



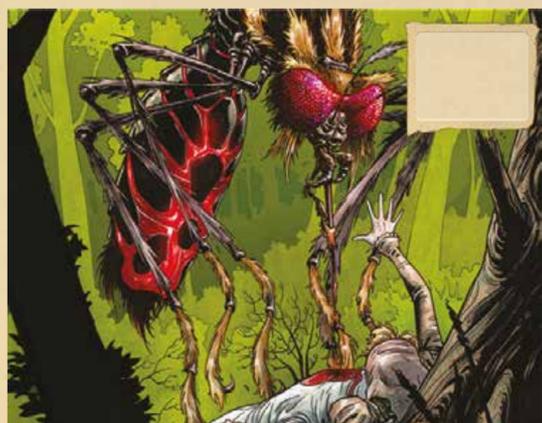
Дополнение 1: Имаго

Когда Корпус Открытий пробирается сквозь заросли вглубь леса, воздух наполняется жужжанием, а небо темнеет. Исследователей окружает облако комаров-гигантов. Острые как иглы хоботки пронзают одежду и кожу, высасывая из беспомощной жертвы последние жизненные силы. Вам нужно попасть на корабль, чтобы изготовить на нём яд для борьбы с насекомыми. Но путь преграждает огромная Квакша — жаба-чудовище с пятью языками. Действовать надо быстро. Иначе комары-гиганты выпьют вас до капли!

Цель главы

Убейте 4 комаров-гигантов! Для этого переправьте на корабль 1 ресурс каждого типа и воду, чтобы изготовить яд.

Компоненты для главы



1 папка для карт местности



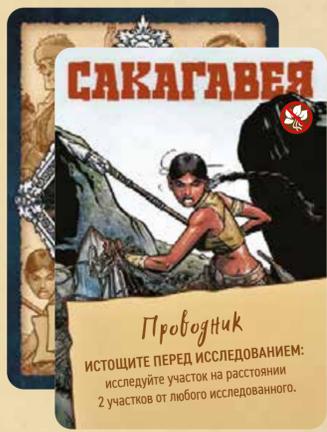
10 карт местности*



2 планшета ориентиров



5 карт испытаний



2 карты персонажей (Сакагавея и Шарбонно)



2 карты снаряжения (мешочек бусин и копьё)



7 карт угроз (6 монстров и 1 неудача)



3 карты судьбы



6 жетонов комаров-гигантов



3 жетона мяса



1 жетон Квакши



1 планшет корабля

Дополнительная подготовка

После базовой подготовки к игре выполните описанные ниже действия:

- 1 Разместите планшет корабля рядом с планшетами местности и ориентиров.
- 2 Разместите жетон Квакши у соответствующего края планшета корабля стороной Квакши вверх.
- 3 Разместите 3 жетона мяса рядом с жетоном Квакши.
- 4 Жетоны комаров-гигантов разместите так, чтобы все игроки могли до них дотянуться.
- 5 Жетоны грибов и цветков добавьте в запас к остальным ресурсам.



Первое исследование

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

Имаго: особенности игры

В этой главе вас ждёт 1 новый тип участка: с цветком.



ЦВЕТОК. В каждом ряду, где есть как минимум 1 грязь, есть как минимум 1 цветок. И наоборот: в каждом ряду, где есть как минимум 1 цветок, есть как минимум 1 грязь. При исследовании участка с цветком получите 1 жетон цветка.



Можно разместить укрытие.

ГРИБНАЯ ПОЛЯНА. Этот участок работает по тем же правилам, что и в главах «Фауна» и «Флора», но при исследовании грибной поляны вы получаете 1 жетон гриба.



Дополнительный ход

ХОЛМЫ. Работают по базовым правилам. В главе «Имаго» число на участке с холмом подсказывает, сколько участков с костями в ряду и столбце с этим холмом.

Исследование проходит по базовым правилам с перечисленными ниже изменениями:

ОСОБЫЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

ОТВЛЕЧЬ КВАКШУ

- Сбросьте жетон мяса/воды, чтобы попробовать угадать тип участка, который собираетесь исследовать. Если угадали, переверните жетон Квакши лицом вниз: до конца дня можете переправлять ресурсы (см. далее). Если не угадали, то отвлечь Квакшу не удалось и пока до корабля не добраться!
- Если жетоны мяса закончились, то для отвлечения Квакши можно использовать жетоны воды.
- Попытки отвлечь Квакшу ограничены только доступным количеством мяса/воды.

