит выполнять условия карт испытаний, а также следить, чтобы команда не умерла от голода или обезвоживания. Каждый день экспедиции вас ждёт 3 новых испытания. Чтобы их пройти, нужно потратить определённые ресурсы, воду и прочие компоненты. Их вы найдёте, исследуя участки карты местности.

В свой ход:

- **Исследуйте участок** (обязательно);
- **Выполните дополнительные действия** (по желанию). Есть 8 базовых дополнительных действий, которые можно выполнить до или после исследования. У глав могут быть особые дополнительные действия, описанные в соответствующих правилах.

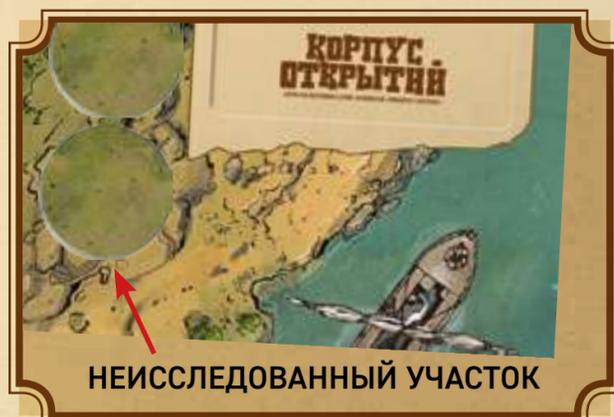


ИССЛЕДОВАНИЕ УЧАСТКА

В свой ход исследуйте участок. Для этого раскройте участок, убрав из его ячейки жетон. Получите ресурсы исследованного участка. Можете использовать их или положить в рюкзак.



Все круглые ячейки планшета местности называются **участками**. Их закрывают жетоны участков. Если участок закрыт жетоном, то он не исследован, а если жетона нет — участок **исследован**.



Перед ознакомлением с правилами исследования, научитесь вычислять местоположение участков разного типа.

ПОИСК УЧАСТКОВ ПО ПЛАНШЕТУ ОРИЕНТИРОВ

Планшет ориентиров содержит принципы расположения участков разного типа. Они немного отличаются в зависимости от главы. Используйте планшет ориентиров, чтобы вычислить, где может находиться участок нужного вам типа. Это требуется затем, чтобы найти и исследовать участки с ресурсами, водой и эффектами, необходимыми для прохождения текущих испытаний и карт угроз.

Планшет ориентиров разделён на 2 части:

- В верхней части показаны принципы взаимосвязанных ресурсов. Например, вода всегда расположена смежно с древесиной, а древесина — с водой.
- В нижней части показаны принципы зависимых ресурсов. Например, каждая поляна расположена смежно с древесиной и пищей, но каждая древесина и пища не обязательно расположена смежно с поляной.



ПРИНЦИПЫ



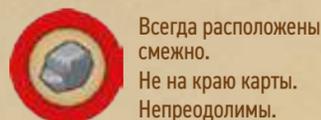
Вода всегда расположена смежно как минимум с 1 древесиной, а древесина всегда расположена смежно как минимум с 1 водой.



Грязь всегда расположена смежно как минимум с 1 водой и 1 камнем.



Пища всегда расположена по диагонали как минимум от 1 типа, а типы всегда расположены по диагонали как минимум от 1 пищи.



Всегда расположены смежно. Не на краю карты. Непреодолимы.

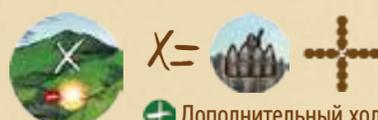
Все камни расположены смежно друг с другом. Камни не встречаются в рядах и столбцах по краям карты.



Камней никогда не будет на отмеченных участках.



Типы всегда расположено смежно или по диагонали как минимум с 1 костью, а кости всегда расположены смежно или по диагонали как минимум с 1 типом.



Дополнительный ход

Холмы могут располагаться где угодно. При исследовании холма вы получите важную информацию и дополнительный ход. См. «Таблица активации участков», стр. 11.



В каждом ряду и столбце есть только 1 древесина.



Кости всегда расположены смежно с участками 4 разных типов. Если кости расположены на краю карты, у них будет только 2 или 3 смежных участка, но все разных типов.



Можно разместить укрытие

Поляна — это участок, на котором можно построить укрытие (см. «Укрытие», стр. 14). Поляны всегда расположены смежно как минимум с 1 пищей и 1 древесиной.

КАК ИСПОЛЬЗОВАТЬ ПЛАНШЕТ ОРИЕНТИРОВ

Посмотрите на карту ниже и попробуйте определить типы отмеченных буквами участков. Используйте логику и принципы на планшете ориентиров. Проверьте себя: ответы есть на следующей странице. В главе «Фауна» форты располагаются по схеме в блоке «Детали миссии» (справа от карты местности). Схему можно повернуть, но нельзя отзеркалить. В главе «Фауна» холмы показывают, сколько всего фортов в ряду и столбце с ними.

Фауна

ЦЕЛЬ
Убить 3 минотавров.

ИССЛЕДОВАНИЕ
(в свой ход)
1) Уберите жетон участка.
2) Активируйте исследованный участок.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ДЕЙСТВИЯ
(до или после исследования)
• Используйте способность персонажа.
• Используйте карту снаряжения.
• Преодолейте угрозу.
• Используйте карту судьбы.
• Постройте укрытие.
• Разведите огонь.
• Отступите.
• Сбросьте жетон ресурса.

КОРПУС ОТКРЫТИЙ

Награды за исследование
• Сбросьте карту угрозы, затем раскройте новую карту угрозы.

Фауна
КАРТА #100

Миссия: убить 3 минотавров
Ресурсы: 20
Степень сложности: 1

Награда: 2 жетона своего типа

КОРПУС ОТКРЫТИЙ

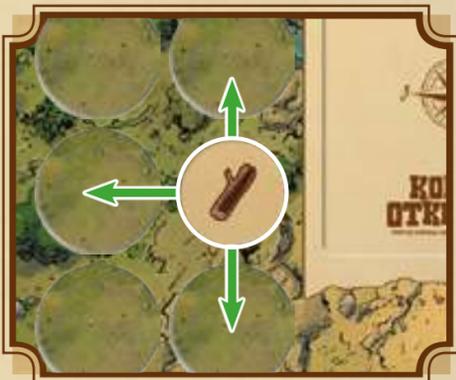
КАК ИСПОЛЬЗОВАТЬ ПЛАНШЕТ ОРИЕНТИРОВ (ПРОДОЛЖЕНИЕ)

- Ⓐ Поскольку мы знаем, что вода всегда расположена смежно с древесиной, мы на 100% уверены, что А — участок с древесиной, так как это единственный смежный с водой участок, который ещё не исследован.
- Ⓑ Посмотрим на схему в блоке «Детали миссии» и на холм в этом ряду (на нём указано, что в этом ряду и столбце 2 форта). Получается, что Б — участок с фортом, поскольку по-другому 2 форта в этом ряду располагаться не могут.
- Ⓒ По диагонали от каждого типа есть пища, поэтому В — участок с пищей, так как другой участок по диагонали не подходит.
- Ⓓ Мы знаем, что все камни расположены смежно и что ДЗ — вершина, по диагонали от которой есть исследованный участок с камнем. Г — единственный неисследованный участок, который может соединить 2 вышеупомянутых, чтобы все камни располагались смежно. Поэтому Г — участок с камнем.
- Ⓔ Мы знаем, что грязь располагается смежно с водой и камнем, и так как все камни расположены смежно, над участком с грязью камня не будет. Поэтому Д — участок с камнем.
- Ⓕ Е — участок с древесиной, поскольку древесина всегда расположена смежно с водой, а Б — участок с фортом.
- Ⓖ Здесь может располагаться форт, но это не точно. Ж — не участок с древесиной, поскольку она уже есть в этом столбце (участок Е).
- Ⓙ и Ⓚ Участок с древесиной — З, потому как участок И таковым быть не может, поскольку в этом столбце уже есть древесина (участок А).

ПРАВИЛА ИССЛЕДОВАНИЯ

Исследованные участки — путь всей экспедиции, а не перемещения отдельных игроков.

- Начиная со второго хода исследовать можно только участок, смежный с уже исследованным. Смежный — соседний по вертикали или горизонтали.



- Нельзя исследовать от участка с камнем или жетоном монстра. Они преграждают путь экспедиции, поэтому их нужно обойти или, в случае с монстром, убить. Непроходимые участки обведены красным цветом.



