

У края игрового поля протекает река, по которой можно плыть на лодке. Река не делает полный круг и, как вы увидите в правилах, пересечение леса с переносом лодки не бесплатно.

Два гидросамолёта обозначают области, куда вы можете привезти сокровища.

За пределами храма есть 6 секретных комнат. Чтобы исследовать их, необходимо сыграть **жетон прохода в секретную комнату**.



Стена, окружающая храм, выполняет функцию счётчика победных очков. Каждый раз, получая победные очки, сразу же отмечайте их здесь.

Река соединяет 6 зданий и 6 мест раскопок, в которых вы найдёте информацию и предметы, необходимые для исследования храма. В игре они представлены в виде "плиток действий", которые размещаются в местах раскопок в начале игры.



плитки действий

Одно из 6-ти мест раскопок и пример плиток действий, которые могут быть в нём найдены. Это – начальное место раскопок, что отмечено оранжевой раскраской.

Особые карты

Эти карты дают большие преимущества своим владельцам.



Ценовой круг

С помощью этого круга определяется ценность найденных сокровищ.



Сокровища

В игре есть 5 видов сокровищ, по 5 штук каждого вида – всего 25 жетонов сокровищ.



5 видов сокровищ



обратная сторона

Ключи

Для того чтобы открыть двери храма, вам нужны ключи. В игре есть ключи 5 цветов, по 7 штук каждого цвета. Ключи можно поменять на победные очки.



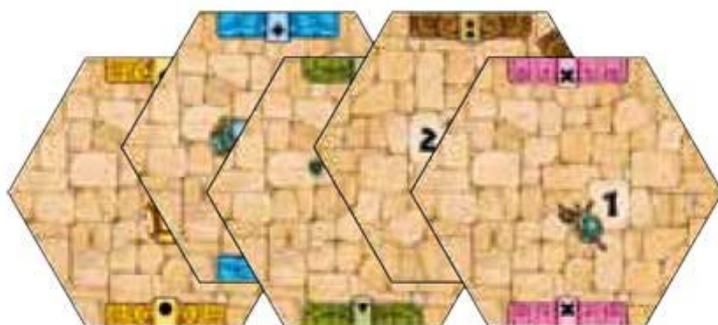
5 цветов ключей



обратная сторона

Светлые комнаты

У светлых комнат двери такого же цвета, как и отпирающие их ключи. Они называются по цвету их двери. Таким образом, «розовая комната» – светлая комната с одной или двумя розовыми дверями.



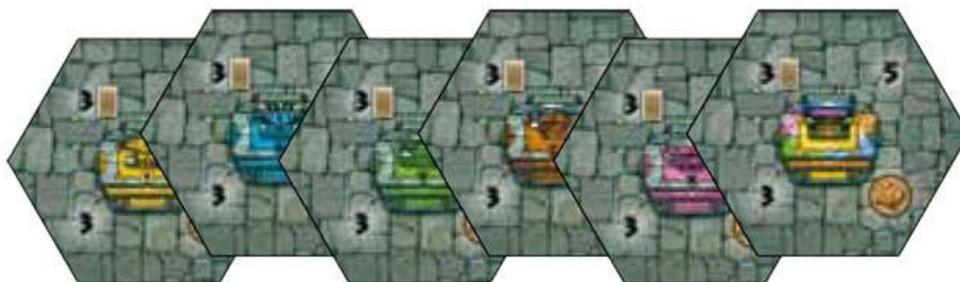
комнаты 5 цветов



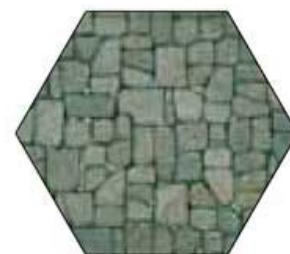
обратная сторона

Святылища (тёмные комнаты)

Святылища отличаются друг от друга цветом алтаря. Они имеют такие же 5 различных цветов ключей и дверей, как и светлые комнаты. Но ещё есть шестое святилище, алтарь которого разноцветный.



6 святилищ



обратная сторона

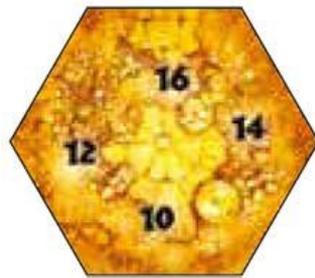
Цвета

Есть дверь, ключ и алтарь каждого из 5-ти цветов. Обратите внимание: каждому цвету соответствует определённый символ.

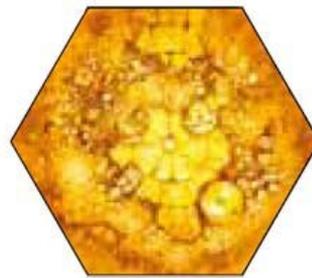


Комната с сокровищами

Эта комната храма кладётся на игровое поле последней. Она необычная и приносит много победных очков.