ПЕРЕПРАВИТЬ РЕСУРСЫ НА КОРАБЛЬ

- Когда вы получаете жетон ресурса/воды за счёт исследования участка, можете не помещать его в рюкзак, а переправить на корабль, **ЕСЛИ Квакша отвлечена** (её жетон лежит лицом вниз). Разместите переправленный ресурс/воду в соответствующей ячейке планшета корабля. На корабль необходимо переправить 1 ресурс каждого типа и 1 воду. Нельзя переправить ресурсы/воду, полученные за счёт эффектов карт судьбы, испытаний, снаряжения, персонажей или типы. Переправить можно только ресурсы/воду, полученные при исследовании участков.
- Нельзя переправить ресурсы/воду, которые вы уже разместили в рюкзаке.
- После того как вы переправите на корабль 1 ресурс каждого типа и 1 воду, верните эти жетоны в запас, а планшет корабля переверните. Поздравляем! Вы изготовили яд от насекомых!
- **Получение 2 ресурсов/воды за 1 исследование.** Некоторые карты судьбы, снаряжения и персонажей позволяют получить 2 ресурса/воды за 1 исследование. Если вы воспользовались этим, когда Квакша отвлечена, можете переправить ресурс/воду, полученные за счёт исследования, но не ресурс/воду, полученные за счёт эффекта карты. Нельзя переправить 2 ресурса (или 1 ресурс и 1 воду) за 1 ход.



НАГРАДА ЗА ИССЛЕДОВАНИЕ: ЗАВЕРШЕНИЕ РЯДА

Когда вы убираете жетон участка с последнего неисследованного участка в ряду (за счёт исследования, эффекта угрозы или испытания), можете переместить жетон монстра на любой смежный участок (исследованный или нет).

УГРОЗЫ

- Монстры этой главы — **комары-гиганты**. Размещать их следует на неисследованных участках, соблюдая условия на картах монстров.
- Если карта комара-гиганта раскрыта днём, разместите соответствующий жетон комара-гиганта на ближайшем неисследованном участке к участку с костями, который только что исследовали, **но не на краю карты**. Ближайшим будет неисследованный участок, до которого наименьшее число последовательно смежных исследованных участков (не по диагонали). Если есть несколько подходящих, соблюдайте приоритет участков.



за счёт исследования участка можно переправить на корабль жетон Квакши лицом вниз (если нет, переправа невозможна). Переправив на корабль 1 ресурс каждого типа и 1 воду, вы из яда: он убьёт комаров-гигантов на исследованных участках.

- Чтобы исследовать любой из 8 участков вокруг участка с комаром-гигантом, сбросьте 1 ресурс/воду.
- Исследовать участок с комаром-гигантом нельзя, как нельзя исследовать и от него.
- После изготовления яда все комары-гиганты на исследованных участках умирают. Разместите их жетоны в блоке «Детали миссии».
- **Новая карта неудачи: «Прожорливое брюхо».** Чтобы попробовать угадать тип участка, который собираетесь исследовать, и тем самым отвлечь Квакшу, сбросьте 1 дополнительный ресурс/воду. Это значит, что вам надо сбросить 1 жетон мяса/воды и ещё 1 жетон ресурса/воды. Чтобы преодолеть эту угрозу, сбросьте 1 ресурс/воду с планшета корабля.

Имаго: условия победы

Игра НЕМЕДЛЕННО заканчивается, как только вы **убиваете 4 комаров-гигантов**. Это победа!

Вы ПРОИГРЫВАЕТЕ, если не можете переправить на корабль 1 ресурс каждого типа и воду, чтобы изготовить яд. Поэтому важно следить, сколько участков каждого типа вы уже исследовали. Помните, что на карте местности есть как минимум 3 участка с ресурсом каждого типа. Поэтому после исследования 2 участков одного типа постарайтесь не исследовать третий, пока Квакша не отвлечена!

Примеры



**КВАКША НЕ ОТВЛЕЧЕНА:
НЕЛЬЗЯ ПЕРЕПРАВИТЬ РЕСУРСЫ.**



**КВАКША ОТВЛЕЧЕНА:
МОЖНО ПЕРЕПРАВИТЬ РЕСУРСЫ.**

Приложение

СНАРЯЖЕНИЕ



МЕШОЧЕК БУСИН

Это снаряжение усложняет игру. При его использовании вы можете убрать 1 жетон участка с крайней левой карты испытания. Но, если справитесь без него, в конце игры получите 2 дополнительных очка!



КОПЬЁ

Уберите эту карту из игры, чтобы убить 1 монстра. Монстры всегда будут представлены картами из колоды угроз. Жетоны флоры не являются монстрами: их можно убить только огнём. Копьё нельзя использовать в главах «Фауна» и «Мальдонадо».

ПЕРСОНАЖИ



ШАРБОННО

Источите, чтобы просмотреть любой участок на расстоянии как минимум 2 неисследованных участков от ближайших исследованных. Если у вас есть снаряжение «Флаг», то за счёт него все участки в ряду или столбце с укрытием доступны для исследования, а значит, способность Шарбонно на них не действует.



САКАГАВЕЯ

Можете исследовать участок на расстоянии 2 участков от любого исследованного. Так вы можете «перепрыгнуть» через неисследованный участок. «Перепрыгнуть» можно по прямой или сделав ход конём (так вы можете попасть на участок по диагонали). В последующем игроки смогут исследовать от этого участка, если это не участок с камнем.