ЭФФЕКТЫ МОНСТРОВ

Если хотите исследовать участок, подверженный эффекту монстра, сбросьте 1 любой ресурс/воду перед исследованием. Подробнее об эффектах монстров можно узнать в правилах соответствующей главы.



Планирование

Методом исключения можно уверенно предположить, участок какого типа скрывается под определённым жетоном участка. Чтобы не забыть о своём предположении, положите поверх жетона участка жетон соответствующего типа. Используйте цветную сторону, если уверены на 100%, и чёрно-белую, если остались сомнения.



ХОД ИССЛЕДОВАНИЯ

1 УБЕРИТЕ ЖЕТОН УЧАСТКА

- А. Выберите неисследованный участок, который можно исследовать, соблюдая правила.
- Б. Уберите с него жетон участка. Жетон разместите в соответствующей ячейке над крайней левой картой испытания (если не сказано иное). Теперь этот участок исследован.



2 АКТИВИРУЙТЕ ИССЛЕДОВАННЫЙ УЧАСТОК

- А. Активировать можно лишь только что исследованный участок.
- Б. По желанию получите ресурс участка этого типа или воду. Обязательно выполните дополнительные условия участка, указанные в таблице ниже.
- В. Вы можете получить больше ресурсов/воды, чем соответствующих ячеек в рюкзаке. Но до конца своего хода обязательно сбросьте излишки: у вас должно остаться не больше 6 ресурсов и 10 воды.

Дополнительное действие нельзя выполнить между первым и вторым шагом исследования.

ПЕРВОЕ ИССЛЕДОВАНИЕ В ИГРЕ

В блоке «Детали миссии» на карте местности указано, где должно пройти первое исследование. Выбранный участок станет отправной точкой экспедиции. Если сказано, что старт в столбце 7, считается, что вы плывёте по реке и можете начать исследование с любого участка вдоль берега (любого в столбце 7).

ТАБЛИЦА АКТИВАЦИИ УЧАСТКОВ

Символ	Тип участка	Получаемый жетон	Дополнительные условия
	Пицца		---
	Камень		---
	Древесина		---
	Грязь		---
	Вода		---
	Кости		Раскройте карту угрозы. Подробнее на стр. 12 в разделе «Участок с костями».
	Поляна*	Нет	Участок с поляной не приносит ничего при исследовании, но на нём можно построить укрытие дополнительным действием (стр. 14).
	Холм	Нет	При исследовании такого участка сбросьте его жетон вместо размещения над картой испытания. Также вы получите информацию о других участках (подробнее на планшете ориентиров). Игрок, исследовавший участок с холмом, делает ещё 1 ход.
	Типи	Нет	При исследовании такого участка сразу после его раскрытия можете обменять 1 ресурс/воду на другой ресурс/воду.

* Во всех дополнениях вы получаете гриб при исследовании участка этого типа.



УЧАСТОК С КОСТЯМИ

При раскрытии участка с костями вы получаете жетон этого ресурса, но также находите логово монстра!

- 1 Поместите жетон костей в крайнюю свободную ячейку рюкзака.
- 2 Раскройте **карту угрозы** и примените её эффект.

А. Если раскрыли карту **монстра**, разместите соответствующий **жетон монстра** на только что исследованном участке с костями. Затем положите карту монстра рядом с планшетом местности, чтобы не забывать о его эффекте.

Б. Если раскрыли карту **неудачи**, следуйте указаниям на карте.

НЕУДАЧИ



ПОГОНЯ

Нельзя использовать карты судьбы, пока эта неудача в игре. Карты судьбы станут вновь доступны, когда вы убьёте монстра.



ОБМОРОЖЕНИЕ

Вы сможете убивать монстров, только когда построите укрытие и разведёте огонь, чтобы согреться.



БУНТ КОМАНДЫ

Вас никто не слушает! Чтобы восстановить команду, потратьте в конце дня дополнительную пищу и воду.



ОСКВЕРНЕНИЕ ЗЕМЛИ

Если угадали — получите ресурс/воду; не угадали — вы осквернили землю, поэтому не получаете ничего.



ШЁПОТ ПРИЗРАКОВ

Следующие 3 хода исследуйте только смежные участки в 1 ряду/столбце. Игрок, нарушивший это условие, должен сбросить 1 своё снаряжение.



ПРОЛИВНОЙ ДОЖДЬ (ТОЛЬКО В ГЛАВЕ «ФЛОРА»)

Пока эта карта в игре, на разведение огня требуется больше ресурсов.



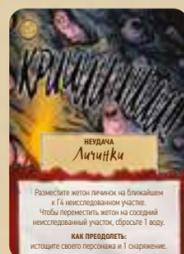
ВНЕЗАПНЫЙ ПОЖАР

Если у вас есть укрытие, выберите: потерять его или 2 воды. Если укрытия нет, потеряйте 1 воду (если это не приводит к проигрышу). Если при потере воды вы проигрываете, вместо неё можете сбросить 1 любой ресурс.



ТРАВМА

Пока эта карта в игре, у вас будет только 2 испытания в день, отчего день будет короче и кормить команду придётся чаще!



ЛИЧИНКИ

Блокируют занимаемый участок. Если вы добры, можете их обойти или переместить, а можете безжалостно убить.

РЮКЗАК

Ваш рюкзак вмещает 6 жетонов ресурсов и 10 жетонов воды. В свой ход вы можете получить любое количество ресурсов и воды, но к концу хода обязательно выбрать, какие жетоны разместить в ячейках рюкзака, а какие сбросить. Если заполните 5-ю и 6-ю ячейки ресурсов, у команды будет перевес (стр. 16).

До конца хода можете как угодно перераспределять и сбрасывать имеющиеся ресурсы, даже когда настало время проходить карту испытания.

ЖЕТОНЫ ОБРАЗЦОВ

За счёт эффектов некоторых карт испытаний вы можете получить жетон образца. Разместите его в ячейке рюкзака. Этот жетон ничего не даёт, но занимает место в рюкзаке. В качестве дополнительного действия можете сбросить любой ресурс/воду, чтобы также сбросить жетон образца. Если вы получаете жетон образца, когда все ячейки ресурсов заполнены, вы должны сбросить любой ресурс, чтобы освободить ячейку для жетона образца.



НАГРАДА ЗА ИССЛЕДОВАНИЕ

ЗАВЕРШЕНИЕ СТОЛБЦА

Когда убираете жетон участка с последнего неисследованного участка в столбце (за счёт исследования, эффекта угрозы или испытания), вы получаете карту судьбы. Можете выбрать 1 из карт, лежащих лицом вверх, или взять карту с верха колоды. Полученные карты судьбы кладите так, чтобы всем было удобно к ним обращаться.

ЗАВЕРШЕНИЕ РЯДА

Когда убираете жетон участка с последнего неисследованного участка в ряду (за счёт исследования, эффекта угрозы или испытания), вы получаете награду, указанную на планшете ориентиров текущей главы.



Дополнительные действия

Далее описаны все доступные дополнительные действия. Их можно выполнить по желанию в любой момент до или после исследования и активации участка. Но обязательно закончить все дополнительные действия до прохождения карты испытания. Любое дополнительное действие можно выполнить несколько раз за ход, но нужно обязательно полностью закончить одно, прежде чем начать выполнять другое. Любые полученные ресурсы/воду можно использовать в дополнительных действиях. Правила на картах, которые разыгрываются дополнительным действием, следует считать приоритетными (если есть разногласия с основными правилами игры).



ИСПОЛЬЗОВАТЬ СПОСОБНОСТИ ПЕРСОНАЖА

В свой ход можете использовать способность своего персонажа. Для использования некоторых способностей персонажа нужно истощить. Как правило, такие способности можно использовать 1 раз в день, а ночью персонаж восстанавливается. На карте персонажа может быть указано, когда конкретно можно использовать его способность. Например, до или после исследования. Способности всех персонажей описаны на стр. 27.



ИСПОЛЬЗОВАТЬ КАРТУ СНАРЯЖЕНИЯ

В свой ход можете использовать одну или несколько своих активных карт снаряжения. На карте снаряжения будет указано условие его использования: потребуется истощить или убрать снаряжение из игры. На карте снаряжения может быть указано, когда конкретно её можно использовать. Например, до или после исследования. Нельзя использовать снаряжение другого игрока или обмениваться. Эффекты всех карт снаряжения описаны на стр. 27.