комната с сокровищами



обратная сторона

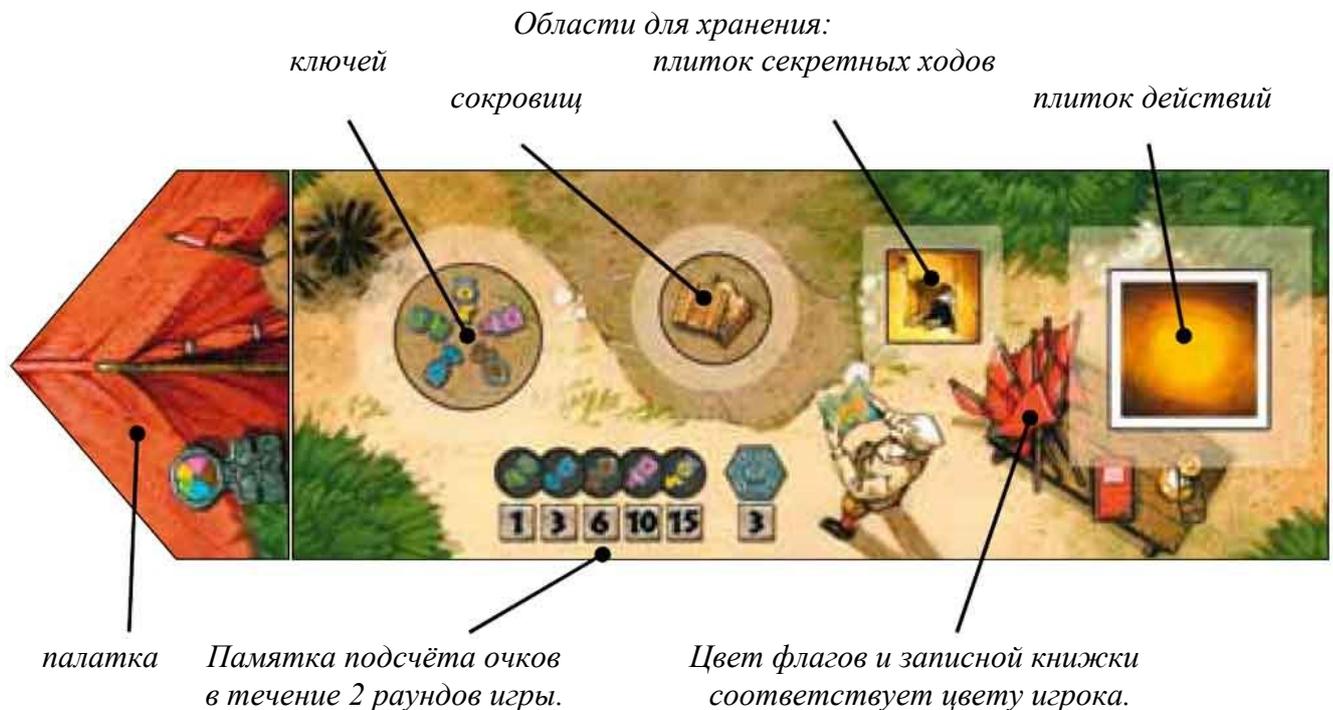
Лагерь

У каждого игрока есть свой лагерь, в котором он хранит ключи, сокровища, плитки тайных ходов и действий.

Палатка показывает: с одной стороны, воспользовался ли игрок своей возможностью на дополнительное исследование (пояснение см. ниже в правилах), а с другой стороны, направление передачи хода в каждом раунде.

В нижней части каждого лагеря есть памятка подсчёта очков в течение 2 раундов игры.

У каждого игрока – свой цвет палатки, флагов в лагере и фигур.



Фигуры игрока

Каждый игрок получает следующие фигуры:



20 флагов



1 исследователь



1 ящик со снаряжением



1 лодка

Подготовка к игре

1) Положите **игровое поле** в центре стола.



2) Каждый игрок выбирает себе цвет и кладёт перед собой **лагерь** и **20 флагов** своего цвета.

Затем расположите на игровом поле:

А) Исследователей за пределами храма.

Б) Ящики со снаряжением на клетку 0/100 счётчика очков.

В) Лодки на первом (оранжевом) месте раскопок.

3) Каждый игрок кладёт свою **палатку** слева от своего лагеря так, чтобы была видна сторона с изображением флага и ключа.

4) Перемешайте **6 святилищ** и сложите их в стопку лицевой стороной вверх. Положите **комнату с сокровищами** под эту стопку, а всю стопку – на соответствующее место. Это позволяет вам видеть следующее святилище, которое будет обнаружено.

5) Сформируйте стопку из **8 плиток секретных ходов**.

6) Положите **ценовой круг**, который показывает ценность сокровищ, на соответствующий круг.

Ориентирование круга не имеет значения, но цифры должны находиться строго напротив 5 символов сокровищ.

7) Перемешайте **13 особых карт**, сформируйте из них колоду и положите лицом вниз на игровое поле.

8) Перемешайте **25 жетонов сокровищ**, сформируйте из них 3 примерно одинаковые по размеру стопки и положите их лицевой стороной вниз (должна быть видна сторона с изображением сундука).

9) Перемешайте **10 светлых комнат**, сформируйте из них стопку и положите на игровое поле лицевой стороной вниз.

10) Отсортируйте **35 ключей** по цветам, сформируйте из них 5 стопок и положите лицевой стороной вверх рядом с игровым полем.

