

ПУТЕШЕСТВИЕ «БИГЛЯ»

Правила

Введение

«Путешествие „Бигля“» — это захватывающая сюжетная кампания для настольной игры «Робинзон Крузо», основанная на реальных событиях. В ней вы станете участниками кругосветной экспедиции шлюпа «Бигль» 1831–1836 годов. На протяжении пяти сценариев вы будете бороться с превратностями судьбы и помогать молодому Чарльзу Дарвину в его исследованиях, венцом которых станет создание эволюционной теории.

Сюжетная кампания «Путешествие „Бигля“» состоит из пяти последовательных сценариев:

- **Сценарий 1.** Игроки помогают Дарвину собирать образцы на острове Дискавери.
- **Сценарий 2.** Перед отплытием с острова игроки должны отремонтировать «Бигль».
- **Сценарий 3.** На борту «Бигля» игроки пересекают опасный участок океана, попутно проводя гидрографические измерения.
- **Сценарий 4.** Высадившись на остров Племян, игроки проникают в секреты туземцев.
- **Сценарий 5.** Игроки борются с болезнью и спасают от уничтожения образцы, собранные в первом сценарии.

Как пользоваться этим дополнением

«Путешествие „Бигля“» — первое дополнение для настольной игры «Робинзон Крузо. Приключения на таинственном острове». В его состав входит всё необходимое для одноимённой сюжетной кампании, а также универсальные компоненты, которые можно использовать в играх по любым сценариям.

Содержание

Введение.....	1
Состав игры.....	2
Правила кампании.....	4
Сценарий 1.....	6
Сценарий 2.....	8
Сценарий 3.....	10
Сценарий 4.....	15
Сценарий 5.....	18
Завершение кампании.....	20
Игра по отдельному сценарию.....	21
Универсальные компоненты.....	22

Состав игры

Компоненты, которые нужны только для сюжетной кампании

Двусторонний
планшет корабля



Планшет
каюты Дарвина



3 двусторонних
листа сценариев



Двусторонний
справочный лист
(для сценариев 3 и 4)



7 карт тропических
растений



5 карт
болезней



6 карт
изобретений/угроз



9 карт побережья



3 карты морских приключений



6 карт
событий Дарвина



Лист Дарвина



Фишка
Дарвина



6 жетонов бочек



полная
сторона пустая
сторона

4 жетона клеток



3 жетона островов



Кубик с числами
от 1 до 6



6 частей корабля



Фишка корабля

(изображает «Бигль»
в сценарии 3, а в остальных
может служить
маркером раунда)



6 красных
номерных жетонов



16 жетонов
препятствий



3 жетона
ящиков для
коллекций



5 жетонов
больших
деревьев



3 жетона защиты



3 жетона Дарвина



2 жетона вёсел



1 жетон смены курса



Универсальные компоненты

14 карт событий



5 карт экипажа



Лист персонажа-миссионера



6 жетонов тайн

(2 клада, 2 монстра, 2 ловушки)



1 жетон корзины



1 жетон мешка



Расстояния на острове

(эти правила касаются также и базовой игры)

Чтобы совершить действие на участке/клетке острова (или действие, результат которого отмечается на участке/клетке, — например, строительство укрытия), вы должны использовать определённое число фишек, которое зависит от расстояния между этим участком/клеткой и лагерем. Если действие совершается на участке с лагерем или на соседнем участке/клетке, достаточно назначить минимальное необходимое число фишек — то есть одну (или две для верного успеха) при строительстве, сборе ресурсов, исследовании. Имейте в виду, что у многих действий есть свои особенности, например:

- вы не можете собрать ресурсы, которые уже были получены вами в фазе добычи, поэтому на участке с лагерем нельзя предпринять действие сбора ресурсов. Однако вы вправе совершить это действие даже на участке с лагерем, если собираете то, чего не получили в фазе добычи (например, окаменелости в первом сценарии этой кампании).
- действие исследования, которое открывает новые участки острова, совершается только на пустой клетке. Однако если вы исследуете особые участки острова (например, с тотемами или жетонами), это действие совершается на открытом участке — хоть на участке с лагерем.

Совершая действие на более отдалённом участке/клетке, вы должны назначить ещё одну фишку за каждый открытый участок между этим участком/клеткой и лагерем.

Обратите внимание: между лагерем и участком/клеткой, где совершается действие, всегда должен быть непрерывный путь из открытых участков острова.

✗ — на этой клетке нельзя предпринять действие, потому что рядом с ней нет открытых участков.

— игроки могут совершить действие 1 или 2 фишками.

— игроки могут совершить действие 2 или 3 фишками.



Правила кампании

Правила кампании

Все правила базовой игры остаются в силе, если не сказано иного. Изменения и особые правила описаны в этой книге, а также на листах сценариев.

Ваши возможности в каждом следующем сценарии зависят от того, как вы пройдёте предыдущий. Поэтому сценарии следует разыгрывать по порядку, не меняя числа игроков и состава персонажей на протяжении всей кампании. Если вы забыли зафиксировать результаты предыдущего сценария или хотите разыграть только один из сценариев кампании, обратитесь к разделу «Игра по отдельному сценарию» на стр. 21.

Если персонаж любого игрока умирает, вы сразу же проигрываете (как сказано в базовых правилах) и должны снова разыграть этот сценарий. Начинать заново всю кампанию не нужно.

Обратите внимание: идеальный вариант — пройти всю кампанию от первого сценария до последнего за один раз, без перерывов, но мы понимаем, что это трудновыполнимо. Тем не менее, если вы сумеете завершить всю кампанию целиком за один присест, ни разу не проиграв (из-за смерти персонажа или недостижения цели сценария), можете добавить 10 очков знаний к своему победному счёту.

Цель кампании

Ваша задача — пройти все пять сценариев, набрав как можно больше очков знаний. Как и в базовой игре, чтобы успешно завершить сценарий, вы должны выполнить все его цели и остаться в живых.

Правила и компоненты, которые применяются во всех сценариях кампании

Вы можете использовать солдата, даже когда играете вдвоём или в одиночку.

Каюта Дарвина



На шести шкалах этого планшета игроки отмечают собранные образцы и научные данные:

- тропические растения;
- редких зверей;
- коллекции уникальных видов;
- окаменелости;
- результаты изучения отместей;
- секреты племён.

Каждое деление шкалы представляет собой один образец. Числа в делениях указывают, сколько очков знаний вы получите за данное количество образцов в конце первого сценария. Отмети и секреты племён не приносят очков знаний, а выступают победными условиями в других сценариях.

Обратите внимание: в пятом сценарии ценность образцов в очках знаний изменяется.

Добыв первый образец того или иного типа, поставьте чёрный маркер на первое деление соответствующей шкалы. Получив второй образец того же типа, переместите маркер на следующее деление шкалы. Если вы теряете образец, верните маркер на одно деление назад.

Пример: поймав первого редкого зверя, вы ставите чёрный маркер на первое деление шкалы редких зверей (с числом 5). Каждый редкий зверь приносит 5 очков знаний. Когда вы поймаете второго редкого зверя, переместите маркер на следующее деление, с числом 10: два редких зверя дают в сумме 10 очков знаний.



Планшет каюты Дарвина применяется на протяжении всей кампании, причём каждый следующий сценарий начинается с тем же числом образцов и научных данных, с каким закончился предыдущий.

Правила кампании

Дарвин

Дарвин — новый персонаж, который обязательно участвует во всех пяти сценариях кампании «Путешествие „Бигля“». Его нельзя использовать ни в каких сценариях базовой игры.

Дарвин участвует в игре при любом числе игроков. В начале кампании каждый игрок обычным образом выбирает себе персонажа и фишки. Затем на стол выкладывается лист Дарвина и его фишка — в любом удобном месте, например перед кем-то из игроков. Игроки управляют Дарвином сообща или могут доверить это одному из участников.

Дарвин считается отдельным игроком при розыгрыше карт событий и приключений. Он может становиться первым игроком, получать и тратить жетоны решимости, разыгрывать карты приключений и совершать любые доступные игрокам действия с помощью своей фишки. На него влияет погода, ночью ему надо есть, и он получает раны за сон под открытым небом. Однако Дарвин **не учитывается** при определении числа игроков, от которого зависят некоторые игровые эффекты, например стоимость строительства укрытия, крыши и частокола. Таким образом, партия, в которой участвуют три человека и Дарвин, считается игрой на троих.

Лист Дарвина



У Дарвина свой двусторонний лист персонажа с тремя особыми умениями, но без изобретения. Сторона с короткой шкалой здоровья может использоваться во всех сценариях кампании, а сторона с длинной шкалой и надписью «Сценарий 2» — только во втором сценарии и только если в первом сценарии игроки набрали достаточно очков знаний, чтобы получить бонус +2.

Особые умения Дарвина

Вера в успех

Дарвин может сбросить 3 жетона решимости, чтобы закрыть чёрным маркером символ падения морального духа на листе любого персонажа. Всякий раз, когда маркер раны минует такой закрытый символ, уровень морального духа не снижается. Уберите чёрный маркер в конце сценария.



Усмирение зверя

Если Дарвин участвует в охоте (совершая действие или помогая), он может сбросить 2 жетона решимости, чтобы снизить силу зверя на 1 (после того как будет открыта карта зверя).

Обратите внимание: в сценарии 3 данное умение не действует, поскольку карты зверей не используются.

Проницательность

В фазе действий (но не в иной фазе) Дарвин может использовать свою фишку и сбросить 2 жетона решимости, чтобы убрать чёрный маркер с участка острова — с истощённого источника или символа местности. Данное умение можно применить на участке острова, соседнем с лагерем, а с добавочными фишками других персонажей — и на более отдалённых участках (нужное число фишек зависит от расстояния до лагеря). На участке с лагерем это умение не действует.

Источник ресурсов или символ местности, восстановленный с помощью данного умения, становится доступен игрокам только после завершения фазы действий.