ПРЕОДОЛЕТЬ УГРОЗУ

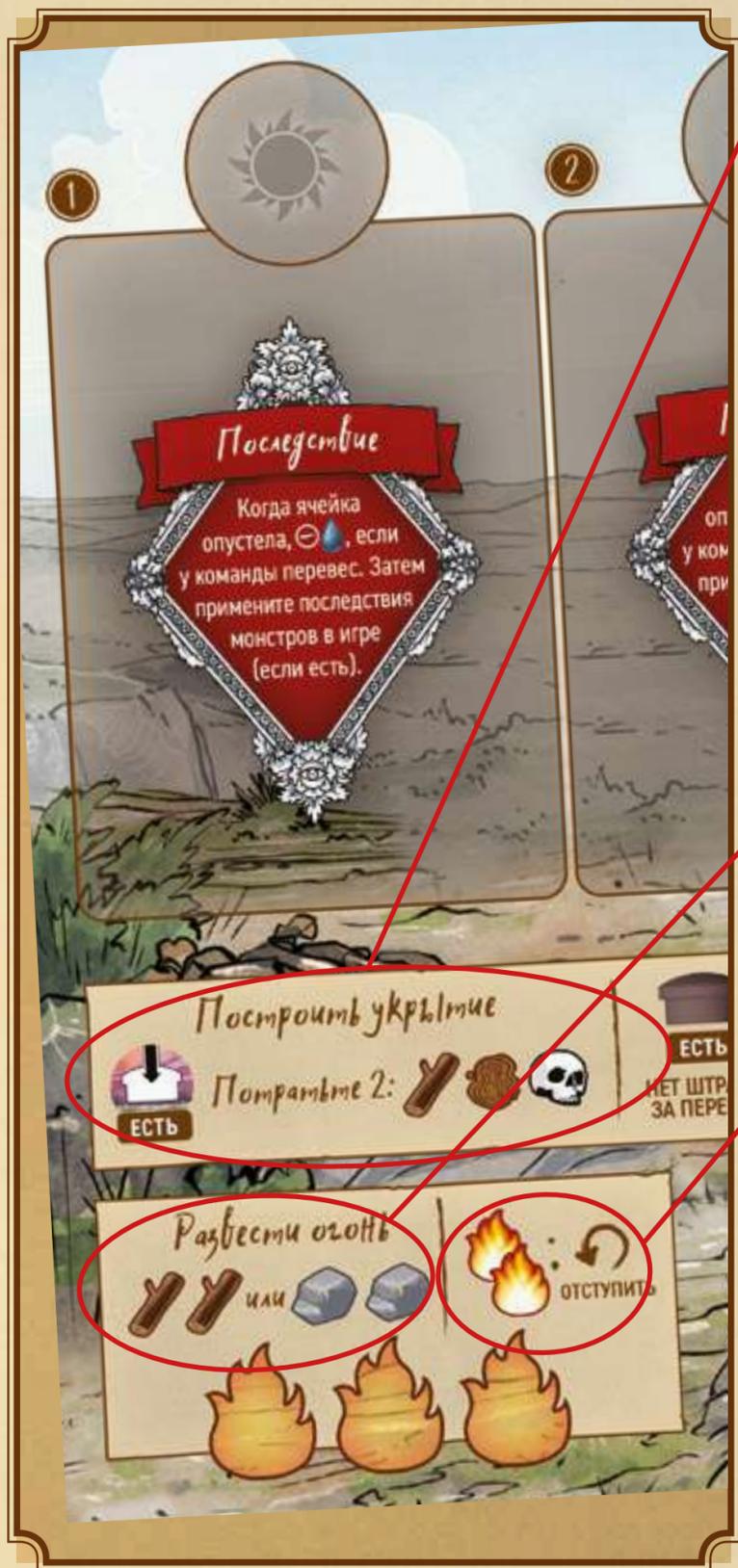
Угрозой может быть монстр или неудача. В главах предусмотрены разные способы убийства монстров (подробнее в правилах конкретных глав). Слева в качестве примера показана карта убийства минотавра. Подробное описание вы найдёте в правилах главы «Фауна». На каждой карте неудачи указано, как её преодолеть (убрать из игры).



ИСПОЛЬЗОВАТЬ КАРТУ СУДЬБЫ

Карты судьбы общие для всех игроков. Сбросьте карту судьбы после применения её эффекта.

Дополнительные действия (продолжение)



ПОСТРОИТЬ УКРЫТИЕ

В свой ход вы можете построить укрытие на исследованном участке с поляной.

1. Выберите участок. Укрытие вы можете построить только на исследованном участке с поляной. Если таких свободных участков нет, построить укрытие нельзя.
2. Чтобы построить укрытие, сбросьте 2 разных ресурса: древесины, грязь или кости. Например, 1 грязь и 1 кости, или 1 древесины и 1 грязь, но не 2 древесины или 2 грязи. Разместите фишку укрытия на выбранном участке планшета местности.
3. Если у вас построено укрытие, вы не сбрасываете воду при перевесе.
4. На планшете местности одновременно может находиться лишь 1 укрытие. Вы можете перенести построенное укрытие на другой участок с поляной, потратив ресурсы тем же образом, как при постройке первого укрытия.



РАЗВЕСТИ ОГОНЬ

Чтобы развести огонь, сбросьте 2 древесины или 2 камня, затем разместите жетон огня на планшете экспедиции. У вас не может быть больше 3 жетонов огня одновременно. Огонь нужен для успешного прохождения некоторых испытаний и для дополнительного действия «Отступить».

ОТСТУПИТЬ

После исследования участка вы можете сбросить 2 жетона огня с планшета экспедиции, чтобы отступить. Это позволит не активировать исследованный участок. Вы не получаете его ресурс/воду и не выполняете его дополнительные условия. Верните жетон такого участка в его ячейку. Можете восстановить снаряжение или персонажа, которого использовали для исследования, и отменить все его эффекты. Затем исследуйте другой участок.

Считайте, что зажгли факелы, чтобы лучше рассмотреть участок, но увиденное вам не понравилось, и вы решили пойти другим путём.

СБРОСИТЬ ЖЕТОН РЕСУРСА

В любой момент хода, даже перед прохождением карты испытания, можете сбросить любое количество жетонов ресурсов из рюкзака. Это может понадобиться, чтобы избежать перевеса.



Конец хода

ПРОВЕРИТЬ ОСТАТОК РЕСУРСОВ

Сбросьте излишки, чтобы в рюкзаке осталось не больше 6 ресурсов и 10 воды.

ПРОЙТИ КАРТУ ИСПЫТАНИЯ

Проверьте, не пришло ли время пройти крайнюю левую карту испытания. Если пришло, пройдите испытание и примените эффект успеха или провала. Если время ещё не вышло, передайте ход игроку слева.

ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬ

В верхнем правом углу каждой карты испытания указана её продолжительность. Когда на карте собралось количество жетонов участков, равное значению продолжительности, приходит время пройти карту испытания.

Пройти карту раньше времени нельзя.

ПРОХОЖДЕНИЕ КАРТЫ ИСПЫТАНИЯ

- Над столбцами «Успех» и «Провал» на карте испытания перечислены условия, которые надо выполнить (например, иметь огонь), чтобы успешно пройти испытание, и количество ресурсов/воды, которое надо сбросить.
- Если все условия карты испытания выполнены, вы проходите испытание успешно. Примените все эффекты столбца «Успех». Вы можете осознанно НЕ выполнять условия карты испытания, чтобы сохранить ресурсы для чего-то другого. В таком случае вас ждёт провал: примените эффекты соответствующего столбца.
 - Некоторые карты испытаний приносят дополнительную награду за выполнение особых условий. Например, на карте «Рыбалка» в столбце «Успех» есть условие: если у вас есть жетон огня, получите жетон пищи.

ЧТО ПРОИСХОДИТ В СЛУЧАЕ ПРОВАЛА

Если у вас нет необходимых ресурсов/воды или вы не можете/не хотите их сбросить, чтобы выполнить условия карты испытания, вас ждёт провал. Примените все эффекты столбца «Провал».

- Всегда старайтесь применить все эффекты провала. Если надо сбросить определённое количество ресурсов, которого у вас нет, верните в запас столько ресурсов, сколько можете. Если нужных жетонов или карт судьбы у вас нет, не сбрасывайте ничего. Вы не получите за это штраф.
- Если вам нужно сбросить жетоны воды, но на планшете экспедиции их не осталось, то команда умирает от обезвоживания: вы проиграли. С пищей правила другие: кормить команду нужно лишь в конце каждого дня. Если в конце дня у вас нет 1 пищи, чтобы накормить команду, все умирают от голода: вы проиграли.