11) Разложите плитки действий на игровом поле следующим образом:

Для 4-х игроков: перемешайте **24 плитки действий** и разложите по 4 плитки лицом вверх в каждом месте раскопок.

Для 3-х игроков: сначала уберите в коробку 3 плитки с цифрой 4 на рубашке.

Для 2-х игроков: сначала уберите в коробку 8 плиток с цифрой 3 или 4 на рубашке.

Затем перемешайте оставшиеся плитки и разложите их на 6-ти местах раскопок, как показано на рисунке:



для 2 игроков



для 3 игроков



для 3 игроков



для 2 игроков

Правила игры

Введение

Вы становитесь одним из четырёх исследователей и во время экспедиции пытаетесь заработать больше победных очков, чем ваши коллеги. Продолжительность экспедиции – два месяца. Эти два месяца представлены в виде 2 раундов, каждый из которых состоит из нескольких ходов.

В свой ход вы посещаете на лодке одно из 6 мест раскопок, расположенных по периметру игрового поля, чтобы получить одну из плиток действий. Затем в одной из комнат храма ваш исследователь будет проводить раскопки, которые сразу же принесут вам победные очки, которые отмечаются на счётчике очков фигурой ящика со снаряжением.

В конце каждого раунда подсчитываются дополнительные очки.

В конце 2-го раунда игрок с наибольшим количеством победных очков получит звание исследователя года.

Начало игры

Начинает игру самый младший игрок.

В первом раунде ход передаётся по часовой стрелке. Игрок, сидящий слева от первого игрока, ходит вторым и т. д. Ориентированные палатки служат напоминанием.



В начале игры каждый игрок (по порядку, начиная с первого игрока) выбирает себе из стопок 2 ключа, которые он кладёт лицевой стороной вверх перед собой, рядом со своим лагерем.



рюкзак

Эта область представляет собой его рюкзак.

Эти ключи позволяют вам открыть в храме двери такого же цвета или заплатить за пересечение леса (см. ниже).

Ход игры

Каждый ход состоит из 2 фаз:

1) **Фаза лодки**, во время которой вы берёте плитку действий и немедленно выполняете её последствия. Эта фаза является **обязательной**.



2) **Фаза исследователя**, во время которой вы занимаетесь поиском сокровищ и получаете победные очки. Эта фаза является **необязательной**.

Тем не менее, настоятельно рекомендуется каждый ход искать новую комнату для того, чтобы не отстать от других.



1) Фаза лодки

В начале каждого хода вы можете взять одну из находящихся на игровом поле плиток действий, соблюдая следующие правила:



Если вы хотите взять плитку на месте раскопок, в котором в настоящее время находится ваша лодка (например, А, Б или В), то вы берёте желаемую плитку, кладёте её на соответствующее место в вашем лагере и осуществляете требуемое действие (объяснено ниже).

Если вы хотите взять плитку, которая находится на месте раскопок через одно от того, где в настоящее время находится ваша лодка (в данном примере Г), вам необходимо проплыть по реке, чтобы достигнуть этого места раскопок (**движение по часовой стрелке**).



Навигация по реке бесплатна, но вы не можете проплыть вперед более чем на 5 мест раскопок за один ход.



Если ваша лодка во время движения проплывает через лес, то вы **немедленно** платите один ключ (на свой выбор) из своего рюкзака. Ключ кладётся в стопку с ключами.

Примечание: Если вы не можете заплатить ключом, то вы должны переместить свою фигуру ящика со снаряжением на счётчике на 10 клеток назад.



рюкзак

2) Фаза исследователя

Состоит из 2 этапов:

- А) Передвижение
- Б) Раскопки



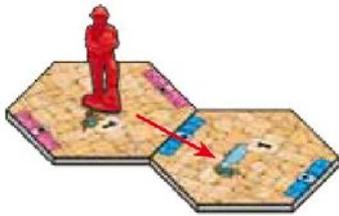
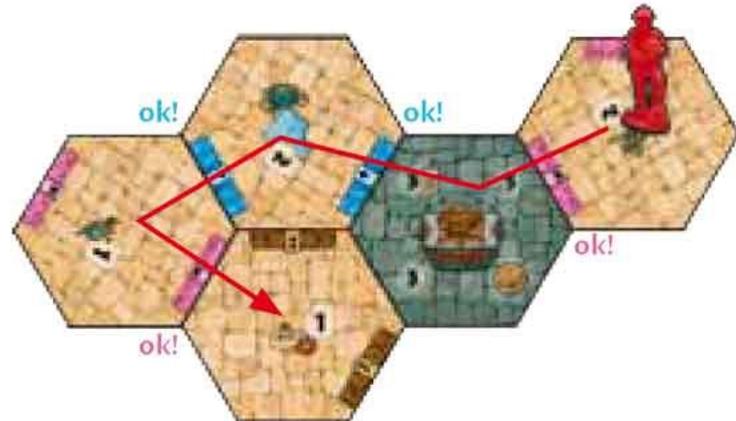
А) **Передвижение.** Передвиньте своего исследователя в комнату, в которой ещё нет флага вашего цвета.

