

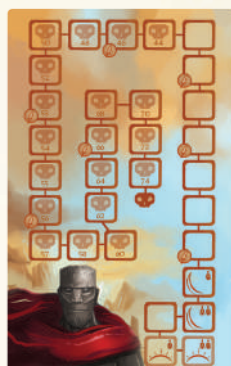
ДАЛЬШЕ „БЛИЖЕ
ЯНТАРНЫЕ
ШАХТЫ

**ПРАВИЛА
И КНИГА
ПРИКЛЮЧЕНИЙ**

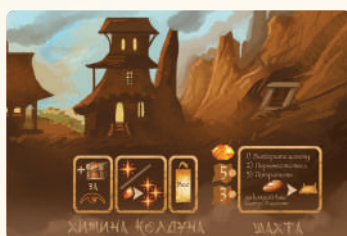
Состав дополнения



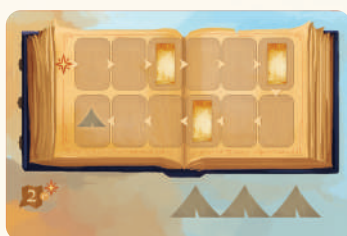
Накладка магазина



Планшет
для кооперативной
игры



Накладка шахты/
хижины колдуна



Жетон со шкалой
магии



5 жетонов
спутников-
шахтёров



4 жетона
спутников-
учителей
магии



1 жетон
животного-
компаньона
(намбат)

4 улучшенных
кубика
(не показаны)

лист талантов
(не показан)

4 фишки магии
(не показаны)



Блокнот
для подсчёта
очков

43 карты
янтарных шахт



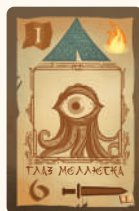
7 карт артефактов



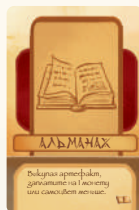
8 карт приспешников



13 карт новых врагов



4 карты сокровищ



30 карт заклинаний



ВСТУПЛЕНИЕ

В глубоких шахтах скрываются залежи золотистого янтаря, холодными всполохами мерцающего в древних скалах. Учёные полагают, что арзианцы чтили янтарь больше золота и серебра и носили его, чтобы продемонстрировать своё богатство. Быть может, эти редкие драгоценности хранят забытые секреты давно сгинувшей империи, так одержимой жаждой власти.

«Янтарные шахты» — это первое дополнение к игре «Дальше и Ближе». Оно состоит из нескольких модулей, которые вы можете добавлять или убирать, исходя из собственных предпочтений. Вы также можете использовать все модули сразу. Подробнее о модулях см. далее.

Новые враги

Этот модуль включает 13 новых карт врагов. Замените ими оригинальную колоду врагов из игры «Дальше и ближе». См. с. 8.

Важно: любой другой модуль этого дополнения должен использоваться только совместно с новыми врагами.



Янтарные шахты

Этот модуль включает накладку шахты (накройте ей прежнюю шахту на планшете города) и 43 карты янтарных шахт, которые можно исследовать.

Эта накладка также заменяет прежнюю версию хижины колдуна. Если вы не используете модуль магии (см. далее), игнорируйте 2-й и 3-й блоки действий под новой хижинкой колдуна. Кроме того, игнорируйте любые символы магии на картах янтарных шахт. См. с. 9.



Игнорируйте 2-й и 3-й блоки действий в хижине колдуна, если не используете модуль магии.



Символ магии

Магия

Этот модуль включает накладку хижины колдуна (совмещён с новой шахтой), жетон со шкалой магии, 4 фишки магии и колоду из 30 карт заклинаний. См. с. 14.

Важно: этот модуль используется *только совместно* с модулем янтарных шахт.



Новый магазин

Этот модуль включает накладку магазина — накройте ей прежний магазин на планшете города. См. с. 16.



Шахтёры

Этот модуль включает 5 новых спутников — добавьте их в запас к остальным. Они не принадлежат ни к одному из племён и могут занимать любую клетку в команде. На каждом жетоне шахтёра изображён маленький символ кирки. См. с. 17.

Важно: этот модуль используется *только совместно* с модулем янтарных шахт.



Учителя магии

Этот модуль включает 4 новых спутников — добавьте их в запас к остальным. На каждом жетоне учителя магии изображён маленький символ магии. См. с. 17.

Важно: этот модуль используется *только совместно* с модулем магии.

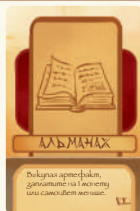


Улучшенные кубики

Этот модуль включает 4 особых игровых кубика, которые вы можете получить в ходе игры. См. с. 18.