Вы выполняете это условие, если у вас есть хотя бы 1 жетон огня. Сбрасывать его не надо.



Вы выполняете это условие, если у вас построено укрытие. Сбрасывать его не надо.

ПОСЛЕДСТВИЯ: ПОСЛЕ ПРОХОЖДЕНИЯ КАРТЫ ИСПЫТАНИЯ

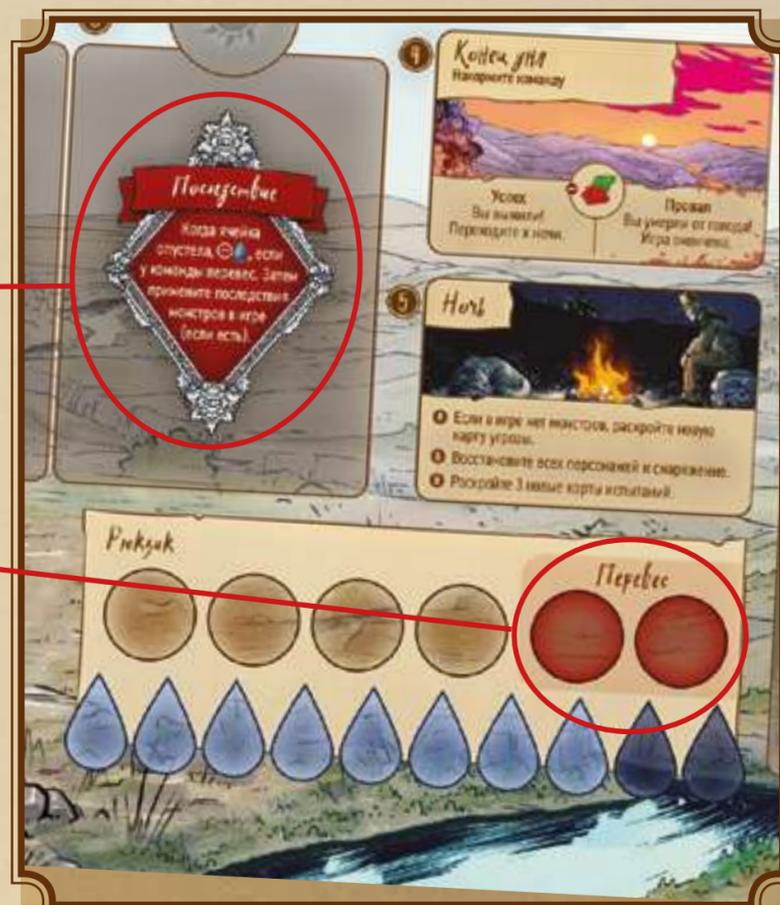
Вне зависимости от того, как вы прошли карту испытания, с успехом или провалом, — уберите её, а также все лежащие на ней жетоны участков с планшета экспедиции в сброс. Разрешите последствие, указанное на ячейке, открывшейся после сброса карты испытания: проверьте, есть ли в рюкзаке перевес, и примените эффекты монстров (дополнительные последствия ждут вас в более поздних главах игры).

ПЕРЕВЕС

- После разрешения карты испытания проверьте, нет ли в рюкзаке у команды перевеса.
 - Если в рюкзаке на планшете экспедиции 5 или 6 жетонов ресурсов, образцов или греческого огня — у команды перевес. Вы можете сбросить ресурсы, чтобы осталось 4 занятые ячейки или меньше, и таким образом избежать перевеса, ИЛИ сбросить 1 воду в качестве штрафа за слишком тяжёлую ношу.
- Если у вас построено укрытие, вы не сбрасываете воду при перевесе.
- Обратите внимание: последствия срабатывают только после сброса пройденных карт испытаний. После разрешения конца дня и преодоления угрозы «Травма» они не срабатывают.

Если пройдены все 3 карты испытаний, наступает конец дня. Если нет, закончите ход и передайте его игроку слева.

Примечание. Очередность хода в процессе игры менять нельзя. Важно планировать свои действия наперёд и договариваться.



ПРИМЕР

- Ева кладёт 3-й жетон участка над картой испытания, изображённой слева.
- Ева решает сбросить 1 пищу, чтобы избежать перевеса. На этом её ход заканчивается.
- У игроков есть все необходимые ресурсы для успешного прохождения карты испытания. Они сбрасывают 1 грязь, 1 камень и 2 воды.
- Теперь игроки применяют эффекты столбца «Успех» карты испытания: получают 1 древесину.
- Затем сбрасывают карту испытания и применяют последствие. Перевеса нет, потому что в свой ход Ева сбросила жетон пищи.
- Ход переходит к следующему игроку.

Если бы в рюкзаке не было нужных ресурсов или игроки решили бы их не сбрасывать, они бы применили эффекты «Провала»: сбросили бы 3 воды, 2 древесины и укрытие.



КОНЕЦ ДНЯ

- Когда пройдены все 3 карты испытаний текущего дня, нужно выполнить условие конца дня. **Накормите команду**, отправив 1 жетон пищи из рюкзака в запас. *Если у вас нет жетона пищи, вас ждёт «Провал»: команда умирает от голода, а вы проигрываете!*
- **Помните**, конец дня **НЕ** является картой испытания. После прохождения конца дня не надо проверять, есть ли перевес.

НОЧЬ

- Если в игре на данный момент нет монстров, раскройте и разыграйте карту угрозы (см. раздел «Участок с костями», стр. 12).
- Если это карта монстра, на ней будет сказано, где разместить его жетон. Например, в главе «Фауна» может быть сказано разместить жетон монстра на крайнем верхнем исследованном участке (соблюдая приоритет участков).
- Приоритет участков указан в конце правил. Он используется, если есть несколько подходящих участков для размещения монстра. Если среди крайних верхних исследованных участков есть участок с пищей, разместите монстра на нём. Если нет, продолжайте подбирать ресурс, следуя приоритету сверху вниз, пока не найдёте подходящий крайний верхний участок.
- Раскройте 3 новые карты испытаний для следующего дня. Помните, если в игре есть карта угрозы «Травма», она занимает ячейку одной из карт испытаний, тем самым сокращая следующий день: для него раскрывается только 2 карты испытаний.
- Восстановите всех персонажей и снаряжение. Начинается новый день. Передайте ход игроку слева от того, что ходил последним.

Конец игры

- Если в ходе игры вам нужно сбросить жетоны воды (из-за эффектов монстров, карт испытания или перевеса), но на планшете экспедиции их не осталось, команда умирает от обезвоживания. Вы проиграли.
- Если в конце дня вам нечем накормить команду, она умирает от голода. Вы проиграли.
- Если вам нужно раскрыть карты испытаний для нового дня (3 или 2, если в игре есть карта «Травма»), а в колоде их недостаточно, вы проиграли.
- В каждой главе есть своя цель, которую нужно достичь для победы.

ПОДСЧЁТ ОЧКОВ ДЛЯ ОПРЕДЕЛЕНИЯ РЕЗУЛЬТАТОВ

Суммируйте временные ограничения на нераскрытых картах испытаний и тех картах, которые остались на планшете экспедиции. Это ваш результат!

СОВЕТ

После игры достаньте карту местности из планшета местности, переверните обратной стороной вверх и верните в папку, из которой её достали. Так, когда вы в следующий раз достанете эту карту местности, то сыграете на её другой, новой стороне!

РЕЗУЛЬТАТЫ	
28+	великий первооткрыватель
22–27	бесстрашный первопроходец
16–21	гениальный навигатор
10–15	опытный проводник
4–9	молодой капитан
1–3	зелёный юнга



Глава 0: Тренировочная миссия

Президент хочет убедиться, что вы готовы к предстоящей экспедиции. Для этого он посылает вас разведать местность и оценить собственные силы. В этой короткой тренировочной миссии вы закрепите правила и потренируетесь вычислять типы участков.

Цель главы

Продержитесь 2 дня! Для этого вам понадобится вода. Если вам в ходе игры нужно сбросить воду, но на планшете экспедиции её не осталось, команда умирает и вы проигрываете. Эти неизведанные земли не прощают ошибок, но поиск воды — не самое сложное испытание, с которым вам предстоит столкнуться.