Экипаж

Карты экипажа — это члены команды «Бигля», которые помогают игрокам в их приключениях. С помощью этих карт вы можете регулировать сложность игры.

В начале каждого сценария случайным образом выберите нужное число карт экипажа (см. таблицу). Завершив сценарий, замешайте их в колоду, а в начале следующего сценария снова возьмите нужное число карт экипажа из пяти доступных.

Сложность	Низкая	Средняя	Высокая
Число карт экипажа	2	1	0

Все карты экипажа подробно описаны на стр. 22.

Особые правила для сценария 1

Помимо компонентов из базовой игры, в этом сценарии вам понадобятся следующие компоненты:

7 карт тропических растений

Эти карты разыгрываются, когда вы исследуете ареалы тропических растений. Успешно выполнив действие поиска растений (у вас должен быть создан «Горшок»), возьмите карту тропического растения и разыграйте эффект, указанный в её верхней части. Затем положите её лицом вверх в правую ячейку угрозы, как если бы это была карта события. В нижней части карты указаны действие предотвращения угрозы и эффект угрозы.

4 жетона клеток

Вы получаете 2 жетона клеток всякий раз, когда создаёте особый предмет «Клетки». Эти жетоны нужны, чтобы ловить редких зверей с помощью особого действия охоты. В игре всего 4 таких жетона, и вы не можете соорудить новые клетки, если в резерве нет хотя бы двух жетонов клеток. После использования жетоны клеток сбрасываются и могут быть созданы заново.

3 жетона ящиков для коллекций

Создав особый предмет «Ящики для коллекций», вы получаете 3 жетона ящиков. Эти жетоны выкладываются с помощью особого действия размещения ящиков и дают вам коллекции уникальных видов.

6 красных номерных жетонов

В этом сценарии красные жетоны обозначают редких зверей, которых можно поймать с помощью особого действия охоты.







Вступление

Вы получили назначение на шлюп «Бигль» и стали участниками знаменитой исследовательской экспедиции 1831 года. Высадив вас на острове Дискавери вместе с натуралистом Чарльзом Дарвином, корабль отплыл на материк, чтобы пополнить запасы воды и провизии. Вам предстоит дожидаться возвращения «Бигля» и собрать как можно больше образцов животных и растений, чтобы помочь Дарвину систематизировать многообразную флору и фауну острова.


Новые действия

В этом сценарии (и только в нём!) вам доступны четыре особых действия. Они обозначены символами на листе сценария и подробно описаны здесь. Эти особые действия не заменяют обычных. Вы по-прежнему можете совершать все действия из базовой игры по стандартным правилам.


Ловля редких зверей (особое действие охоты)

На острове водятся редкие звери, которых можно отловить и посадить в клетки. Чтобы поймать редкого зверя, совершите действие охоты на участке с  и т. д. На участке с лагерем или соседнем участке такое действие требует двух фишек, а более отдалённом — больше фишек, в зависимости от расстояния до лагеря. Возьмите из колоды зверей (не охоты!) верхнюю карту и сразитесь с указанным на ней зверем. После боя вы не получаете ни еды, ни шкур, а вместо этого сажаете зверя в клетку: сбросьте с поля красный жетон и . Ловить редкого зверя можно только в том случае, если вы уже создали особый предмет «Клетки», а в ячейке доступных ресурсов есть . На редких зверей можно охотиться только вышеописанным образом и только чтобы поймать. Для каждого действия ловли редких зверей нужна отдельная .





Каждый редкий зверь приносит 5 очков знаний.

Обратите внимание: пойманных редких зверей можно употребить в пищу в любом сценарии сюжетной кампании: получите 2  за каждого съеденного зверя.



Пример: на соседнем с лагерем участке есть редкий зверь. Чтобы поймать его, игроки назначают 2 фишки и  на особое действие охоты. Игроки бьются с редким зверем из колоды зверей (не охоты) по обычным правилам, но не получают ни еды, ни шкур. Зверь пойман: игроки сбрасывают жетон клетки и красный жетон, а также перемещают маркер на следующее деление шкалы редких зверей.

Сбор окаменелостей (особое действие сбора ресурсов)





Чтобы найти окаменелости, совершите действие сбора ресурсов на участке острова с символом  или . Нужно число фишек зависит от расстояния до лагеря. Каждый успешный сбор окаменелостей даёт вам 1 образец окаменелостей. Выполняя такое действие, считайте окаменелости ресурсом, а символ  или  — источником. Если при сборе окаменелостей источник истощён, закройте чёрным маркером символ местности: он считается неисследованным на данном участке. Предметы, помогающие собирать обычные ресурсы, можно использовать и при сборе окаменелостей. Однако вы не получаете окаменелости в фазе добычи.

Каждый образец окаменелостей приносит 1 очко знаний.



Пример: лагерь находится на горном участке. Поскольку игроки не получают окаменелости в фазе добычи, их можно собрать на участке с лагерем. Игроки назначают 1 фишку и поэтому должны бросить кубики сбора ресурсов. Если действие завершается успехом, игроки перемещают маркер на следующее деление шкалы окаменелостей.

Поиск растений (особое действие исследования)


Ареалы распространения тропических растений обозначаются  и т. д. на участках с . Чтобы получить образец тропического растения, совершите действие исследования на участке с  и т. д. При этом у вас должен быть создан «Горшок» () , а нужное число фишек зависит от расстояния до лагеря.

В случае успеха уберите зелёный жетон с участка острова, немедленно возьмите верхнюю карту тропического растения и сделайте то, что сказано в её верхней части. Затем положите карту в правую ячейку угрозы, как если бы это была карта события (при необходимости сдвиньте карты влево и разыграйте эффекты угрозы).

Образец тропического растения считается полученным сразу после того, как вы успешно завершите действие исследования.

Не имеет значения, где находится взятая при этом карта.


Каждое тропическое растение приносит 5 очков знаний.

Обратите внимание: образцы тропических растений можно использовать как оружие в любом сценарии сюжетной кампании: +2  за каждое потраченное растение.




Пример: на соседнем с лагерем участке находится ареал тропического растения. Угрозов создан «Горшок», поэтому они вправе совершить особое действие исследования («Горшок» можно использовать и для других действий в той же фазе). Для надёжности они назначают на него 2 фишки. Выполняя действие, игроки сбрасывают зелёный жетон, тянут карту тропического растения, делают то, что сказано в её верхней части, и кладут её в правую ячейку угрозы, сдвигая влево лежащую там карту. Затем они перемещают маркер на следующее деление шкалы тропических растений.

Размещение ящиков

Чтобы собрать и сохранить уникальные виды, которые встречаются на острове Дискавери, вам потребуются ящики для коллекций. Прежде всего, создайте особый предмет «Ящики для коллекций» — это даст вам 3 жетона ящиков. В одном из следующих раундов вы можете совершить особое действие размещения ящиков, чтобы закрыть этими жетонами  на участках острова (каждый жетон закрывает один источник).

Одного действия размещения ящиков достаточно, чтобы закрыть жетонами один или оба источника на одном участке. На участке с лагерем или соседнем участке такое действие требует одной фишки, на более отдалённом — больше фишек, в зависимости от расстояния до лагеря. Ящики размещаются в конце фазы действий, кубики при этом бросать не надо.

Закрытые источники не приносят дерева или еды ни в фазе добычи, ни при сборе ресурсов (даже в том раунде, когда были закрыты). Единжды разместив ящики, вы можете пользоваться ими до конца сценария. Если ящиками закрыты источники трёх разных типов, в фазе событий каждого  раунда вы получаете 1 коллекцию уникальных видов (независимо от расположения лагеря).

Если закрытый источник истощён или участок, где он находится, стал недоступным, верните жетон с источника в ячейку доступных ресурсов. Вы можете перемещать жетоны с одного источника на другой по вышеописанным правилам размещения ящиков.

Каждая коллекция уникальных видов приносит 4 очка знаний.



Пример: чтобы разместить ящики на двух участках, соседних с лагерем, игроки назначают по 1 фишке на эти участки острова. Бросок не требуется, и в конце фазы действий игроки просто закрывают выбранные источники жетонами ящиков. Закрытые источники не принесут ресурсов ни в этом раунде, ни в последующих.

Продолжение кампании

Следующий сценарий является прямым продолжением этого: игроки начинают его точно в таких же условиях, в каких завершили первый сценарий. Если у вас нет возможности сразу же перейти ко второму этапу кампании, зафиксируйте игровую ситуацию на конец первого сценария, чтобы воспроизвести её в следующий раз: открытые участки острова, истощённые источники, созданные предметы, здоровье персонажей и т. п. Вы можете сфотографировать игровую стол, записать нужную информацию на листе бумаги или воспользоваться специальным бланком с сайта Portal Games или «Мира Хобби». Также, если вы набрали больше 30 очков знаний, не забудьте получить награду, указанную в таблице на листе первого сценария.

Особые правила для сценария 2

Помимо компонентов из базовой игры, в этом сценарии вам понадобятся следующие компоненты:



6 частей корабля

Каждый из этих жетонов соответствует одной из повреждённых частей «Бигля». Починив ту или иную часть корабля, закройте нужным жетоном её изображение на планшете и отметьте чёрным маркером качество ремонта — минимальное или максимальное.



6 жетонов бочек

Вы получаете один такой жетон всякий раз, когда создаёте особый предмет «Бочка». Бочки можно заполнить водой с помощью действия «Наполнение бочек».



5 жетонов больших деревьев

Для починки мачты необходимы большие деревья, которые можно добыть на некоторых участках острова особым действием сбора ресурсов.



Планшет корабля

Одна сторона этого планшета применяется во втором сценарии, а другая — в третьем. На каждой стороне в правом верхнем углу указано, для какого сценария она предназначена.