– В храме можно передвигаться только по комнатам, которые были обнаружены (поэтому вы не можете передвигаться по пустым областям на игровом поле).

– Чтобы войти или покинуть храм, вы должны пройти в дверь, которая ведёт на улицу.

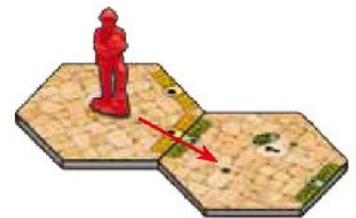
– Чтобы пройти в дверь, вы должны иметь ключ такого же цвета **в своём рюкзаке**.

Внимание: Вы не отдаёте ключ, чтобы пройти в дверь подходящего цвета – вы просто должны иметь его.



– Дверь не должна быть по обе стороны стены, чтобы можно было в неё пройти. В данном примере синяя дверь также позволяет пройти из розовой комнаты в синюю комнату.

– С другой стороны, если в одной стене 2 двери разного цвета, то вы должны иметь два соответствующих ключа, чтобы пройти в эти двери (в данном примере жёлтый и зелёный ключи).



– Расстояние, на которое можно передвигаться, не ограничено.

– Вполне допустимо, если исследователь выйдет из храма в одну дверь, а затем войдёт в храм через другую (если у него есть соответствующие ключи).



Спасение

Если игрок попадает в такую ситуацию, в которой он, в результате просчёта, не в состоянии сделать каких-либо новых раскопок, то он может только купить ключ и положить его в свой рюкзак. Этот ключ стоит 10 очков на счётчике.

Б) Раскопки. Когда вы добрались до нужной комнаты, вы можете приступить к раскопкам.

В каждой комнате находится одна или несколько наград. Выберите незанятую область, которая интересует вас больше всего, и поставьте на ней один из ваших флагов, чтобы немедленно получить награду: победные очки, случайные особые карты или сокровища.



Примеры:

1 очко

светлая
комната

16 очков

комната
с сокровищами

7 очков + 1 карта

секретная
комната

3 очка + 1 карта



святилище

1 сокровище



святилище

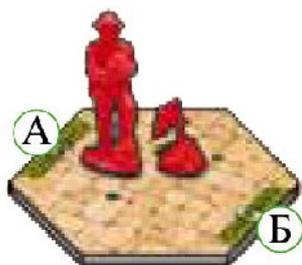
Установив флаг на игровом поле, исследователь прекращает своё движение. Вы можете продолжить движение только на следующий ход. Исключения: секретный ход (стр. 12) или дополнительные раскопки (стр. 14).

Примечание: Исследователь может поставить только один флаг своего цвета в каждой комнате!

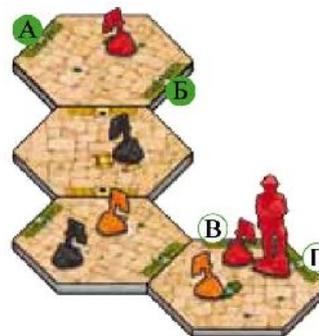
Светлые комнаты

В каждой светлой комнате есть только одна область, которая приносит победные очки. Тем не менее, стоит искать светлые комнаты, даже если противник уже забрал награду, поскольку можно получить победные очки за следующее:

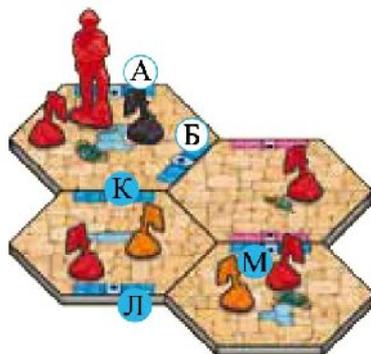
- 1 очко за каждую дверь в комнате, в которой вы только что поставили свой флаг;
- 1 очко за каждую дверь одинакового цвета в комнатах, в которых **уже** есть один из ваших флагов (в любой части храма).

Примеры:

Ваша первая зелёная комната
2 двери (A и B) = 2 очка



Ваша вторая зелёная комната
2 новые двери (B и Г) + 2 старые двери (A и B) = 4 очка

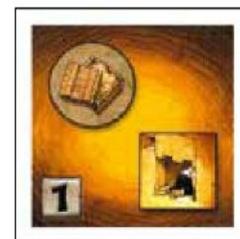


Ваша третья синяя комната
2 новые двери (A и B) + 3 старые двери (K, L и M) = 5 очков

Плитки действий

На каждой плитке изображено одно или несколько действий. Вы можете использовать их **все**. Например, плитка на рисунке справа позволяет выполнить следующие действия: взять сокровище, взять жетон секретного хода и получить 1 очко.

Важно: Если на плитке изображено более одного действия, то вы можете выполнять их в любом порядке.