Подготовка для тренировочной миссии

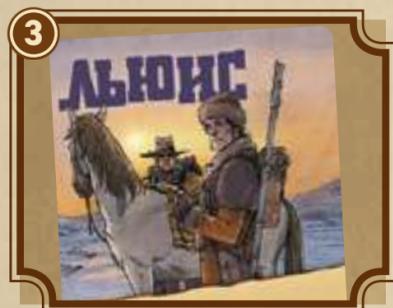
Подготовьте планшет местности по правилам базовой подготовки к игре, учитывая описанные ниже изменения:



1 Карта местности будет размером 5x5 участков вместо стандартного 7x7. Закройте жетонами участков ячейки Б—Е столбцов 3—7.



2 Из папки «Фауна» достаньте 1 из 2 тренировочных карт местности, но не смотрите на неё! Накройте выбранную карту перегородкой и вместе с ней вставьте в планшет местности, затем уберите перегородку.



3 В качестве персонажа выберите Льюиса. Он будет единственным персонажем тренировочной миссии для любого числа игроков.



4 В качестве снаряжения выберите карту «Компас». Она будет единственной картой снаряжения тренировочной миссии для любого числа игроков.



5 Начните игру с 3 жетонами воды вместо 8 как в базовой подготовке.



6 Вместо планшета ориентиров у вас будет карта тренировочной миссии. На ней перечислены принципы расположения 5 ресурсов, которые вы встретите в этой игре.



7 Раскройте 1 карту монстра и разместите жетон минотавра в ячейку Г4. Положите карту убийства минотавра «Подготовьте боеприпасы» лицом вверх рядом с планшетом.



8 Разместите в крайней левой ячейке испытаний карту «Изящная Арка». Перемешайте 5 тренировочных карт испытаний и раскройте по 1 карте для каждой свободной ячейки.

Играйте по базовым правилам, учитывая перечисленные ниже изменения:

- В игре нет наград за исследование. Вы ничего не получаете за исследование последнего неисследованного участка в ряду или столбце. Соответственно, в тренировочной миссии карты судьбы не понадобятся.
- В игре нет участков с полянами, поэтому дополнительное действие «Построить укрытие» недоступно.
- Вам понадобится жетон пищи, чтобы накормить команду только в конце первого дня, в конце второго он не нужен.
- Ночью не раскрывайте новую карту угрозы, если в игре нет монстра. В тренировочной миссии монстр будет только один.



ХОЛМЫ

В тренировочной миссии число на участке с холмом подсказывает, сколько участков с водой в ряду и столбце с этим холмом. Например, число «2» на участке с холмом обозначает, что в этом ряду и столбце всего 2 участка с водой.

Конец тренировочной миссии

Вы **ПРОИГРЫВАЕТЕ**, если вам нужно сбросить жетоны воды, но на планшете экспедиции их не осталось. Вы на собственном опыте убедились, что эти земли не прощают ошибок, а вода здесь — редкость. Вы возвращаетесь, не чувствуя ничего, кроме усталости и жажды, сомневаясь, по плечу ли вам такая экспедиция.

Вы **ВЫИГРЫВАЕТЕ**, когда пройдёте 6 карт испытаний. Новые земли щедры и прекрасны. Их однозначно стоит исследовать! Пусть вам повстречался минотавр, но ведь вся дикая природа опасна. Вряд ли в лесах таится что-то похуже, правда?



Глава 1: Фауна

Вы являетесь командой Корпуса Открытий, которую отправили очистить новые земли от монстров. Вам предстоит найти и убить 3 минотавров. Для этого разыщите 3 форта, где узнаете, как одолеть этих опасных существ!

Компоненты для главы



1 папка с 10 картами местности



4 карты угроз: монстры



5 карт испытаний



3 жетона форт



6 жетонов лиан



2 планшета ориентиров «Фауна»



2 карты судьбы



4 карты убийства минотавра



4 жетона минотавров

Цель главы

Найдите 3 форта, чтобы узнать, как убить минотавров.
Затем убейте 3 минотавров.

Дополнительная подготовка

Перемешайте карты убийства минотавра и положите эту колоду в закрытую рядом с планшетом местности, оставив место для сброса.

Первое исследование

Начните исследование с любого участка в столбце 7 на планшете местности.

- Это будет отправной точкой экспедиции, где команда сойдёт на берег.

Фауна: особенности игры

В этой главе вас ждёт 2 новых типа участков: с лианами и с фортами.



ЛИАНЫ. В каждом столбце, где есть как минимум 1 камень, есть как минимум 1 лиана. И наоборот: в каждом столбце, где есть как минимум 1 лиана, есть как минимум 1 камень.



- При исследовании участка с лианой получите 1 жетон лианы.



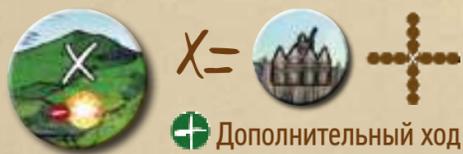
См. схему:



ФОРТЫ. На карте местности в блоке «Детали миссии» есть схема, которая поможет найти форта. Местоположение форта можно вычислить через соседство участков. Схему можно повернуть на 90°, но нельзя отзеркалить.



- При активации участка с фортом раскройте новую карту убийства минотавра. В форте вы находите подсказку, как можно убить этого опасного монстра.



Дополнительный ход

ХОЛМЫ. В главе «Фауна» число на участке с холмом подсказывает, сколько фортов в ряду и столбце с этим холмом. Например, число «2» на участке с холмом обозначает, что в этом ряду и столбце всего 2 форта.

В примере справа рядом с холмом с числом «2» есть холм с числом «0». Значит в ряду и столбце с последним фортов нет. Соответственно, 2 форта расположены в столбце с холмом с числом «2».



НАГРАДА ЗА ИССЛЕДОВАНИЕ: ЗАВЕРШЕНИЕ РЯДА

После исследования последнего неисследованного участка в ряду можете сбросить 1 любую раскрытую карту угрозы. Если сделали это, раскройте новую карту угрозы. Если сбросили карту минотавра, уберите также с планшета местности его жетон. Сброшенную карту угрозы положите под низ колоды угроз. Если это минотавр, он не засчитывается как убитый.

Монстр: минотавр

ЭФФЕКТЫ КАРТ УГРОЗ

Минотавры заставляют сбрасывать ресурс/воду при исследовании участка в ряду или столбце с ними. Если хотите исследовать такой участок, обязательно сбросьте любой ресурс*/воду перед исследованием.

* Образцы не считаются ресурсами, их жетоны в таких ситуациях сбрасывать нельзя.