Чтобы пройти этот сценарий, вам надо починить все 6 повреждённых частей «Бигля». Повреждённую часть можно отремонтировать с минимальным или максимальным качеством. Каждой части корабля соответствуют 2 особые предмета на листе сценария. Создавая их, вы решаете, с каким качеством почините ту или иную часть.

Вступление

Вы уже упаковывали собранные образцы, готовясь покинуть остров, когда на лагерь обрушилась страшная буря. Инструменты поломаны, частокол покосился, крыша течёт. Но вот на горизонте появляется «Бигль», и вы уже предвкушаете отплытие... К несчастью, тот же шторм, что разнёс ваш лагерь, жестоко потрепал шлюп и смыл за борт все бочки с питьевой водой. Отремонтируйте корабль и запаситесь пресной водой, чтобы ваши животные и растения пережили предстоящее плавание.

Особенности подготовки

Этот сценарий начинается точно там же, где закончился предыдущий. В сущности, первый раунд второго сценария — это одиннадцатый раунд первого.

1. На острове всё по-прежнему

- Все открытые участки острова, маркеры истощённых источников и неисследованных типов местности остаются на поле.
- Сбросьте все оставшиеся карты из колоды событий и ячеек угроз.
- Подготовьте новую колоду событий из 8 карт по обычным правилам.
- Сбросьте всю , но оставьте в ячейке доступных ресурсов и .
- Жетон лагеря остаётся на том же участке, где лежал в конце прошлого сценария.
- Участвующие в игре персонажи и их очерёдность остаются неизменными.

2. Сильнейшая буря проходит по острову, оставляя за собой хаос и разрушения

- Если возможно, снизьте на 1 уровень крыши.
- Если возможно, снизьте на 1 уровень частокола.
- Сбросьте все карты кладов и стартовых предметов, если они остались.
- Уберите с поля и листов персонажей все картонные жетоны, кроме

жетона лагеря (то есть сбросьте , жетоны решимости, жетоны находок из ячейки доступных ресурсов и т. п.).

- Потеряйте все предметы, при создании которых на поле выкладывались жетоны («Загон», «Силки», «Тропа» и т. п.). Переверните их карты изобретениями вверх.
- Из оставшихся на поле предметов случайным образом выберите половину (округляя вниз) и переверните их карты изобретениями вверх. Если возможно, отмените эффекты потерянных предметов.
- Оставьте на своих местах все маркеры (/) на участках острова, шкалах оружия и морального духа.
- Замешайте обратно в колоду зверей все карты, оставшиеся в колоде охоты.
- Выложите на каждый открытый участок острова, где есть одновременно и символ тотема, и источник дерева. Эти поваленные бурей деревья понадобятся для ремонта корабля.

3. Прибывает «Бигль»

- Положите рядом с игровым полем планшет и 6 частей корабля.
- Если уровень морального духа ниже 0, поднимите его на 1.
- Корабельный врач излечивает 6 каждому игроку (включая Дарвина).
- Корабль привозит провизию: положите в ячейку доступных ресурсов 1 еду, которая не портится, за каждого игрока (включая Дарвина).
- Если в прошлом сценарии были сброшены какие-то из девяти изобретений со стрелками у названия, верните их на поле.
- В этом сценарии вы не получаете ни стартовых предметов, ни обломков крушения. В фазе событий первого раунда возьмите и разыграйте верхнюю карту колоды событий.
- Не забудьте получить награду за очки знаний, набранные в первом сценарии.

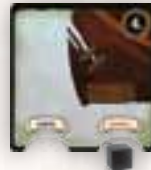
Обратите внимание: если вы набрали достаточно очков, чтобы у Дарвина было на 2 больше, переверните его лист вверх стороной, на которой написано «Сценарий 2», и сдвиньте его маркер раны на 2 деления влево.

Новые действия

В этом сценарии (и только в нём!) вам доступны четыре особых действия. Они обозначены символами на листе сценария и подробно описаны здесь. Эти особые действия не заменяют обычных. Вы по-прежнему можете совершать все действия из базовой игры по стандартным правилам.

Ремонт корабля (особое действие строительства)

Ремонт каждой из шести повреждённых частей «Бигля» — это отдельное действие строительства. Его стоимость и требования к наличию предметов зависят от того, какую часть вы чините, и указаны на листе сценария. Каждую часть можно отремонтировать либо с минимальным, либо с максимальным качеством — в зависимости от ваших планов и возможностей. Успешно починив ту или иную часть, выложите её жетон в соответствующую ячейку на планшете корабля и отметьте чёрным маркером качество ремонта («мин.» или «макс.»). Кроме того, если качество ремонта было максимальным, получите бонус, также указанный на листе сценария. Каждую часть корабля можно починить только один раз, и повышать качество уже отремонтированных частей нельзя.



Пример: игроки хотят отремонтировать руль. Чтобы починить эту часть корабля с минимальным качеством, хватит 1 дерева, а для максимального качества требуется 2 дерева и наличие «Верёвки». У игроков достаточно дерева и есть «Верёвка». Они назначают на ремонт руля 2 дерева и 2 фишки, чтобы гарантировать успех. Выполняя действие, игроки сбрасывают ресурсы и накрывают жетоном руля его изображение на планшете корабля. Затем они отмечают чёрным маркером, что отремонтировали руль по максимуму (это будет иметь значение и в следующем сценарии), и получают бонус за качество — дважды повышают уровень морального духа.

Заготовка больших деревьев (особое действие сбора ресурсов)

Жетоны обозначают поваленные бурей деревья, которые пригодятся вам для ремонта «Бигля». При подготовке положите жетон большого дерева на каждый участок острова, где есть и и , а в ходе игры кладите по одному жетону на вновь открытые участки с этим сочетанием символов. Чтобы добыть большое дерево, совершите действие сбора ресурсов на участке с . Нужное число фишек зависит от расстояния до лагеря. В случае успеха переложите жетон большого дерева в ячейку ожидаемых ресурсов. За одно действие можно добыть только одно большое дерево.



Пример: на соседнем с лагерем участке есть большое дерево. Игроки назначают на его заготовку только 1 фишку, поэтому при выполнении действия они должны бросить кубики сбора ресурсов. Если действие завершается успехом, они перекадывают жетон большого дерева с участка острова в ячейку ожидаемых ресурсов.

Обратите внимание: жетоны больших деревьев нельзя использовать вместо кубиков дерева.

Поиск зверей (особое действие исследования)

Напуганные бурей, дикие звери попрятались в свои логова: в начале сценария колода охоты пуста. Карты зверей добавляются в неё по обычным правилам (всякий раз, когда вы открываете участок с), а также с помощью этого действия. Чтобы выгнать зверя из логова, совершите действие исследования на участке с . Нужно число фишек зависит от расстояния до лагеря. В случае успеха замешайте одну карту зверя в колоду охоты и закройте её чёрным маркером: в этом логове больше никого нет. Логово зверя не считается источником ресурса.



Пример: чтобы добавить карту в колоду охоты, игроки собираются выгнать зверя из логова на участке с лагерем. Они назначают 1 фишку на это действие и бросают кубики исследования. Если им выпадет успех, они тянут из колоды зверей одну карту, замешивают её в колоду охоты и закрывают символ зверя чёрным маркером.

Наполнение бочек

Вы получаете одну пустую бочку () всякий раз, когда создаёте особый предмет «Бочка». В одну бочку вмещается 2 порции пресной воды, которая необходима зверям и растениям, полученным в предыдущем сценарии. Вода берётся на речных участках острова: каждый может наполнить одну бочку за раунд. Если лагерь находится на участке с , в фазе добычи одна бочка наполняется водой сама по себе. Чтобы наполнить бочку в фазе действий, совершите особое действие на участке с , назначив 1 фишку (если это соседний с лагерем участок) или больше фишек (в зависимости от расстояния до лагеря). Переверните жетон бочки с пустой стороны () на полную (), кубики при этом бросать не надо. Символ считается источником, аналогично символам и в предыдущем сценарии.



Каждому тропическому растению и редкому зверю, которых вы нашли в первом сценарии, требуется 1 порция воды. Если к концу сценария вы не успели запастись достаточным количеством воды, потеряйте лишние образцы зверей и растений (их можно обменять на еду и оружие по обычным правилам) и полученные за них очки знаний.

Пример: лагерь расположен на речном участке, поэтому в фазе добычи одна бочка наполняется автоматически. Но игроки хотят наполнить водой ещё одну бочку. Они не вправе сделать это на участке с лагерем, поскольку каждый может наполнить только одну бочку в раунд, поэтому совершают особое действие на соседнем речном участке, назначая 1 фишку. Бросать кубики не нужно: игроки просто переворачивают жетон бочки с пустой стороны на полную.

Особые правила для сценария 3

Этот сценарий значительно отличается от остальных — не только множеством изменений в правилах, но и высоким уровнем случайности из-за непредсказуемых повреждений попавшего в шторм «Бигля». Надеемся, это не помешает вам получить удовольствие от игры.

Помимо компонентов из базовой игры, в этом сценарии вам понадобятся следующие компоненты:

Планшет корабля

Одна сторона этого планшета применяется во втором сценарии, а другая — в третьем. На каждой стороне в правом верхнем углу указано, для какого сценария она предназначена.

В этом сценарии на планшете изображены те же шесть частей «Бигля», что и в предыдущем. У каждой из них своя шкала повреждений, на которой отмечается понесённый кораблём урон. Изначальная прочность каждой части зависит от того, с каким качеством вы починили её в предыдущем сценарии. Если часть была отремонтирована с максимальным качеством, положите чёрный маркер на деление I её шкалы повреждений, а если с минимальным — то на деление II. Когда часть корабля получает повреждение, переместите маркер на следующее деление шкалы, а при починке части верните его на предыдущее деление. Если маркер оказывается на делении V, это значит, что данная часть получила критические повреждения: немедленно разыграйте эффект, указанный в справочном листе. Если же какая-либо часть корабля должна получить повреждения свыше критических, «Бигль» терпит крушение и сценарий заканчивается поражением игроков.