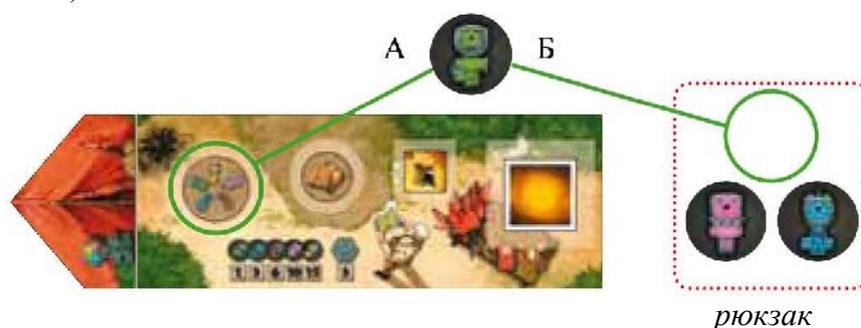


Действия

Цветной ключ. Возьмите ключ указанного цвета из стопки и сразу решите, куда его положить:

– либо в свой лагерь лицевой стороной вниз для того, чтобы получить победные очки после 2-го раунда игры (вариант А).

– либо в свой рюкзак лицевой стороной вверх, чтобы облегчить своё передвижение и/или в дальнейшем оплатить своё передвижение через лес (вариант Б).



Разноцветный ключ. То же самое, что и цветной ключ, только вы можете выбрать ключ любого цвета.

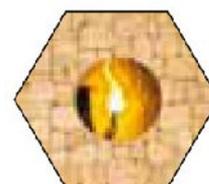
Сокровище. Возьмите **3 верхние** сокровища из любой стопки на ваш выбор, тайно выберите одно из них и положите в свой лагерь лицевой стороной вниз. Верните два оставшихся сокровища **на верх** стопки.



Особая карта. Возьмите из колоды **3 верхние** карты, выберите одну из них и положите её перед собой лицевой стороной вниз. Вы можете сыграть её сразу или сохранить для того, чтобы сыграть позже. Верните две оставшиеся карты **на верх** колоды.

Действия карт описаны на стр. 18.

Открытие светлой комнаты. Возьмите **верхние 3** плитки из колоды, выберите одну из них и положите её на любое пустое место на игровом поле. Вы можете свободно выбрать её ориентирование. Верните две оставшиеся плитки **на верх** колоды.

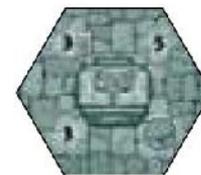


Секретный ход. Возьмите жетон секретного хода и положите в свой лагерь.

Награда. Немедленно добавьте себе указанное количество победных очков.



Открытие святилища. Возьмите **верхнюю плитку** из стопки и положите её на любое свободное место на игровом поле. Её направление не имеет значения, поскольку на плитке нет изображения дверей.



Начисление дополнительных очков. Выберите цвет комнаты. Получите по 1 очку за каждую дверь этого цвета в комнатах, где уже есть ваш флаг.

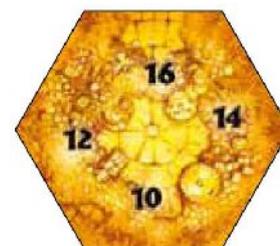
Внимание: Очки за это получаете только вы.



Пример: Красный игрок мог бы получить 5 очков за синие двери, а если бы это действие совершил оранжевый игрок, то он мог бы получить только 3 очка.

Комнаты. Примечания

Размещение комнаты с сокровищами происходит автоматически: как только остается всего одно пустое пространство в храме, она сразу же кладётся туда и становится доступна для открытия.



В 6 секретных комнат можно войти только с улицы и с помощью жетона секретного хода.

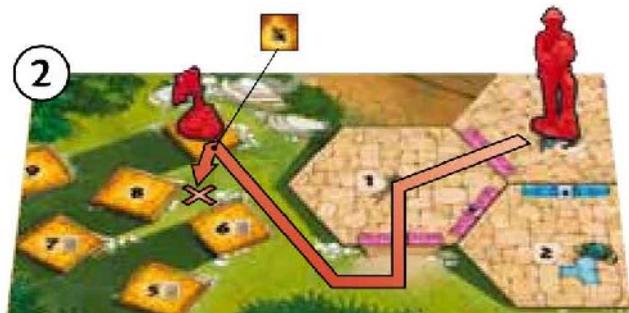
Внимание: Секретные комнаты можно исследовать в любом порядке.

Секретные ходы

Секретный ход позволяет вашему исследователю пройти через одну (и только одну) стену или дверь, для которой у вас нет ключа. Вы возвращаете в стопку сыгранный жетон секретного хода. Ход открывается, вы входите в комнату... теперь у вас есть 3 варианта действия: 1) Вы продолжаете своё движение, как обычно; 2) Вы устанавливаете свой флаг, и ваш исследователь останавливается; 3) Вы устанавливаете свой флаг, и ваш исследователь немедленно покидает комнату через секретный ход прежде, чем ход закроется. В приведенных ниже примерах ключи и жетон (жетоны), которые использует игрок, изображены ниже или рядом с полем. Установленный в этот ход флаг и крест показывают, где исследователь заканчивает своё движение.