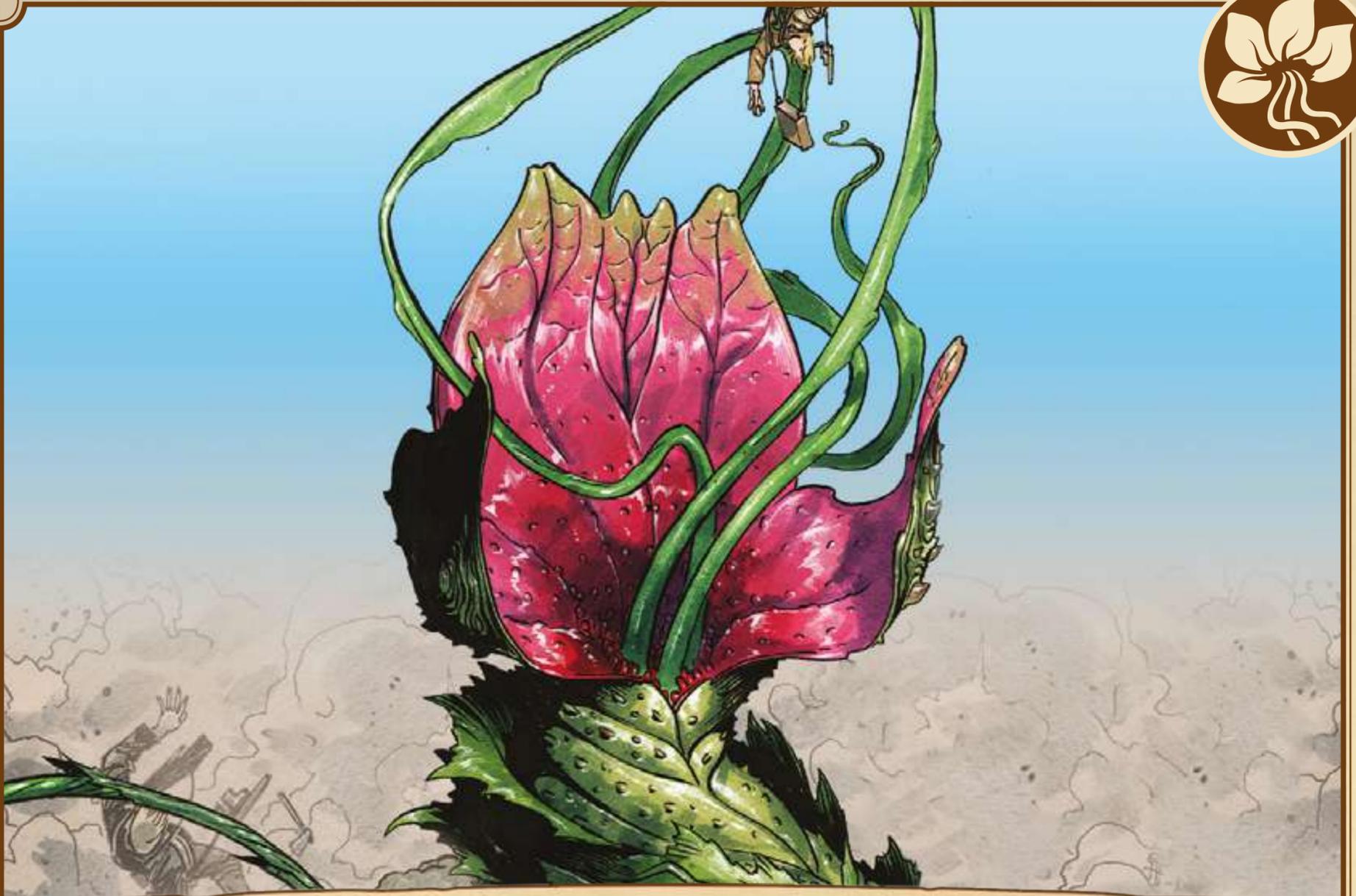
Дополнительное действие: преодолеть угрозу (убить минотавра)

1. Можете убить минотавра в игре, сбросив все ресурсы, указанные на любой раскрытой карте убийства минотавра.
2. Если в игре несколько карт минотавров и/или карт убийства минотавра, можете убить любого минотавра в игре, выполнив условия любой открытой карты убийства минотавра.
3. Когда минотавр убит, положите его карту лицом вниз рядом с планшетом ориентиров. Больше его эффекты не действуют. Исползованную карту убийства минотавра сбросьте: каждую можно использовать только 1 раз. Жетон убитого минотавра положите на планшет местности у блока «Детали миссии». Это ваш трофей!

Фауна: условия победы

Игра НЕМЕДЛЕННО заканчивается, как только вы **убиваете 3 минотавров**. Это победа! Подсчитайте очки, чтобы оценить свой результат.

Внимание! Хоть выжить в диких землях Нового Света можно, успешно проходя карты испытаний, вы пройдёте главу «Фауна», только если убьёте 3 минотавров. Не забывайте о главной миссии, которую поручил вам президент!



Глава 2: Флора

Вам удалось найти форты и справиться со свирепствующими минотаврами, но в этих землях смертельные угрозы таятся на каждом шагу. Теперь Корпусу Открытий предстоит расправиться с ужасным сорняком, который захватывает разум других существ через прикосновение, превращая их в бездумных пешек. Жуткие существа движимы лишь одной целью: подчинить растению-гиганту всё живое!

Цель главы

Сожгите растение-гиганта! Ваша цель — найти сорняк, контролирующий заражённую флору, и испепелить его с помощью греческого огня, который сперва нужно доставить на место боя!

Компоненты для главы



1 папка с 10 картами местности



2 планшета ориентиров «Флора»



2 карты судьбы



5 фишек экспедиции (1, 2, 3, 4 и «П»)



4 жетона окаменелостей



8 жетонов участков флоры



1 жетон греческого огня



7 карт поиска



5 новых карт испытаний



2 новые карты персонажей (мадам Бонифейс и мадам Гренье)

Дополнительная подготовка

После базовой подготовки к игре выполните описанные ниже действия:

- 1 Разместите жетоны участков флоры в соответствующих ячейках планшета ориентиров.
- 2 Положите карту поиска с растением-гигантом лицом вверх.
- 3 Перемешайте остальные карты поиска и последовательно раскройте 3 случайные, выкладывая их в один ряд. Ряд из 3 карт поиска будет заканчиваться картой с растением-гигантом. Это путь, который предстоит проделать экспедиции. Оставшиеся карты поиска уберите в коробку, они в игре не понадобятся.
- 4 Фишку экспедиции с буквой «П» разместите слева от крайней левой карты поиска. Это ваш поисковый отряд. Он будет отмечать прогресс экспедиции по поиску растения-гиганта. Эта фишка всегда используется для отметки прогресса. Если по какой-то причине вы её теряете, вы проиграли. Фишка будет двигаться слева направо по ячейкам на картах поиска.
- 5 Остальные фишки экспедиции разместите неподалёку.
- 6 Жетон греческого огня положите поверх жетона участка в ячейке, указанной в блоке «Детали миссии».
- 7 Разместите на планшете экспедиции 1 жетон огня, как указано в блоке «Детали миссии».



Первое исследование

Начните исследование с участка с холмом, указанном в блоке «Детали миссии». Уберите жетон этого участка из игры.

Флора: особенности игры

В этой главе вас ждёт 2 новых типа участков: с окаменелостями и с Сакагавеей.



ОКАМЕНЕЛОСТИ. Их можно найти на участках второй от края линии карты. При активации такого участка получите 1 жетон окаменелости. Его и 1 древесину или 1 камень можно потратить, чтобы разжечь огонь.



САКАГАВЕЯ. Вокруг участка с ней (смежно или по диагонали) есть 3 участка с древесиной. При активации этого участка немедленно уберите из игры все раскрытые карты минотавров. Кроме того, минотавры, которые появятся в игре после исследования участка с Сакагавеей, будут также немедленно убиты и убраны из игры.



ХОЛМЫ. Работают по базовым правилам. В главе «Флора» число на участке с холмом подсказывает, сколько участков с флорой в ряду и столбце с этим холмом. Например, число «2» обозначает, что в ряду и столбце с этим холмом всего 2 флоры.

КАРТЫ ПОИСКА И ПУТЬ ЭКСПЕДИЦИИ

- Когда исследованный вами участок совпадает с символом в следующей ячейке пути экспедиции (справа от фишки), передвиньте фишку в ячейку с этим символом. Участки с флорой встречаются только в этой главе и требуют выполнения особых условий (см. далее).
- Когда вы исследуете участок с флорой, **МОЖЕТЕ** сбросить 1 огонь, чтобы убить её.
 - Если сбрасываете 1 огонь, уберите соответствующий жетон флоры с планшета ориентиров. Отложите его в сторону.
 - А. Эта флора считается убитой!
 - Б. Если вы только что исследовали участок с флорой, символ которого совпадает с символом в следующей ячейке пути экспедиции, переместите фишку экспедиции в ячейку с таким символом.
 - В. Если вы только что исследовали участок с флорой, символ которого не совпадает с символом в следующей ячейке пути экспедиции, не перемещайте фишку экспедиции.
 - Г. Когда флора убита, можете активировать участок с ней.
 - Если **НЕ** сбрасываете 1 огонь (у вас его нет или вы не хотите), то вы теряете 1 фишку экспедиции.
 - А. Вы **НЕ** можете активировать участок, пока флора жива, а значит, вы пока **НЕ** получаете ресурс этого участка.
 - Б. Выберите 1 фишку экспедиции (любую в игре) и уберите из игры. Эту часть команды съели.
 - В. Разместите соответствующий жетон флоры на **ТОЛЬКО ЧТО** исследованном участке. Он будет обведён красным, а значит, **ОТ ЭТОГО УЧАСТКА** нельзя исследовать.
 - Г. В любой момент игры, когда у вас будет огонь, можете сбросить его, чтобы убить флору с участка на планшете местности. Сбросьте жетон убитой флоры и активируйте участок с ней.
 - Д. Если ряд или столбец завершён, но в нём есть жетон флоры, такой ряд или столбец всё равно считается исследованным и приносит награду.





- Когда переходите на новую карту поиска, переверните предыдущую лицом вниз. На рубашке будут указаны условия, которые надо выполнить для боя с растением-гигантом.
- Для уничтожения растения-гиганта вам также потребуется греческий огонь. Для получения жетона греческого огня достаточно исследовать участок с ним. Сделав это, положите жетон в рюкзак. Он будет занимать 1 ячейку рюкзака до конца игры.