Корпус

6 красных номерных жетонов

В начале игры эти жетоны выкладываются на клетки моря лицом вниз. Они обозначают отмели, которые Дарвин должен изучить, чтобы выполнить цель этого сценария.



6 карт изобретений/угроз

Изобретения, изображённые с одной стороны этих карт, позволяют вам создавать предметы по обычным правилам, однако карта при этом не переворачивается. Кроме того, каждая из шести карт соответствует определённой части «Бигля». Когда часть корабля получает повреждение, проверните карту с тем же номером угрозой вверх. На этой стороне в верхней части указан эффект, который разыгрывается в фазе событий, а в нижней — действие устранения угрозы, которое вы можете выполнить, чтобы перевернуть карту изобретением вверх.



16 жетонов препятствий

В начале игры эти жетоны выкладываются на клетки моря лицом вниз. Они обозначают неожиданности, которые могут встретиться «Биглю» в его плавании.

Жетон смены курса

Некоторые игровые ситуации требуют сменить курс «Бигля» случайным образом. В такой ситуации подбросьте этот жетон, как монетку, и один раз поверните корабль по стрелке в том направлении, которое выпало. Не бросайте этот жетон, когда выполняете особое действие «Изменение курса» — оно позволяет вам сменить курс осознанно.

3 карты морских приключений

Эти карты используются вместо колод приключений из базовой игры.



5 жетонов больших деревьев

Чтобы создать предмет «Вёсла», вам понадобятся большие деревья, которые можно добыть на островах особым действием сбора ресурсов.

2 жетона вёсел

Создав предмет «Вёсла», вы получаете оба этих жетона. Вы можете сбросить один жетон вёсел, чтобы не поворачивать корабль после броска жетона смены курса. Жетоны вёсел одноразовые и после применения выходят из игры.

Кубик с числами

В фазе погоды бросок кубика определяет, какие части корабля получают повреждения от шторма. Кроме того, от этого кубика зависит, что произойдёт с вами, если на кубике приключений выпал «?».

3 жетона островов

В начале игры эти жетоны выкладываются на клетки моря лицевой стороной вверх. Они обозначают маленькие острова, на которых игроки могут собирать ресурсы.



Фишка корабля

В этом сценарии фишка корабля обозначает текущее положение «Бигля» в море.



3 жетона защиты

Создав предмет «Воронье гнездо», «Инструменты» или «Сундуки», вы получаете указанный на нём жетон защиты. Каждый жетон защиты позволяет раз в раунд не бросать кубик приключений («?») своего цвета. Вы должны выбрать действия, с которыми будете использовать жетоны защиты, на этапе планирования действий — до того, как бросите кубики.

Каждый жетон защиты можно получить только раз, но после этого вы можете пользоваться им до конца сценария. Жетоны защиты никогда не сбрасываются.

Справочный лист

Одна сторона этого листа применяется в третьем сценарии, а другая — в четвёртом. Сверху на каждой стороне указано, для какого сценария она предназначена. На справочном листе собраны таблицы, которые понадобятся вам в этом сценарии.



Вступление

Наскоро отремонтированный «Бигль» отплывает с острова Дискавери. Работа экспедиции продолжается в открытом море, где бушуют шторма и поджидают опасные неожиданности. Проведите корабль через неспокойные воды и помогите Чарльзу Дарвину нанести на карту скалистые отмели у побережья здешних островов.

Особенности подготовки

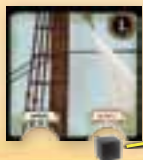
- Подготовьте игровое поле, как показано на иллюстрации. Добавьте к игровой области два участка острова рубашкой вверх (старт и финиш), чтобы получилось море из 12 клеток. Случайным образом выложите лицом вниз в указанные клетки 14 жетонов препятствий и 6 отмелей (номерных жетонов), а также 3 жетона островов «ресурсной» стороной вверх. Поставьте на стартовую клетку фишку корабля так, чтобы она смотрела в указанном направлении.
- Укрытие, крыша, частокол, жетоны, клады и предметы из предыдущего сценария остались на острове и в этой партии не участвуют. Также сбросьте всю обычную еду, но оставьте еду, которая не портится, и другие ресурсы из предыдущего сценария.
- Вместо обычных карт изобретений выложите 6 карт особых изобретений — предметы, которые можно создать на корабле.
- Сбросьте все оставшиеся в колоде карты событий и составьте новую колоду событий из 12 карт: 3 3 3 3 .
- Выложите карты морских приключений вместо трёх колод приключений.
- Перемешайте и положите рядом с полем четыре особых жетона находок. Остальные жетоны находок в игре не участвуют.
- Участвующие в игре персонажи и их очерёдность остаются неизменными. Уберите все жетоны с листов персонажей.
- Корабельный врач излечивает 6 каждому игроку (включая Дарвина).
- Если уровень морального духа ниже 0, поднимите его на 1.
- Положите в ячейку доступных ресурсов 1 еду за каждого игрока (включая Дарвина).
- Уровень оружия остаётся таким же, какой был у вас в конце предыдущего сценария. Это символизирует пушки «Бигля»: восемь 18-фунтовых карронад и два 6-фунтовых орудия.
- Положите в ячейку корпуса 10 кубиков дерева и 5 верёвок () — это материалы, из которых сделан «Бигль». Вы можете позаимствовать их для создания предметов, починки повреждённых частей корабля и в других чрезвычайных ситуациях (см. особое действие «Демонтаж»).



Обратите внимание: в этом сценарии верёвка () считается не предметом, а ограниченным ресурсом, который обозначается серыми маркерами.

Сценарий 3

- Выставьте чёрный маркер на деление I или II шкалы повреждений каждой части корабля, в зависимости от качества ремонта этой части в предыдущем сценарии.



либо



Изменения правил

1. Фаза событий

Возьмите из колоды событий верхнюю карту, но не следуйте её инструкциям. Вместо этого разыграйте эффект, указанный для изображённого на ней символа (??, ?G, ?B, ?R) в таблице событий на справочном листе, и сбросьте эту карту.

Если на одной клетке с кораблём есть лежащие лицом вниз жетоны препятствий, вскройте один из них и найдите нужную строчку в таблице препятствий на справочном листе. Персонаж, упомянутый в правой колонке, может потратить 2 ⚙, чтобы отменить эффект препятствия. Если этого не случилось, разыграйте указанный в таблице эффект. В любом случае жетон остаётся лежать на поле лицом вверх, мешая «Биглю» двигаться дальше в фазе ночи.

Наконец, сделайте то, что сказано в верхней части каждой активной карты угрозы.

Пример: вытянув карту события с символом ⚙, вы должны сбросить 1 верёвку или 1 дерево из ячейки корнуса, как указано в таблице событий. Вы решили потерять 1 верёвку и после этого сбрасываете карту события, не следуя её инструкциям и не выкладывая её в ячейку угрозы. Затем вы вскрываете жетон препятствия, который находится на одной клетке с «Биглем». Это русалки: если кок не потратит 2 ⚙, Дарвин не сможет совершить действия в этом раунде. Наконец, вы проверяете, какие изобретения лежат угрозой вверх. Такая карта только одна — «Руль», поэтому вы подбрасываете жетон смены курса и поворачиваете корабль.



2. Фаза морального духа

Эта фаза проходит по обычным правилам.

3. Фаза добычи

Вы получаете 1 еду в фазе добычи каждого раунда.

4. Фаза действий





Это единственный сценарий сюжетной кампании, в котором вам недоступно большинство стандартных игровых действий. По обычным правилам вы можете только отдыхать и обустроить лагерь. На смену остальным действиям пришли особые действия, доступные только в этом сценарии.

Все действия совершаются на одной клетке с кораблём, но не на других клетках моря. Правило расстояний не действует.

Всякий раз, когда на кубике приключений выпадает «?», бросьте кубик с числами и сразу же разыграйте эффект, указанный под выпавшим номером на соответствующей карте морских приключений.

Битва

Угроза карты «Носовой трюм», препятствие «Кракен», особое действие охоты и одно из приключений сбора ресурсов требуют от вас разыграть битву.

Для этого бросьте три кубика ран:   . Если количество выпавших  выше уровня оружия, игрок, выполняющий действие, получает 1 рану за каждую единицу разницы. Если возможно, после этого снизьте уровень оружия на 1 (число полученных ран не имеет значения).

Новые действия



Охота

(особое действие охоты) 

Как и в игре по обычным правилам, это действие требует двух фишек — выставьте их в ячейку охоты. Однако игрок, выполняющий действие, не тянет карту зверя. Вместо этого он разыгрывает битву и получает столько еды, каков текущий уровень оружия (до его снижения из-за битвы).

Пример: в поисках еды игрок идёт охотиться и должен разыграть битву. Он бросает три кубика ран (???, ?G, ?B), и на каждом из них выпадает рана. Поскольку текущий уровень оружия равен 2, игрок получает 1 рану. Затем игроки берут 2 еды и снижают уровень оружия на 1.




Создание предметов (особое действие строительства)

В этом сценарии вам доступны только 6 особых предметов, указанных на картах изобретений/угроз. Каждый из них, кроме «Сетей», можно изготовить только один раз. Пока карта лежит изобретением вверх, вы можете создать указанный на ней предмет действием строительства по обычным правилам, однако карта при этом не переворачивается.

Если карта перевернута угрозой вверх (см. «Фаза погоды» ниже), вы не можете создать указанный на ней предмет, пока не выполните действие устранения этой угрозы. Устранив угрозу, переверните карту изобретением вверх.

Обратите внимание: вы не теряете уже созданные предметы, когда переворачиваются их карты изобретений.