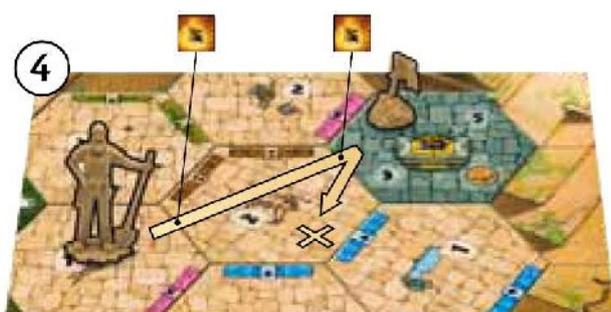
Оранжевый игрок проходит через стену, затем он открывает дверь розовым ключом и попадает к жёлтому алтарю.



Используя розовый ключ, красный игрок покидает храм. Сбросив жетон секретного хода, он заходит в секретную комнату +10, ставит флаг и покидает комнату, чтобы не остаться запертым. Таким образом, он заканчивает своё движение.



Используя жетон секретного хода, чёрный игрок проходит в дверь. Затем он исследует розовую комнату и решает остаться там, потому что он хочет пойти к жёлтому алтарю на следующий ход (пройти в розовую дверь).



Первый секретный ход даёт возможность попасть в коричневую комнату, а второй – в комнату с жёлтым алтарём, которую бежевый игрок немедленно покидает. Это совершенно законно, хоть и стоило очень дорого.



Здесь также, красный игрок использует два жетона, чтобы попасть к жёлтому алтарю. Но он решает остаться в этой комнате, так как розовый ключ позволит ему продолжить своё исследование в следующей ход.

Важно: Если исследователь заходит в комнату и сразу возвращается обратно, используя секретный ход, то он должен немедленно остановиться после прохода через ту же стену или в ту же дверь во второй раз (см. примеры 2 и 4).

Доставка сокровищ

Чтобы получить максимальное количество очков за сокровища, которые вы собираете в своём лагере во время игры, вам необходимо доставить их на один из гидросамолётов.

Доставку можно осуществить только тогда, когда ваша лодка проходит мимо гидросамолёта, **проплывая от одного места раскопок к другому**: вы на мгновение останавливаетесь для доставки своего сокровища, затем вы продолжаете своё движение к поставленной цели. Доставка происходит в 3 этапа:

1. Сбросьте любое количество сокровищ **одного типа** (верните их в коробку).
2. Прибавьте на счётчике количество очков, указанное на ценовом круге (которое варьируется от 2 до 5).
3. Поверните ценовой круг по часовой стрелке на одно деление. Это меняет цены на следующую доставку.

Примечания:

– Нельзя сделать доставку без перемещения своей лодки (за исключением особых карт, стр. 18).

– Если вы достаточно долго плывёте на лодке по реке, то вы можете посетить оба гидросамолёта за один ход и, следовательно, сделать две последовательные доставки. В этом случае ценовой круг поворачивается на одно деление после каждой доставки.



А

Б

– Красный игрок продолжает своё движение к месту раскопок Б и берёт плитку X. Игра продолжается как обычно.

Пример доставки:

– Проплывая от места раскопок А к месту раскопок Б, красный игрок останавливается у гидросамолёта, чтобы сделать доставку сокровищ.

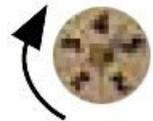


– Он доставил 4 маски.

– Текущая стоимость маски равна 3.

– Поэтому он сразу получает 12 очков.

– Ценовой круг поворачивается.



Дополнительная фаза исследователя / дополнительный ключ



рюкзак, но не в лагерь.

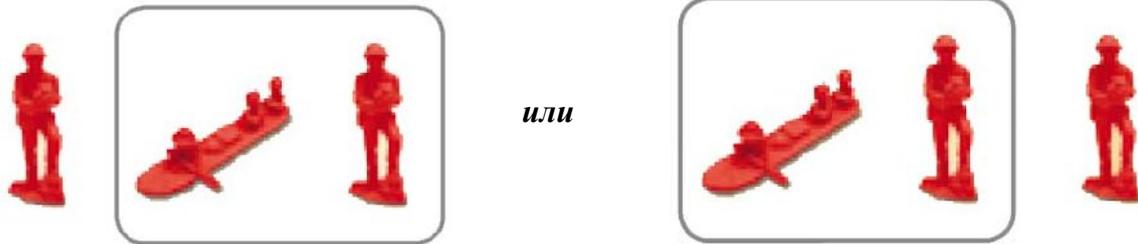
Один раз за раунд у вас есть возможность воспользоваться флагом или ключом, изображёнными на вашей палатке. Вы можете:

- **либо** сыграть дополнительную фазу исследователя;
- **либо** взять ключ (на свой выбор), который вы должны положить в свой

Чтобы показать, что вы воспользовались этим свойством, переверните свою палатку.



Если вы выберете дополнительную фазу исследователя, то вы можете сыграть её **в любой момент** своего хода. Поэтому вы можете сыграть фазу исследователя до фазы лодки или закончить свой ход второй фазой исследователя.



Сыграть дополнительную фазу исследователя, а затем сделать свой ход, как обычно.

Сделать свой ход, как обычно, а затем сыграть дополнительную фазу исследователя.

Окончание первого раунда

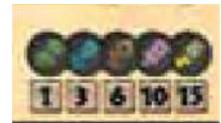
Первый раунд заканчивается, когда на всех 6-ти местах раскопок закончатся плитки действий. Игрок, который забрал последнюю плитку, заканчивает свой ход, как обычно. Затем идёт раунд промежуточного начисления очков.