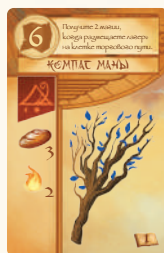
Сокровища янтарных шахт

Этот модуль включает 4 новых карты сокровищ — добавьте их в колоду сокровищ. См. с. 18.



Артефакты янтарных шахт

Этот модуль включает 7 новых карт артефактов — добавьте их в колоды артефактов (обычную особую). См. с. 19.



Новое животное-компаньон

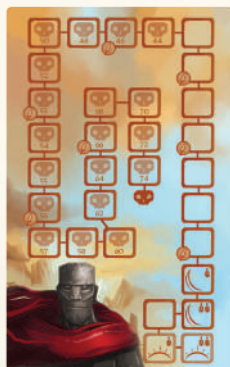
Используйте намбата как обычное животное-компаньона. См. с. 19.



Кооперативный режим

Этот модуль включает новый планшет для кооперативной игры. Игроки совместно сражаются с общими врагами, идя к коллективной победе. Кооперативный режим совместим с любым другим модулем. См. с. 20.

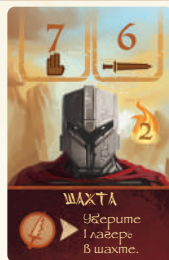
Важно: этот модуль используется **только совместно** с модулем янтарных шахт.



Приспешники (кооперативный режим)

Этот модуль включает 8 карт приспешников, которые усложняют кооперативный режим. См. с. 22.

Важно: этот модуль используется *только совместно* с кооперативным режимом.



Сценарии

Дополнение также включает 2 сценария, каждый из которых заменяет приключения на карте. Сценарий можно использовать в любом режиме, кроме режимов аркады и персонажа. Каждый сценарий задействует конкретную карту.

Сценарий 1: Выборы в Сназре

Грядут выборы в Сназре, городе орландцев. Используйте карту «Облачная долина». См. с. 24.

Сценарий 2: Старинная железная дорога

Недавно была обнаружена старинная железная дорога, построенная арзианцами, но местные глого не желают её восстановления. Используйте карту «Метеоритная гора». См. с. 40.

Примечание: Символ дополнения

Некоторые компоненты дополнения помечены этим символом (обычно в правом нижнем углу), чтобы вы могли убрать их из игры, если захотите.



Модуль: НОВЫЕ ВРАГИ

Подготовка к игре:

1) Составьте колоду врагов в порядке возрастания силы от 4 до 15 (число рядом с мечом). Поместите карту врага с силой 20 под низ этой колоды. Положите колоду на клетку врагов на карте в открытую так, чтобы первый враг (силой 4) был виден. Не используйте базовую колоду врагов из игры «Дальше и Ближе» (уберите её в коробку).

Важно: используйте *любой* модуль этого дополнения *только совместно* с новой колодой врагов.

На новых врагов распространяются те же правила, что и на прежних. За победу над некоторыми врагами положена дополнительная награда, указанная в верхнем правом углу карты (вы получите её, как только победите врага). Если указан символ репутации, получите 1 репутацию (вы не можете отказаться от получения). Если указана монета, получите 1 монету. Если указана еда, получите 1 еду и т. д.

Если у врага нет символа лагеря, то вы не можете разместить на его карте лагерь после победы.



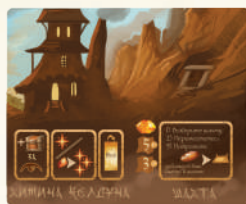
**Победив
этого врага,
немедленно
получите
1 репутацию.**

Модуль: ЯНТАРНЫЕ ШАХТЫ

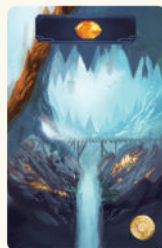
Подготовка к игре:

- 1) Накройте накладкой шахты/хижины колдуна прежнее шахту и хижину колдуна на планшете города.
- 2) Расположите карту входа в шахту в открытую у правой части планшета города.
- 3) Перемешайте оставшуюся колоду шахт и положите рядом взакрытую.
- 4) Положите колоду сокровищ сбоку от планшета города, а не на клетку хижины колдуна.

Теперь в шахте и хижине колдуна можно выполнять другие действия. См. подробности далее.



Накладка шахты/
хижины колдуна



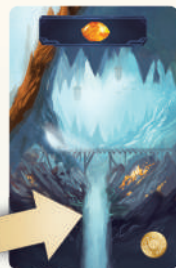
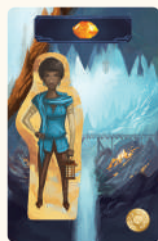
Вход в шахту

Шахта

При посещении шахты выполняйте следующее:

- 1) Поставьте фигурку своего персонажа на вход в шахту, либо в шахту с вашим лагерем.
- 2) Вы можете переместить своего персонажа в соседние шахты столько раз, сколько перемещений доступно вашей команде. Для спуска требуется, чтобы в той шахте, где находится ваш персонаж, был лаз. Для подъёма требуется, чтобы лаз был в шахте, расположенной над той, где находится ваш персонаж.