Починка корабля (особое действие строительства)

Чтобы снять с части корабля одно повреждение, вам надо совершить действие строительства, при необходимости потратив 1 или 2 дерева. Если дерево не требуется, достаточно назначить на действие хотя бы одну фишку. Успешно починив часть корабля, сдвиньте чёрный маркер на предыдущее деление её шкалы повреждений, а также выложите  на эту часть. Вы можете починить часть корабля, даже если соответствующая карта изобретения лежит угрозой вверх.



Пример: повреждены две части корабля — мачта (маркер на делении III) и пушки (маркер на делении IV). Починка с деления IV требует действия и 1 дерева, а с деления III — только действия. Игроки решают починить мачту и назначают 1 фишку. Выполняя действие, игрок бросает кубики, как при обычном действии строительства: ран нет, успех (маркер сдвигается на деление II шкалы повреждений мачты), но выпал «?». Когда в этом сценарии выпадает «?», нужно бросить кубик с числами и свериться с картой морских приключений. Игроку выпало 4 — на карте «Опасности строительства» сказано, что при этом ничего не происходит. Починив мачту, игроки кладут на её изображение жетон переброса.

Высадка на остров (особое действие сбора ресурсов)



Если корабль находится на одной клетке с жетоном острова, вы можете высадиться на него, чтобы собрать ресурсы. Каждое действие сбора позволяет взять все имеющиеся на острове ресурсы одного типа. В течение раунда вы можете предпринять несколько высадок на остров, чтобы получить с него ресурсы разных типов.

Когда все высадки на остров выполнены (не имеет значения, увенчались ли они успехом), вытяните один из четырёх особых жетонов находок, разыграйте его и замешайте обратно. В конце раунда переверните лицом вниз жетон острова, на который совершили хотя бы одну высадку (пусть и безуспешную), — он истощён.



Пример: «Бигль» находится на одной клетке с островом. Игроки хотят высадиться на него за едой и большим деревом. Они назначают 1 фишку на большое дерево (и должны будут бросить кубики сбора ресурсов) и 2 фишки на еду (гарантированный успех принесёт 3 еды). После того как оба действия выполнены, игроки вытягивают один из четырёх особых жетонов находок. Это скелет ящера: Дарвин получает 3 жетона решимости. Затем жетон острова переворачивается лицом вниз: здесь больше не осталось ресурсов.

Демонтаж (особое действие сбора ресурсов)

Вы можете частично разобрать корабль действием сбора ресурсов, чтобы взять  или  из ячейки корпуса. Каждое действие даёт вам только один ресурс, однако в течение раунда вы можете совершить несколько действий демонтажа, чтобы получить несколько ресурсов.



Пример: игроки намерены отломать немного дерева от корпуса «Бигля». Они назначают 2 фишки, но не на одно действие демонтажа, а на два разных, и должны будут дважды бросить кубики сбора ресурсов, получая 1 дерево за каждое успешное действие. Оба раза выпадает успех, поэтому игроки перекладывают 2 дерева из ячейки корпуса в ячейку ожидаемых ресурсов.

Преодоление препятствия (особое действие исследования)

Вы можете совершить действие исследования, чтобы сбросить один жетон препятствия, лежащий лицом вверх на одной клетке с кораблём.



Пример: чтобы «Бигль» смог продолжить плавание в фазе ночи, игроки желают сбросить жетон препятствия с клетки, на которой находится корабль. Для гарантированного успеха они назначают 2 фишки на это действие и выполняют его, сбрасывая жетон.


Изменение курса (особое действие исследования)

Фишка корабля всегда направлена к одной из шести сторон клетки, в которой находится. От её направления зависит, куда поплывёт «Бигль» в фазе ночи. Вы можете сменить курс корабля, совершив действие исследования. Каждое успешное изменение курса позволяет вам повернуть фишку корабля на одну позицию вправо или влево (по вашему выбору).



Пример: игроки хотят сменить курс, которым «Бигль» пойдёт в фазе ночи. Назначив 4 фишки, они выполняют два гарантированно успешных действия изменения курса и поворачивают фишку корабля на две позиции против часовой стрелки.

Изучение отмели (особое действие Дарвина)

Если корабль находится на одной клетке с , Дарвин (но не другой персонаж!) может изучить эту отмель, проведя тщательные измерения и гидрографические исследования. Это действие не требует броска кубиков: просто переверните жетон номером вверх, разыграйте соответствующий эффект из таблицы отмелей, сбросьте жетон и переместите маркер на следующее деление шкалы отмелей на планшете каюты Дарвина.






Пример: на одной клетке с кораблём находится отмель, и Дарвин её изучает. Кубики бросать не надо, жетон переворачивается — на нём стоит номер 5. В соответствии с таблицей игроки получают 1 еду.

5. Фаза погоды

В фазе погоды каждого раунда корабль получает повреждения от шторма. Бросьте кубик с цифрами два раза. После каждого броска найдите часть корабля, номер которой выпал. Если на ней есть жетон переброса, сбросьте его, не наносите повреждения и киньте кубик снова. Если жетона переброса нет, эта часть корабля получает одно повреждение: сдвиньте чёрный маркер на следующее деление её шкалы повреждений. Если маркер оказался на красном делении, разыграйте эффект, указанный для этой части в таблице критических повреждений на справочном листе. Если же часть корабля должна получить повреждения свыше критических, «Бигль» тонет, а игроки терпят поражение.

Когда часть корабля получает повреждения в фазе погоды, переверните соответствующую карту изобретения угрозой вверх. Эффект этой угрозы разыгрывается не сразу же, а в фазе событий. Перевернув карту изобретения, вы лишаетесь права создать одноимённый предмет, но не теряете его, если создали ранее. Эффект в верхней части карты разыгрывается в фазе событий каждого раунда, пока она лежит угрозой вверх.


Начиная с девятого раунда, в фазе погоды вдобавок к двум обычным броскам вы кидаете красный кубик голодных зверей. Если на нём выпало , сбросьте  или  из ячейки корпуса. Прочие результаты разыгрываются по обычным правилам.



Пример: в фазе погоды пятого раунда игроки дважды бросают кубик. Сначала выпадает 1: стихия обрушивается на мачту. К счастью, там лежит жетон переброса, поэтому мачта не получает повреждений: игроки убирают жетон и перебрасывают кубик. Теперь выпало 4 — руль. Маркер на шкале повреждений

руля сдвигается на следующее деление, а карта изобретения «Вёсла» переворачивается угрозой вверх. На втором броске выпадает 3 — пушки. Маркер приходит на красное деление шкалы (V): пушки получили критические повреждения. Как сказано в таблице, игроки не могут охотиться, пока повреждения пушек остаются критическими. Карта изобретения «Сети» переворачивается угрозой вверх: игроки не смогут создать этот предмет, пока не устранят угрозу.

6. Фаза ночи

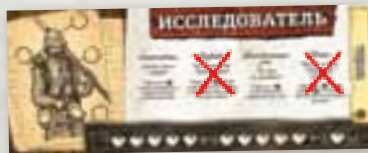
Каждый игрок (включая Дарвина) должен съесть 1  или получить 2 раны, как обычно. Однако никто не получает ран за сон под открытым небом и еда на корабле никогда не портится.

После вечерней трапезы «Бигль» продолжает плавание, если на одной с ним клетке нет жетонов препятствий и если его мачта не получила критические повреждения. Переместите фишку корабля на соседнюю клетку в том направлении, куда она смотрит. Например, на иллюстрации нос корабля направлен вправо, поэтому «Бигль» плывёт направо. Отказаться от перемещения нельзя. Корабль может покинуть игровую область только с фишшной клетки в правом верхнем углу, и ни с какой другой.

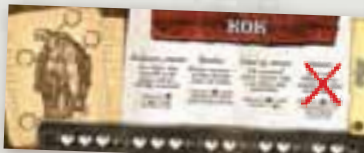


Особые умения

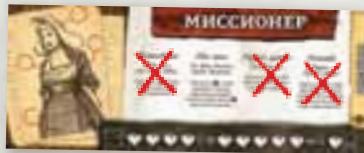
В этом сценарии **не применяются** следующие умения персонажей:



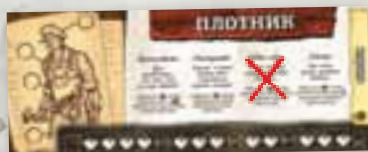
«Разведка», «Поиски»



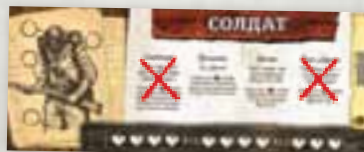
«Самогон»



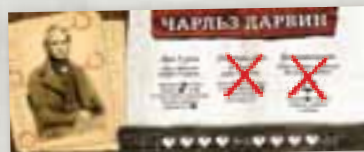
«Благословение», «Мудрая притча», «Молитва»



«Новая идея»



«Следопыт», «План обороны»



«Усмирение зверя», «Проницательность»

Особые правила для сценария 4

Помимо компонентов из базовой игры, в этом сценарии вам понадобятся следующие компоненты:

Справочный лист

Одна сторона этого листа применяется в третьем сценарии, а другая — в четвёртом. Сверху на каждой стороне указано, для какого сценария она предназначена. На справочном листе вы найдёте таблицу племён, которая потребуется в этом сценарии.



Кубик с числами

Нужен, чтобы определять направление миграции племён.



Таблица племён

Эта таблица на справочном листе служит для того, чтобы следить за настроением каждого из живущих на острове племён. Дружелюбно настроенное племя будет делиться с игроками своими знаниями и секретами, а враждебно настроенное — нападать на лагерь.

Таблица племён состоит из пяти основных частей:

1. Жетоны, обозначающие живущие на острове племена.
2. Дары, которые интересуют каждое племя.
3. Результат на от которого настроение племени ухудшается.



4. Шкала настроения, на которой отмечается текущее отношение каждого племени к игрокам.