Промежуточное начисление очков

Внимание: Все представленные ниже варианты начисления очков учитывают только те ключи, которые находятся в лагере. Лежащие в рюкзаке ключи никогда не приносят очков.

1. Начисление очков за ключи

Каждый игрок раскрывает ключи, которые он собрал в своём лагере, и получает за них очки, используя соответствующую таблицу. Чем больше разных ключей собрал игрок, тем больше он получит очков. Максимум – 15 очков за полный набор ключей.



3 разных ключа = 6 очков



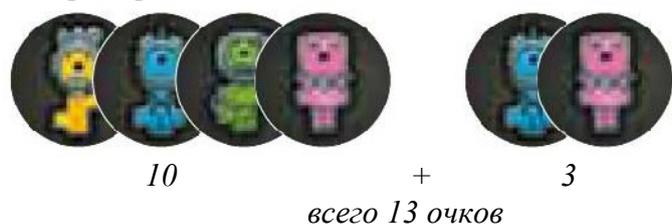
4 разных ключа = 10 очков

Если есть одинаковые ключи, то очки за каждый набор начисляются отдельно.

Пример 1:



Пример 2:



2. Начисление очков за алтари

За каждое святилище игрок (среди игроков, которые поставили там флаг), который имеет больше ключей цвета этого алтаря, получает 3 очка.

В случае ничьей каждый из спорящих игроков получает 3 очка.

Если ни у кого из игроков, которые имеют флаг в этой комнате, нет ключа цвета алтаря, каждый из них получает 3 очка.



Примеры начисления очков за алтари:



Количество ключей не считается, потому что красный игрок – единственный, кто поставил флаг в этой комнате. Он сразу получает 3 очка.



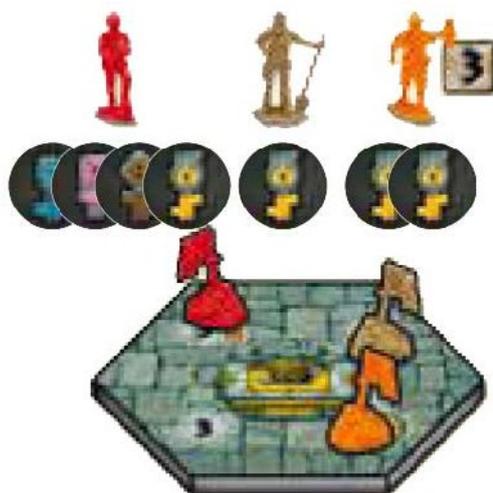
Красный и оранжевый игроки оба получают по 3 очка, потому что ни у одного из них нет жёлтых ключей.



Чёрный игрок получает 3 очка, потому что он единственный игрок, у которого есть жёлтый ключ.



Красный и бежевый игроки получают по 3 очка, потому что у каждого из них есть по одному жёлтому ключу, а у чёрного игрока нет ни одного.



Только оранжевый игрок получает очки, потому что у него больше жёлтых ключей, чем у его противников.



Для разноцветного алтаря считается **общее количество** ключей всех цветов в лагере.

После того, как будут начислены все очки, игроки могут опять спрятать свои ключи, перевернув их лицевой стороной вниз.

В конце игры они снова будут учитываться при начислении очков.

Подготовка ко второму раунду

Переверните свою палатку так, чтобы была видна сторона с изображением флага и ключа. Вы снова можете использовать их свойства в течение раунда.

Внимание: В этот раз палатка размещается **справа от лагеря** потому, что во втором раунде меняется направление передачи хода.

Как и в начале игры, все лодки кладутся на начальное место раскопок (оранжевое).



Соберите все плитки действий, перемешайте и разложите их, как показано на стр. 1.

Игрок, который в течение первого раунда был последним игроком, становится первым игроком. Меняется направление передачи хода: вторым ходит игрок, сидящий справа от первого и т. д.



Естественно, река продолжает течь в направлении по часовой стрелке, и движение лодок не зависит от изменений в направлении передачи хода.

Окончание раунда и игры

Второй раунд заканчивается так же, как первый (когда будут взяты и сыграны все плитки действий), **но** после этого играется особый ход, в который каждый игрок может в последний раз переместить своего исследователя, чтобы поставить последний флаг и заработать очки. Затем наступает заключительный раунд начисления очков.



Заключительное начисление очков

Заключительное начисление очков происходит так же, как в конце первого раунда, но с учётом следующих моментов:



1. Все сокровища, которые вам не удалось доставить, всё-таки приносят вам по 1 очку каждое.

2. В конце игры карты (см. ниже) приносят указанное количество очков.



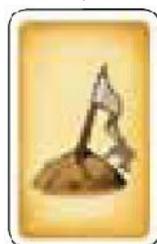
Игрок, набравший наибольшее количество очков после заключительного раунда, объявляется победителем. В случае ничьей игроки делят победу.

Особые карты

- Особую карту можно сыграть сразу или сохранить для того, чтобы сыграть позже.
- Вы можете сыграть карту в любой момент своего хода. Вы можете сыграть более одной карты в ход.
- Карты (например, секретный ход) также можно сыграть в конце игры во время последнего движения вашего исследователя.
- Сыграв карту, сбросьте её лицом вверх на область рядом с колодой.