НАГРАДА ЗА ИССЛЕДОВАНИЕ: ЗАВЕРШЕНИЕ РЯДА

После исследования последнего неисследованного участка в ряду можете переместить фишку экспедиции на 1 ячейку пути экспедиции вперёд, если в следующей ячейке не символ флоры.

Бой с растением-гигантом

Когда фишка экспедиции «П» проходит все 3 карты поиска, А ТАКЖЕ у вас есть греческий огонь, настает время сразиться с растением-гигантом!

Поместите фишку экспедиции «П» на финальной отметке карты поиска с растением-гигантом, затем возьмите оставшиеся в игре фишки экспедиции и разместите их на рубашках карт поиска так, чтобы они закрывали ресурсы и условия. Те из них, что останутся видимыми, будут нужны для победы над растением-гигантом. Если вы теряете фишку экспедиции, которая закрывала ресурс или условие, то теперь для победы вам нужно получить этот ресурс или условие. Вы свободно можете перемещать фишки экспедиции между картами.

Флора: условия победы

Игра заканчивается НЕМЕДЛЕННО после того, как вы выполните следующие условия:

- Получите греческий огонь;
- Переместите фишку экспедиции с 3-й карты поиска на последнюю;
- Соберёте ресурсы и выполните условия на рубашках карт поиска, которые не закрыты фишками экспедиции.

При выполнении этих условий игра заканчивается. Это победа!

Пронести греческий огонь через непроходимые леса было сложно, но без него вы бы не справились с растением-гигантом. Чем сильнее разгоралось пламя, тем спокойнее было поселенцам: на их глазах растение-гигант превратилось в пепел. Вы освободили земли от этого монстра!

Базовые условия проигрыша в этой главе тоже действуют: команда может умереть от обезвоживания или голода. Кроме того, в главе «Флора» игра считается проигранной, если у вас не остаётся фишек экспедиции (включая фишку «П» на картах поиска).

Приложение

СНАРЯЖЕНИЕ



Ящик припасов
УБЕРИТЕ ИЗ ИГРЫ: получите 1 любой ресурс.
КОНЕЦ ИГРЫ: +4 очка, если эта карта ещё у вас. Можно получить только в начале игры.

ЯЩИК ПРИПАСОВ

Это снаряжение усложняет игру. При его использовании вы получите 1 ресурс, но, если справитесь без него, в конце игры получите 4 дополнительных очка!



Секстант
ИСТОЩИТЕ ПОСЛЕ ИССЛЕДОВАНИЯ: если при исследовании нашли ресурс, которого у вас пока нет, раскройте новую карту испытания для следующего дня.

СЕКСТАНТ

Позволяет заранее узнать, с какими испытаниями вы столкнётесь на следующий день. Раскройте карту испытания для следующего дня и держите рядом с планшетом экспедиции. Это будет первое испытание следующего дня.



Огниво
ИСТОЩИТЕ: разведите огонь, потратив 1 или 2 ресурса.

ОГНИВО

Лёгкий розжиг! Потратьте всего 1 древесину или 1 камень, чтобы развести огонь.



Компас
ИСТОЩИТЕ ДО ИССЛЕДОВАНИЯ: предположите, участок какого типа сейчас исследуете, если угадали, сбросьте жетон этого участка.

КОМПАС

Если вы угадаете тип участка, то сможете сбросить его жетон. Так у вас будет больше времени для выполнения условий следующей карты испытания и поиска необходимых ресурсов.



Сумка
ИСТОЩИТЕ ПОСЛЕ ИССЛЕДОВАНИЯ: сбросьте полученный при исследовании ресурс/воду, чтобы взять карту судьбы.

СУМКА

Вы можете взять 1 из карт судьбы, лежащих рядом с планшетом экспедиции лицом вверх, или верхнюю карту из колоды судьбы.



Руководство по навигации
ИСТОЩИТЕ ПОСЛЕ ИССЛЕДОВАНИЯ: не получайте ресурс/воду за последнее исследование, сбросьте этот жетон участка и исследуйте заново.

РУКОВОДСТВО ПО НАВИГАЦИИ

Если на исследованном участке вы не нашли желаемый ресурс/воду, вы можете сбросить жетон участка и исследовать другой. Он не обязан быть смежным с только что исследованным.



Ступка и пестик
ИСТОЩИТЕ: сбросьте 2 любых ресурса/воду, чтобы получить 1 другой ресурс/воду.

СТУПКА И ПЕСТИК

2 выбранных жетона (ресурсов/воды) могут быть одинаковыми или разными.



Путевой журнал
ИСТОЩИТЕ: поменяйте местами открытую карту испытания с другой картой испытания. На момент замены на объекте не должно быть жетонов участка.

ПУТЕВОЙ ЖУРНАЛ

Позволяет поменять местами две раскрытые карты испытаний или заменить одну раскрытую на верхнюю карту из колоды испытаний. В последнем случае вы не только получите новую карту для текущего дня, но и будете знать, какое испытание вас ждёт завтра.



Сигнальный рожок
ИСТОЩИТЕ: поменяйте своего неиспользованного персонажа на персонажа из запаса.

СИГНАЛЬНЫЙ РОЖОК

Поменяйте свою карту персонажа (обязательно неиспользованного) на карту из запаса. Нового персонажа можно использовать с текущего хода.



Банка
ИСТОЩИТЕ: поместите на эту карту 1 ресурс (не воду) с планшета экспедиции. Ночью верните этот ресурс и ещё 1 того же типа на планшет экспедиции.

БАНКА

Положите выбранный ресурс на эту карту. Другие игроки не смогут его использовать. После наступления ночи вы получите дополнительный ресурс. Вы не получите этот бонус, если вернёте ресурс на планшет экспедиции до конца дня.



Фляга
ЭТАП ПОДГОТОВКИ: поместите на эту карту 1 ресурс с планшета экспедиции. УБЕРИТЕ ИЗ ИГРЫ: верните 1 ресурс с карты на планшет экспедиции. КОНЕЦ ИГРЫ: +4 очка, если эта карта ещё у вас. Можно получить только в начале игры.

ФЛЯГА

Это снаряжение усложняет игру, поскольку на старте у вас будет на 1 воду меньше, но, если справитесь без него, в конце игры получите 4 дополнительных очка!



Тренировочное снаряжение: Лекарство
ИСТОЩИТЕ: восстановите 1 персонажа или снаряжение. КОНЕЦ ИГРЫ: +5 очков при игре вдвоём, игрок или четвероём, не занимает места в инвентаре.

ТРЕНИРОВОЧНОЕ СНАРЯЖЕНИЕ: ЛЕКАРСТВО

Это снаряжение облегчает игру, но за его использование в конце игры вы потеряете 5 очков (если в партии 2–4 игрока). Истощите эту карту, чтобы восстановить 1 персонажа или снаряжение любого игрока. Лекарство — дополнительное снаряжение и не занимает места в инвентаре.

ПЕРСОНАЖИ



Качина
ИСТОЩИТЕ: поменяйте 1 свой предмет на новый из запаса, его можно использовать с текущего хода.

КЛАРК

Вы можете поменять 1 своё снаряжение (истощённое или нет) на активное снаряжение из запаса. Примечание: нельзя выбрать из запаса снаряжение с пометкой «можно получить только в начале игры».



Исследователь
ИСТОЩИТЕ ДО ИССЛЕДОВАНИЯ: при получении ресурса/воды получите 2 жетона вместо 1.

ЛЬЮИС

Вы не получаете дополнительный ресурс при исследовании участка без ресурса (например, если нашли типи). В дополнении «Имага»: если Квакша истощена, можете оставить себе 1 из 2 полученных ресурсов, а второй при необходимости переправить на корабль.



Голова
ИСТОЩИТЕ: вы не тратите ресурс/воду, чтобы исследовать участок под охраной монстра. ИСТОЩИТЕ ДО ИССЛЕДОВАНИЯ: если вы удалили тип участка, который собираетесь исследовать, можете немедленно построить там укрытие, ничего не тратя.

ЙОРК

Если угадываете тип участка, вам не нужно тратить ресурсы для строительства укрытия. Если Йорк уже истощён, вы тратите ресурс/воду, чтобы исследовать участок под охраной монстра.



Учёный
Когда при исследовании получаете 1 или 2 ресурса, вы можете вместо этого получить 1 ресурс/воду.