Обратите внимание: на некоторых уровнях настроения отмечены два или даже три деления. Чтобы перейти на следующий уровень, маркер должен преодолеть все эти деления.

5. Реакция племён — полезные и вредные действия туземцев, которыми они выражают своё отношение к игрокам.

Сколько и каких племён живёт на острове, зависит от числа игроков:

Число игроков	Племена, участвующие в игре
1-2	
3	
4	

Во время подготовки положите на изображения жетонов всех племён, которые не участвуют в игре: в этой партии их эффекты не действуют. Положите на каждого племени, которое участвует в игре.

Настроение племени	Эффект
	Снизьте на 1 уровень частоты, и каждый игрок сбрасывает 1 жетон решимости.
	Каждый игрок сбрасывает 1 жетон решимости.
	Ничего не происходит.
	Получите 1 очко культуры.
	Племя раскрывает свой секрет; получите 1 очко культуры.



Жетоны находок

В этом сценарии вы получаете жетоны находок, только обмениваясь с племенами в фазе ночи. Если стопка находок закончится, перемешайте использованные жетоны и сделайте новую стопку. Когда вы открываете новый участок острова, вместо указанных на нём жетонов находок возьмите такое же количество жетонов решимости. Положите их в ячейку ожидаемых ресурсов, и когда эти жетоны станут доступными, все игроки смогут ими пользоваться.


Вступление

Выдержав опасное океанское плавание, вы замечаете прямо по курсу землю, и «Бигль» бросает якорь у берегов острова Племян. Вы отправляетесь на остров, чтобы установить контакт с обитающими там племенами и исследовать их. Обменивайтесь с аборигенами полезными предметами, завоевывая их доверие, и делайте им подарки, чтобы раскрыть их секреты. Но не забывайте, что островитяне вспыльчивы и с опаской относятся к чужеземцам. К концу десятого раунда терпение туземцев иссякнет, и вам придётся покинуть остров.

Изменения правил

Этот сценарий разыгрывается по обычным правилам с изменениями, описанными ниже и на листе сценария.

1. Фаза событий

В конце этой фазы, после розыгрыша карты события, происходит миграция племён. Бросьте кубик с числами за каждое обнаруженное племя и переместите его жетон на соседний участок в выпавшем направлении. Племена могут мигрировать на неисследованные клетки острова. Если племя должно выйти за пределы игровой области, оно появляется с противоположной стороны острова, как показано на иллюстрации. Если участок острова, на котором находится племя, уничтожен (переворачивается), немедленно бросьте  и переместите племя на соседний участок в выпавшем направлении.



Пример: первому племени выпало 2, и его жетон перемещается направо.

2. Фаза морального духа

Эта фаза проходит по обычным правилам.

3. Фаза добычи

Эта фаза проходит по обычным правилам.

4. Фаза действий

В начале этой фазы, перед планированием действий, вы можете провести **мозговой штурм**, чтобы получить новое изобретение. Для этого сбросьте жетоны решимости — на 1 больше, чем число игроков (2 жетона в одиночной игре, 3 в игре на двоих и т. д.), возьмите из колоды изобретений 2 карты, выберите одну из них и положите на поле изобретением вверх, а другую сбросьте. Вы можете превратить новое изобретение в предмет уже в текущем раунде.






Пример: в игре на троих участвуют солдат, миссионер, кок и Дарвин. В начале фазы событий они решают провести мозговой штурм и сбрасывают 4 жетона решимости (один игрок сбрасывает два жетона, а два других — по одному). Игроки тянут 2 карты изобретений: «Печь» и «Силки». «Силки» кажутся игрокам более полезными, поэтому они кладут эту карту на поле изобретением вверх, а «Печь» сбрасывают.

Новые действия


В этом сценарии (и только в нём!) вам доступны два особых действия. Они обозначены символами на листе сценария и подробно описаны здесь. Эти особые действия не заменяют обычных. Вы по-прежнему можете совершать все действия из базовой игры по стандартным правилам.

Обратите внимание: открыв новый участок острова, вместо жетонов находок вы получаете столько же жетонов решимости (см. «Жетоны находок» на предыдущей странице).

Разгадка секрета (особое действие исследования)

У каждого племени на острове есть свой секрет, который нужно разгадать игрокам. Когда в фазе ночи племя раскрывает свой секрет, бросьте кубик с числами и выложите на соседний участок в выпавшем направлении (как при миграции) обозначающий секрет. Каждое племя раскрывает свой секрет только один раз. В одном из следующих раундов вы можете разгадать секрет — переложить  с поля на планшет каюты Дарвина. Для этого совершите действие исследования на участке с . Нужное число фишек зависит от расстояния до лагеря. В случае успеха переместите  на наименьшее свободное деление шкалы секретов племён.



Пример: игроки хотят разгадать секрет, который был раскрыт на одном участке с лагерем. Назначив на действие 1 фишку, они должны бросить кубики исследования. Если действие завершается успехом, они забирают с поля  и кладут его на планшет.

Привлечение

Это особое действие позволяет вам приманивать обнаруженные племена ближе к лагерю. Чтобы привлечь племя, требуется 1 фишка: выставьте её на любой участок острова, соседний с лагерем. Положите на фишку дар, который интересует это племя (один кубик ресурса из доступных, а если племени нужно 🍖, снизьте уровень оружия на 1 и положите на фишку 🍖). В конце фазы действий переместите на этот участок жетон привлечённого племени из любой точки острова и переложите использованный ресурс в ячейку ожидаемых ресурсов (или сбросьте 🍖 и повысьте уровень оружия на 1). Несколькими действиями вы можете приманить больше одного племени за раунд.



Пример: чтобы приманить племя, которому нужна еда, игроки выставляют на соседний с лагерем участок 1 фишку и 1 еду. Выполняя действие, они перемещают жетон племени на этот участок и забирают еду в ячейку ожидаемых ресурсов.

5. Фаза погоды

Бросьте кубик голодных зверей. Выпавший результат не влияет на игроков, но от него зависит, какое из племён острова изменит своё отношение к игрокам в худшую сторону.

Пример: на красном кубике выпало 🍖, поэтому ухудшается настроение первого племени.



6. Фаза ночи

Каждый игрок (включая Дарвина) должен съесть 1 🍖 или получить 2 раны, как обычно. После этого вы переносите лагерь, обмениваетесь с племенами, делаете им подарки и пожинаете плоды дипломатии, как описано ниже.

1. Перенос лагеря

После вечерней трапезы вы должны перенести лагерь на соседний участок в направлении племени, которое ещё не раскрыло свой секрет. Если таких племён несколько, выберите одно из них. Если лагерь и так находится на одном участке с подходящим племенем, он остаётся на месте. Если все племена уже раскрыли свои секреты, вы можете перенести лагерь в направлении одного из 🍌, а не племени. После этого обязательного перемещения лагерь нельзя перенести ещё раз. Если вы ещё не открыли ни одного племени или уже разгадали все секреты, вы можете перенести лагерь по обычным правилам.

2. Обмен

Если после переноса лагеря он находится на одном участке с племенем, вы должны обменяться одним предметом с каждым племенем на этом участке. Выберите 3 предмета и выложите на каждый по одному случайному жетону находки лицом вниз. Затем откройте жетоны находок и заберите один из них по своему выбору, а предмет, на котором он лежал, отдайте племени. Сбросьте отданный предмет (отменив его эффекты, если возможно) и два оставшихся жетона находок.

Обратите внимание: вы также можете обмениваться стартовыми предметами и кладами — каждая такая карта считается одним предметом.

Если у вас нет трёх предметов, вы не можете обмениваться с племенем. Его настроение ухудшается на одно деление, и оно не примет подарков в этом раунде. Если на участке с лагерем несколько племён, вы должны провести обмен с каждым из них по очереди, в любом порядке.

3. Подарки

После обмена вы можете сделать один или несколько подарков племенам, с которыми обменивались, чтобы улучшить их настроение. Определите по таблице, какой дар интересует племя, сбросьте один или несколько нужных ресурсов (снизьте уровень оружия) и улучшите настроение племени на 1 деление за каждый потраченный ресурс (уровень оружия). Вы можете сделать сколько угодно подарков каждому племени, с которым обменивались. Однако племена, с которыми не было обмена в этом раунде, не примут ваших даров.

4. Реакция племён

В конце фазы ночи разыграйте реакцию каждого живущего на острове племени (даже если оно ещё не обнаружено) в зависимости от его текущего настроения.

Пример фазы ночи

1. Пока игроки обнаружили только одно племя. После ужина они переносят лагерь на соседний участок в направлении этого племени.



2. Лагерь оказался на одном участке с племенем, поэтому игроки должны произвести обмен. Они тянут три случайных жетона находок и выкладывают их на три предмета: «Верёвку», «Нож» и «Лопату». Затем они открывают жетоны и решают оставить жетон с деревом, лежащий на «Лопате». Игроки кладут дерево в ячейку доступных ресурсов и сбрасывают «Лопату», а также два других жетона находок.

3. Поскольку игроки обменивались с туземцами, они могут подарить им один или несколько нужных ресурсов. В таблице указано, что это племя интересуется деревом. Игроки сбрасывают 2 дерева из ячейки доступных ресурсов и улучшают настроение племени на 2 деления.



4. Теперь племя в хорошем настроении, поэтому игроки получают 1 очко культуры.



Особые правила для сценария 5

Помимо компонентов из базовой игры, в этом сценарии вам понадобятся следующие компоненты:

5 карт болезней

Эти карты отображают недуги, одолевшие игроков. В начале игры они замешиваются в колоду событий. Вытянув карту болезни, разыграйте её и возьмите следующую карту из колоды событий.



9 карт побережья

Среди этих карт 4 пары одинаковых и 1 непарная. В начале игры они выкладываются лицом вниз и переворачиваются особым действием изучения побережья.

Кубик с числами

Используется для определения погоды.