Используйте эту карту, как жетон секретного хода.



Сыграйте эту карту, чтобы сделать дополнительное исследование.



Возьмите из стопки ключ желаемого цвета. Вы можете положить его в свой рюкзак или в лагерь.



Вы не платите требуемым ключом, когда пересекаете лес (может быть использована только один раз).



*Во время **одной** доставки **каждое** сокровище приносит вам +2 очка.*



*Вы можете сделать **одну** доставку, не проплывая на лодке мимо гидросамолёта.*



*Во время **одной** доставки за одно действие вы можете доставить столько видов сокровищ, сколько пожелаете (ценовой круг повернется только один раз после доставки).*



*Во время **заключительного раунда начисления очков:**
Каждая карта приносит 3 очка. Но если у вас есть две такие карты, то они приносят вам 12 очков!*



*Во время **заключительного раунда начисления очков:**
Карта приносит 5 очков.*



*Во время **заключительного раунда начисления очков:**
Получите по 2 очка за светлую комнату каждого вида (цвет двери), в которой у вас есть хотя бы один флаг.*

Напоминания и примечания

– После использования секретного хода ваш исследователь может начать свой ход в комнате, в которой ещё нет вашего флага. В этом случае вы можете не перемещать исследователя, а просто поставить флаг в комнате.

– Если вы взяли плитку двойного сокровища, то вы обязаны выполнить действие сокровища два раза. Вы можете выполнить эти два действия с одной стопкой или с двумя разными стопками.



– Если в стопке больше нет ключей такого цвета, какой указан на плитке действий, которую вы выбрали, то вы можете взять ключ другого цвета по своему выбору.

– Все компоненты, которые берутся с правой части игрового поля (сокровища, особые карты, светлые комнаты), выбираются по такому принципу: вы берёте 3 верхних, выбираете один и возвращаете два других **на верх исходной стопки**.

– Ключ, который вы положили в лагерь, никогда нельзя переместить в рюкзак и наоборот. Поэтому хорошо подумайте, прежде чем выбрать для него место.

– Когда останется только несколько плиток действий в левой части игрового поля, может возникнуть соблазн проплыть на лодке полный круг, чтобы достичь гидросамолёта. Но это не допустимо. Максимальный шаг – 5 мест раскопок!

– В начале второго раунда не забудьте, что лодки автоматически возвращаются на начальное (оранжевое) место, а исследователи продолжают с того места, на котором они остались в конце первого раунда.

– Вы всегда должны **сначала** взять карту действия (перемещая лодку или нет), и только после этого исследовать. Единственное исключение – если вы играете дополнительную фазу исследователя в начале своего хода.

– Допустимо объединить дополнительную фазу исследователя с особой картой (которая разрешает выполнить исследование), что позволит вам выполнить три исследования за один ход.

– Игрок никогда не может выполнять исследование несколько раз в одной комнате. Он, конечно, может через неё проходить или останавливаться, но не может поставить второй флаг с целью получения очков.

Варианты игры

Вариант "Больше контроля"

Если вы хотите иметь больше контроля над сокровищами, то вы можете сделать 2 стопки и положить 3 открытых сокровища на игровом поле. Игрок, который берёт сокровище, может выбрать: взять одно из 3 открытых сокровищ или, как в основной игре, взять 3 верхних из стопки и т. д. Если берётся открытое сокровище, то на его место сразу же кладётся другое – с верха одной из стопок.



Вариант "Короткая игра"

Вы можете играть без дополнительной фазы исследователя и дополнительного ключа (стр. 14). Тогда вы будете использовать только ту сторону палатки, на которой нет изображения флага и ключа. Это сократит время игры, но лишит вас дополнительных тактических тонкостей.

Примечания и тактические советы

– Никогда не стоит недооценивать очки, которые приносят хранящиеся в лагере ключи. Они могут принести очки дважды и помочь заработать очки за алтари.

– Вначале появляется желание загрузить свой рюкзак пятью ключами разных цветов, чтобы быть уверенным, что можете пройти везде. Но это стоит действий, и, вероятно, вам не понадобятся все виды ключей. Опытный игрок использует меньше ключей и таким образом оптимизирует свою игру. Это даёт возможность заработать больше очков, но также более рискованно...

– Если вы – последний игрок в раунде, знайте, что ваше последнее движение лодки будет вынужденным (вы должны взять последнюю плитку действий), и это будет стоить вам ключа, если вам придётся плыть через лес.

– В конце игры часто случается, что в комнату с сокровищами нет доступной двери. Поэтому в неё можно будет попасть только через тайный ход...

– Хотя количества секретных ходов достаточно для всех игроков, тем не менее они довольно редко встречаются, и следует использовать их экономно.

– У светлых комнат двери 5 разных цветов, по 4 варианта каждого (2 уже обнаружены на игровом поле в начале игры, а 2 находятся в стопке). У каждого цвета варианты плиток одинаковые, и их полезно знать, чтобы вычислить оставшиеся в стопке плитки комнат.