МАДАМ БОНИФЕЙС

Если в ход вы получаете несколько жетонов древесины, камня или костей (из-за эффекта карт снаряжения или судьбы), можете взять воду только вместо 1 из них.



Смышлёный парень
ИСТОЩИТЕ: используйте способность любого неиспользованного персонажа.

КОЛЛИНЗ

Позволяет активировать способность любого неиспользованного персонажа в игре.



Жок
ИСТОЩИТЕ: преобразуйте 1 в 1 любой ресурс/воду либо 3 любых ресурса/воды в 1 ресурс/воду.

МАДАМ ГРЕНЬЁ

3 ресурса могут быть одинаковыми или разными.

Памятка

СИМВОЛ ГЛАВЫ	ЦЕЛЬ
	ФАУНА Найти и убить 3 минотавров.
	ФЛОРА Найти растение-гиганта и уничтожить с помощью греческого огня.
	ДОПОЛНЕНИЕ 1: ИМАГО Приготовить яд и убить 4 комаров-гигантов.
	ДОПОЛНЕНИЕ 2: ВАМЕТРИ Выследить Ваметри и попасть в него 5 раз.
	ДОПОЛНЕНИЕ 3: МАЛЬДОНАДО Спасти или убить команду. Зависит от того, предатель вы или нет!
	ДОПОЛНЕНИЕ 4: ТУМАН Все ориентиры перепутаны. Установите новые, чтобы победить.

КОЛИЧЕСТВО КАРТ ПО ЧИСЛУ ИГРОКОВ

- 1 ИГРОК:** 3 карты снаряжения
- 2 ИГРОКА:** по 2 карты снаряжения
- 3 ИГРОКА:** по 1 карте снаряжения
- 4 ИГРОКА:** по 1 карте снаряжения

ПОРЯДОК ХОДА

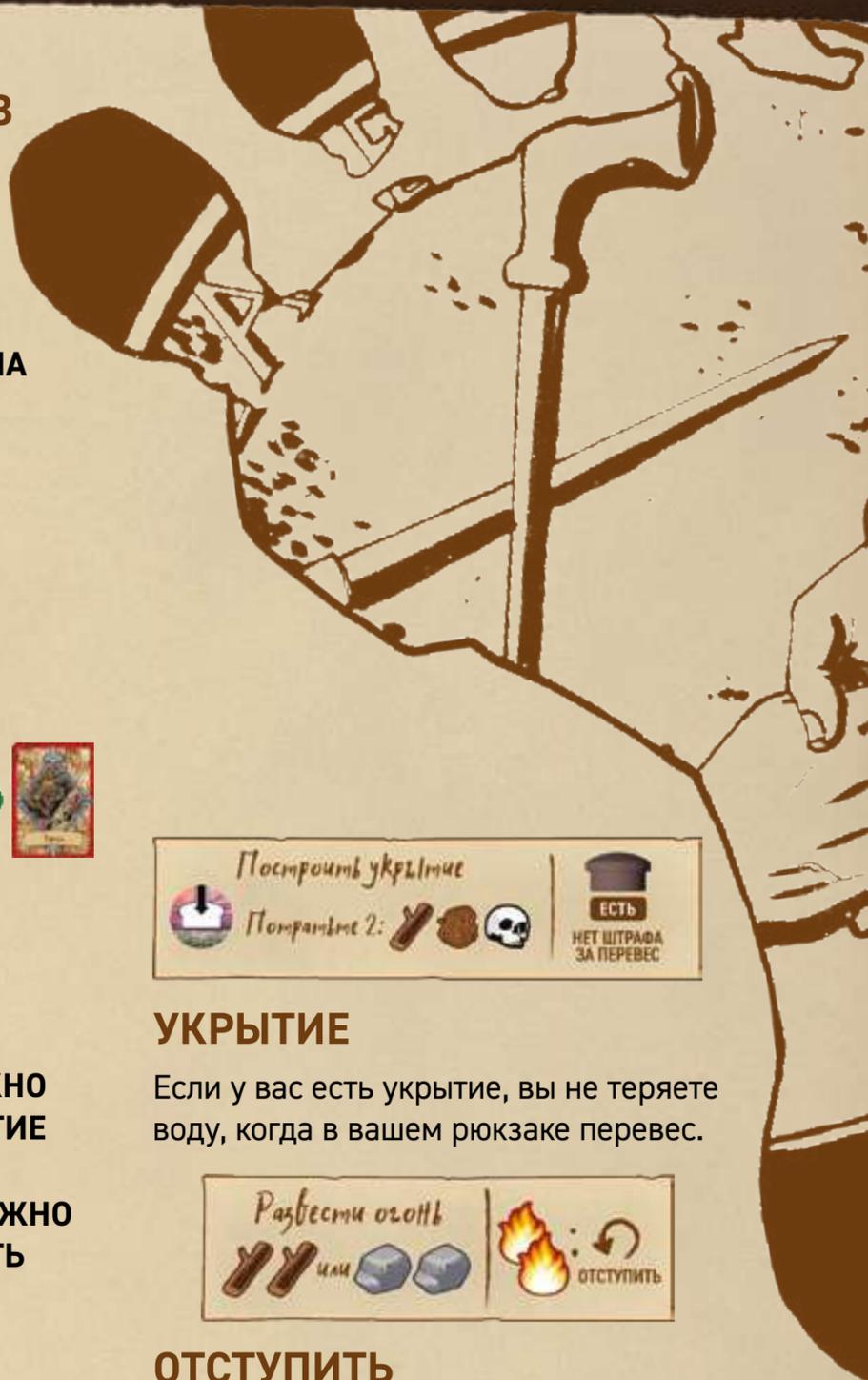
Исследуйте и активируйте участок и выполните любое количество дополнительных действий (стр. 13–14):

- ИСПОЛЬЗУЙТЕ СПОСОБНОСТЬ ПЕРСОНАЖА;
- ИСПОЛЬЗУЙТЕ КАРТУ СНАРЯЖЕНИЯ;
- ПРЕОДОЛЕЙТЕ УГРОЗУ;
- ИСПОЛЬЗУЙТЕ КАРТУ СУДЬБЫ;
- ПОСТРОЙТЕ УКРЫТИЕ;
- РАЗВЕДИТЕ ОГОНЬ;
- ОТСТУПИТЕ;
- СБРОСЬТЕ ЖЕТОН РЕСУРСА.

ПРИОРИТЕТ УЧАСТКОВ

		ПИЩА
		ДРЕВЕСИНА
		ГРЯЗЬ
		КАМЕНЬ
		КОСТИ
		ЛИАНА
		РЕСУРСА НЕТ, МОЖНО ПОСТРОИТЬ УКРЫТИЕ
		ГРИБ*, МОЖНО ПОСТРОИТЬ УКРЫТИЕ
		ЦВЕТОК*
		ОКАМЕНЕЛОСТЬ
		ВОДА
		ОБМЕНИЙТЕ 1 РЕСУРС/ВОДУ
		РЕСУРСА НЕТ, СБРОСЬТЕ ЖЕТОН УЧАСТКА, СДЕЛАЙТЕ ЕЩЁ 1 ХОД
		УБЕЙТЕ ВСЕХ ТЕКУЩИХ И БУДУЩИХ МИНОТАВРОВ
		УВЕЛИЧЬТЕ СИЛУ МАЛЬДОНАДО НА 1*

* КОМПОНЕНТЫ ДОПОЛНЕНИЙ



Построить укрытие
Потрачено 2:

ЕСТЬ
НЕТ ШТРАФА ЗА ПЕРЕВЕС

УКРЫТИЕ

Если у вас есть укрытие, вы не теряете воду, когда в вашем рюкзаке перевес.

Развести огонь
У или

ОТСТУПИТЬ

ОТСТУПИТЬ

Сбросьте , чтобы переиграть только что сделанный ход (верните жетон участка на место, сбросьте полученный ресурс/воду, восстановите карту персонажа/снаряжения, которую использовали для исследования).

ВЫ ПРОИГРАЛИ, ЕСЛИ:

- Вам нужно сбросить жетоны воды, но на планшете экспедиции их не осталось;
- У вас нет пищи, чтобы накормить команду в конце дня.

РЕЗУЛЬТАТЫ	
28+	великий первооткрыватель
22–27	бесстрашный первопроходец
16–21	гениальный навигатор
10–15	опытный проводник
4–9	молодой капитан
1–3	зелёный юнга