Жетоны Дарвина

Число доступных вам жетонов Дарвина зависит от того, сколько очков культуры вы набрали в предыдущем сценарии. Каждый жетон — это одноразовая фишка Дарвина, которую можно назначить как на самостоятельное действие (в том числе особое действие Дарвина), так и в качестве добавочной.



Вступление

Почти пять лет прошло с тех пор, как «Бигль» покинул родную гавань. Вы собрали образцы флоры и фауны, уточнили карты и открыли новые племена: осталось только вернуться в Британию. Но долгое плавание не проходит бесследно. Тяжёлый недуг истощает силы и дух команды, а ценным находкам грозит уничтожение. Звери больны, тропические растения высохли и завяли, просочившаяся в трюм вода подпортила коллекции редких видов, и даже окаменелости потрескались и стали крошиться. Обнаружив остров, которого нет на картах, вы отправляетесь туда, чтобы спасти команду и сохранить образцы.

Особенности подготовки

Подготовка проходит по базовым правилам с изменениями, описанными ниже.

Разместите участок острова № 8 на его обычном месте, положите на него жетон лагеря, сделайте колоду из 8 карт событий, подготовьте 3 колоды приключений, выложите на поле 9 изобретений со стрелками и 5 случайных, выдайте персонажам их личные изобретения, перемешайте жетоны находок и сложите их стопкой в закрытую.

- Перетасуйте 9 карт побережья и выложите их лицом вниз рядом с полем в виде квадрата 3×3.
- С самого начала игры у вас созданы предметы «Нож», «Верёвка» и «Горшок». Примените их эффекты (+1 к уровню оружия от «Ножа»).
- Сбросьте все жетоны находок и жетоны решимости, оставшиеся от предыдущего сценария.
- Карты обломков крушения не используются. В фазе событий первого раунда возьмите и разыграйте верхнюю карту колоды событий.
- Положите в ячейку доступных ресурсов 1 еду, которая не портится, за каждого игрока (включая Дарвина).
- Положите в ячейку доступных ресурсов 1 жетон решимости за каждого игрока (включая Дарвина). Это общие жетоны: кто угодно может пользоваться ими в любой момент игры.
- Получите жетоны Дарвина за очки культуры, набранные в предыдущем сценарии. Раз за игру вы можете использовать каждый такой жетон, как если бы это была фишка Дарвина.



Побережье

Очки культуры	Жетоны Дарвина
1–5	1
6–11	2
12+	3

Команду терзают приступы болезни

- Замешайте в колоду событий 1 карту болезни за каждого игрока (включая Дарвина).
- Начальный уровень морального духа зависит от числа игроков:
- Корабельный врач полностью излечивает всех персонажей, но затем каждый игрок получает 4 раны из-за болезни (игнорируйте).

Число игроков	1	2	3	4
Моральный дух	-1	-2	-3	-3 и каждый игрок получает

Коллекции уникальных видов испорчены

Перед началом игры бросьте кубик с числами за каждую вашу коллекцию уникальных видов. От результата зависит, какая часть коллекции испорчена: птица на 1–2, рыба на 3–4, дерево на 5–6. Закройте чёрными маркерами испорченные части в таблице на листе сценария.






Пример: у игроков 4 коллекции уникальных видов, поэтому они бросают кубик четыре раза. Выпадает 1 (птица), 3 (рыба), 2 (птица) и 6 (дерево). Игроки закрывают чёрными маркерами 2 птицы, 1 рыбу и 1 дерево. У них не осталось ни одной полной коллекции.




Новые действия

В этом сценарии (и только в нём!) вам доступны шесть особых действий. Они обозначены символами на листе сценария и подробно описаны здесь. Эти особые действия не заменяют обычных. Вы по-прежнему можете совершать все действия из базовой игры по стандартным правилам.

Сбор лекарственных трав (особое действие сбора ресурсов)

Чтобы собрать лекарственные травы, совершите действие сбора ресурсов на участке острова с символом . Собирать травы на каждом таком участке можно не чаще раза в раунд. Нужно число фишек зависит от расстояния до лагеря. Выполняя такое действие, считайте символ  источником (аналогично символам  и  при сборе окаменелостей в первом сценарии). Каждый успешный сбор лекарственных трав даёт вам 1 . Предметы, помогающие собирать обычные ресурсы, можно использовать и при сборе трав. Однако вы не получаете лекарственных трав в фазе добычи.



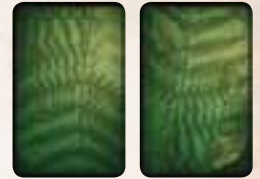
Пример: лагерь находится на равнине. Поскольку игроки не получают трав в фазе добычи, они вправе собрать их на участке с лагерем. Игроки назначают 1 фишку и должны бросить кубики сбора ресурсов. Действие завершается успехом, и они получают 1 , обозначающий лекарственные травы.

Изучение побережья

На побережье острова встречаются любопытные образцы флоры. Запомните, где находятся одинаковые растения, чтобы забрать их с собой.

Если на побережье остались хотя бы 3 карты, вы можете назначить на это действие 1 фишку, чтобы перевернуть лицом вверх 2 карты побережья. Кубики при этом бросать не надо.

- Если эти карты совпадают, заберите их себе: в конце игры каждая пара принесёт вам 2 очка знаний.
- Если это разные карты, верните их обратно лицом вниз.
- Открытые карты можно показывать другим игрокам. Однако записывать, где какие карты лежат, нельзя — только запоминать.
- Вы можете изучать побережье несколько раз за раунд, но каждое такое действие выполняется отдельно.



Пример: игрок назначил фишку на изучение побережья. Бросать кубики не надо, и при выполнении действия он открывает 2 карты побережья по своему выбору. Это разные карты, поэтому игрок возвращает их обратно лицом вниз, но запоминает, где какая лежала, и делится этой информацией с товарищами.

Особые действия Дарвина

Эти четыре действия позволяют устранить угрозу, нависшую над образцами, а также определяют их итоговую ценность в очках знаний. Каждое из этих действий может совершить только Дарвин — своей обычной фишкой или одноразовым жетоном. Эти действия не требуют бросков кубиков — достаточно назначить фишку и выполнить необходимое условие.

Лечение зверей

Редкие звери, пойманные в первом сценарии, заболели и погибли, если их не вылечить. Чтобы помочь животным, Дарвин может совершить это действие и потратить 1 лекарственные травы. Когда Дарвин делает это в первый раз, звери перестают умирать (теперь вы не потеряете их в 5–8-м раундах) и приносят по 2 очка знаний в конце игры. Если Дарвин во второй раз лечит зверей, они полностью выздоравливают и ценность каждого из них возрастает до 5 очков знаний.

Обратите внимание: даже вылеченные звери не защищены от результата «Ослабевший зверь» в фазе погоды.

Реконструкция окаменелостей

Если у вас исследованы горы () , Дарвин может совершить это действие в первый раз, чтобы спасти окаменелости от разрушения: в конце игры они принесут по 1 очку знаний. Если у вас исследованы ещё и холмы () , Дарвин может совершить это действие во второй раз, чтобы поднять ценность окаменелостей до 2 очков знаний.

Пример: игроки уже исследовали горы, и Дарвин приступает к первой реконструкции окаменелостей. Он выставляет свою фишку в ячейку действия на листе сценария: теперь каждая окаменелость принесёт 1 очко знаний. Затем, когда исследованы холмы, Дарвин совершает то же действие во второй раз, чтобы в конце игры каждая окаменелость дала не одно, а 2 очка знаний. В третий раз выполнить это действие нельзя.



Восстановление коллекций



Дарвин сбрасывает 1 восстановительный ресурс из ячейки этого действия и убирает 1 чёрный маркер, которым в таблице коллекций закрыт ресурс того же типа, что и сброшенный. За одно действие можно убрать только один чёрный маркер. В конце игры каждая полная коллекция приносит 4 очка знаний.

Кормление растений






Тропические растения, найденные в первом сценарии, умрут, если их не подкормить. Чтобы спасти растения, Дарвин может совершить это действие и потратить 1 еду. Когда Дарвин делает это в первый раз, растения перестают умирать (теперь вы не потеряете их в 4–8-м раундах) и приносят по 2 очка знаний в конце игры. Если Дарвин во второй раз подкармливает растения, они полностью восстанавливаются и ценность каждого из них возрастает до 5 очков знаний.

Сценарий 5

Восстановительные ресурсы

На участках с  можно получить особые ресурсы, которые пригодятся Дарвину для восстановления повреждённых коллекций. Всякий раз, когда вы получаете ресурс с участка с  (при сборе ресурсов или в фазе добычи), решите, каким будет этот ресурс: обычным или восстановительным. Обычные ресурсы кладутся в ячейку доступных или ожидаемых ресурсов, как обычно, а восстановительные — в ячейку восстановления коллекций, на символ источника, из которого были получены.

Обратите внимание: восстановительные ресурсы применяются только для восстановления коллекций. Их нельзя использовать вместо обычных ресурсов.

Обратите внимание: чтобы получить больше восстановительных ресурсов, вы можете использовать предметы, помогающие при добыче или сборе обычных ресурсов. Однако такие предметы должны действовать непосредственно на источник (, , ), из которого вы берёте ресурсы. Жетоны  и  для этой цели не подходят.



Пример: лагерь находится на участке с тотемом, поэтому в фазе добычи игроки решают, какими будут полученные ими ресурсы — обычными или восстановительными. Игроки выбирают второй вариант и выкладывают полученные еду и дерево в ячейку восстановления коллекций на листе сценария.

Завершение кампании

Завершение кампании

Пройдя пятый сценарий, подсчитайте очки за все оставшиеся у вас образцы (их итоговая ценность определяется в пятом сценарии) и найденные пары одинаковых карт побережья. Таблица на обороте пятого сценария позволит оценить, насколько успешно вы завершили сюжетную кампанию.

Набранные очки знаний	Звание	Труд Дарвина	Год	Научное содержание
1–18	Матрос	Путешествие натуралиста вокруг света на корабле «Вигля»	1839	Многотомный отчёт о кругосветной экспедиции «Вигля».
19–36	Старшина	Зоологические результаты путешествия на «Вигле»	1839–1843	Петиктозная монография с описанием млекопитающих, ископаемых, птиц и рыб.
37–65	Гацемарин	Насекомоядные растения	1875	Обширная научная работа, основанная на наблюдениях за живыми растениями и опытах с ними.
66–77	Офицер	Происхождение видов путём естественного отбора, или Сохранение благоприятных рас в борьбе за жизнь	1859	Основополагающий труд эволюционного учения, объясняющий, каким образом естественный отбор приводит к образованию разных видов животных и растений.
78+	Капитан	Происхождение человека и половой отбор	1871	Описание биологической эволюции человека и её значения для психологии, этики и общества.

Игра по отдельному сценарию



При желании вы можете разыграть любой из сценариев кампании, не проходя остальные. Не забудьте использовать компоненты, нужные для этого сценария.




Сценарии 3, 4 и 5 разыгрываются по обычным правилам этих сценариев. Особые условия, в которых вы начинаете игру (число образцов и т. п.), определяются по таблице.

Сложность	Низкая	Средняя	Высокая
Редкие звери и тропические растения	по 2 образца	3 зверя и 4 растения	по 5 образцов
Окаменелости и коллекция	по 3 образца	по 3 образца	по 3 образца
Начальный уровень оружия (только в сценарии 3)	3	2	1
Доступные жетоны Дарвина (только в сценарии 3)	3	2	1

Со сценарием 2 всё обстоит несколько сложнее, поскольку он является прямым продолжением предыдущего. Подготовьтесь к нему следующим образом (число используемых компонентов определяется по таблице).

- Выложите на поле в открытую участки острова, начиная с пляжа (№ 8) и добавляя соседние участки.
- Закройте чёрными маркерами истощённые источники (по одному источнику на участке, начиная с пляжа).
- Возьмите 9 изобретений со стрелками у названий, добавьте к ним случайные изобретения и перетасуйте. Выложите часть этих карт на поле предметами вверх, а остальные — изобретениями вверх.
- Каждый игрок получает раны.
- С самого начала у вас построено укрытие: выложите его жетон в средний ряд острова, как можно дальше от пляжа.
- Определите суммарный уровень крыши и частокола (разделите его между крышей и частоколом на своё усмотрение).
- Определите уровень морального духа.
- Выложите дерево и шкуры в ячейку доступных ресурсов.
- Определите число имеющихся у вас образцов каждого типа.
- Определите уровень оружия.

Элемент игры	Сложность		
	Низкая	Средняя	Высокая
Участки острова	пляж и 5 случайных	пляж и 6 случайных	пляж и 7 случайных
Истощённые источники	3	4	5
Случайные изобретения	3	2	1
Созданные предметы	5	4	3
Раны	нет	по 1 каждому игроку	по 2 каждому игроку
Суммарный уровень крыши и частокола	5	3	2
Уровень морального духа	+1 	0	-1 
Дерево и шкуры	по 3 каждого	по 1 каждого	нет
Редкие звери и тропические растения	по 2 образца	3 зверя и 4 растения	по 5 образцов
Окаменелости и коллекции	по 3 образца	по 3 образца	по 3 образца
Уровень оружия	3	2	1

- Выложите  на каждый открытый участок острова, где есть одновременно и  и , чтобы обозначить поваленные бурей деревья.
- Положите рядом с игровым полем планшет и 6 частей корабля.
- Положите в ячейку доступных ресурсов 1 еду, которая не портится, за каждого игрока (включая Дарвина).
- Возьмите новые карты экипажа.
- Подготовьте новую колоду событий из 8 карт по обычным правилам. Вы не получаете ни стартовых предметов, ни обломков крушения. В фазе событий первого раунда возьмите и разыграйте верхнюю карту колоды событий.

Теперь вы можете разыграть сценарий 2 по его обычным правилам.

Универсальные компоненты

Универсальные компоненты Миссионер



Этот персонаж может участвовать как в игре по любому из базовых сценариев, так и в сюжетной кампании «Путешествие „Бигли“». Мы не рекомендуем выбирать миссионера, если вы играете в одиночку.

Умения миссионера

Благословение

Сбросьте 2 жетона решимости, чтобы в фазе ночи текущего раунда вся еда не испортилась.

Одно тело

Сбросьте 1 жетон решимости, чтобы разрешить одному персонажу выбрать другого персонажа и передать ему сколько угодно своих жетонов решимости. Миссионер может быть одним из этих персонажей.

Мудрая притча

Сбросьте 3 жетона решимости, чтобы сбросить из ячейки угрозы любую карту. Её эффект угрозы при этом не сбрасывается.

Молитва

Сбросьте 2 жетона решимости, чтобы персонаж, которому при выполнении действия выпал «?» на кубике приключений, не брал карту приключения. Это надо сделать до того, как взята карта приключения.

Обратите внимание:

когда маркер раны минует первую стрелку на шкале здоровья миссионера, уровень морального духа не снижается, а повышается.



Карты экипажа

Вы можете сделать игру проще, введя в неё карты экипажа. Аналогично Пятнице и псу из базовой игры, члены экипажа не считаются игроками. Юнга, лошадь и судовой врач дают вам дополнительные фишки, а попугай и вперёдсмотрящий помогают другим образом. Карты экипажа можно использовать как в сюжетной кампании, так и в любом другом сценарии. Они не увеличивают число игроков и не влияют на стоимость строительства укрытия, крыши и частокола.

В этом дополнении пять разных карт экипажа.

Юнга

Может участвовать в любом действии, но только как добавочная фишка. Погода влияет на юнгу, однако ночью ему не надо есть.

Попугай

В фазе морального духа первый игрок получает ещё 2 жетона решимости. Жетоны за попугая берутся в самом начале фазы, перед получением или сбросом жетонов из-за уровня морального духа. Никакие игровые эффекты на попугая не действуют.

Вперёдсмотрящий

Держите стопку участков острова лицом, а не рубашкой вверх. На вперёдсмотрящего не действуют никакие игровые эффекты.

Лошадь

Может участвовать в любом действии, но только как добавочная фишка. Кроме того, в этом действии вы можете не учитывать расстояние до лагеря (с лошадью вы можете выполнить действие на любом участке острова, как если бы это был соседний с лагерем участок). На лошадь не действуют никакие игровые эффекты.


Судовой врач

Фишку судовой врача можно использовать только для действий, указанных на его карте. В фазе действий врач может либо собрать целебные травы (это не то же самое, что лекарственные травы из сценария 5), либо потратить собранные ранее травы, чтобы излечить 1 ❤️ любому игроку. Никакие другие эффекты на судовой врача не действуют.




Универсальные компоненты

Карты событий

В этом дополнении 20 новых карт событий, и все они отмечены символом  в левом нижнем углу.



Шесть из этих новых событий влияют на Дарвина и поэтому применяются только в сюжетной кампании. Их легко отличить по зелёному символу книги: .

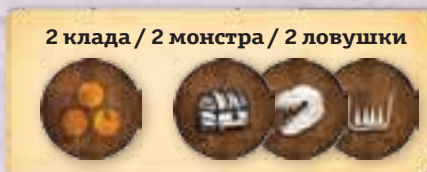
Остальные 14 карт можно использовать в игре по любому сценарию.

Жетоны тайн

Некоторые новые карты событий предписывают выложить на поле жетоны тайн.

Если такой жетон выложен в ячейку действия (например, исследования), то при следующем выполнении этого действия вы должны будете взять и разыграть одну карту тайны соответствующего типа. Не имеет значения, сколько фишек назначено на действие и увенчалось ли оно успехом. Карта берётся после того, как действие полностью выполнено. Разыграв её, сбросьте жетон.

Если такой жетон выложен на участок/клетку острова, то при следующем выполнении любого действия на этом участке/клетке вы должны будете взять и разыграть одну карту тайны соответствующего типа. Не имеет значения, сколько фишек назначено на действие и увенчалось ли оно успехом. Карта берётся после того, как действие полностью выполнено. Разыграв её, сбросьте жетон.



Жетоны мешка и корзины

В фазе действий эти жетоны помогут вам не забыть, кто из игроков использует одноимённые предметы из базовой игры.

Создатели дополнения

Авторы игры: Роберт Мэссон, Игнаций Тшевичек \boxtimes Развитие и тестирование: Марион Хойзер

Текст правил: Лукаш Пехачек, Роберт Мэссон \boxtimes Коробка: Рафал Шима, Мацей Мутвиль

Иллюстрации: Барбара Треля-Шима, Каролина Венцкая, Матеуш Бельский, Мариуш Гандзель

Дизайнер: Мацей Мутвиль

Игру тестировали: Валец, Млоды, Вассаго, Мацей Матушевский, Ромек, Олек, Роберт Цёмбор, Робин Лис, Джексон Бумховер, Тайлер, Бьянка, Кати Хафен, Даррен Беззонт, Эйрик Утхус, Харальд Сигурдсон, Феликс Ведель, Павел Силингевич, Донни Хейс, Ричард Уилкинс, Байрон Кэмпбелл, Массимилиано Амато, Колин Шэм

© 2013 Portal Games



Русское издание: ООО «Мир Хобби»

Общее руководство: Михаил Акулов, Иван Попов

Руководство редакцией: Владимир Сергеев \boxtimes Перевод: Петр Тюленев

Вёрстка: Иван Суховой \boxtimes Корректурa: Ольга Португалова

Вопросы издания игр: Николай Пегасов (nikolay@hobbyworld.ru)

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

Неоценимую помощь при подготовке русского издания оказали Юрий Тапилин и Джей.

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

Правообладатель © 2014 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.
www.hobbyworld.ru