Если вы добрались до крайней шахты и желаете двигаться дальше, возьмите новую шахту из колоды и положите её рядом — вы обязаны переместиться в эту новую шахту. *Примечание: таким способом нельзя «подняться» на следующий уровень шахт, поскольку для подъёма требуется, чтобы в шахте над вами уже имелся лаз.*



Шахта с лазом

Если вы переместились в шахту с символом навыка/боя и числом, пройдите проверку, чтобы определить, можете ли вы остаться в этой шахте. Бросьте кубик, прибавляя навыки или бой, как при проверке в приключении (используя все обычные бонусы команды, артефактов, находок и сокровищ). Вы можете добавить к результату сердца. Если ваш итоговый результат больше либо равен значению проверки, вы остаётесь в шахте. Если вы не прошли проверку, немедленно вернитесь в ту шахту, откуда только что переместились. В случае подобного возвращения из-за неудачи вы не тратите перемещение и игнорируете проверку навыка/боя, если такая требуется в шахте, куда отступили.



Если в шахте с символом боя или навыка есть лагерь, вам не нужно проходить проверку, потому что опасность была устранена.

Вы можете вернуться в шахту, которую уже проходили в тот же ход. Если в ней есть символ боя/навыка (и нет лагеря), пройдите проверку заново, даже если уже проходили её, оказавшись в шахте в первый раз. Вам не нужно проходить проверку, только если в шахте есть лагерь.

В левом нижнем углу этой шахты указан символ боя с числом.

Наверху изображены два янтаря, а в качестве награды за размещение лагеря вы получите 1 репутацию и 1 магию.

Вы можете закончить перемещение в любой момент и разместить лагерь. Лагерь можно разместить только в той шахте, где ещё нет других лагерей. Чтобы разместить лагерь, потратьте столько еды, сколько ваших лагерей уже есть в шахте. Первый лагерь вы размещаете бесплатно, за второй тратите 1 еду, за третий — 2 еды и т. д. Разместив лагерь, немедленно получите награды, указанные в нижней правой части шахты.

Вы не можете тратить сердца, чтобы разместить лагерь в шахте.

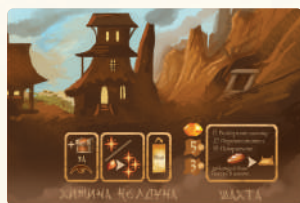
Награды в шахте включают монеты, самоцветы, репутацию (положительную), сокровища и магию. Чтобы получить сокровище, поступайте так же, как если бы переместились через символ сокровища на карте. Чтобы получить магию, переместите свою фишку на соответствующее количество делений по шкале магии (см. «Магия» на с. 14). Если вы не используете модуль магии, игнорируйте символы магии.

Разместив лагерь, вы немедленно завершаете ход: вернитесь на клетку шахты на планшете города. Вы не можете находиться в янтарных шахтах между ходами. Как и в случае с другими зданиями в городе, вы не можете посещать янтарные шахты два раза подряд.

Вы не обязаны размещать лагерь при посещении шахты.

Подсчёт янтаря в конце игры

В конце игры игрок, у которого больше всех янтаря, получает 5 ПО. Чтобы подсчитать количество янтаря, сложите все символы янтаря на картах шахт, где есть ваши лагеря. За второй результат получите 3 ПО. Если при определении лучшего результата выходит ничья, каждый претендент получает по 5 ПО. Если при определении второго результата выходит ничья, каждый претендент получает по 3 ПО. Если у вас нет янтаря, вы не можете получить ПО в качестве награды за добычу янтаря.



**Правила подсчёта
ПО за янтарь указаны
слева от блока действий
в шахте.**



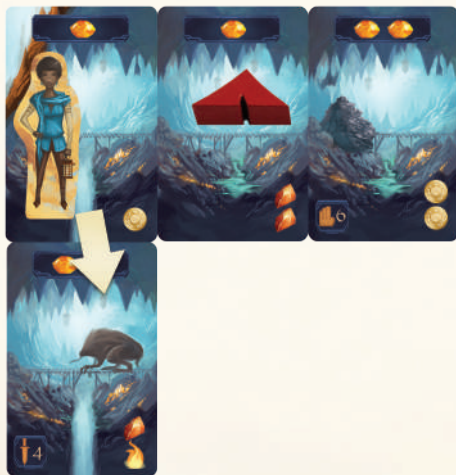
**Эта шахта принесёт
2 янтаря, если на ней
разместить лагерь.**

Пример использования янтарных шахт

Толя посещает шахты. Сперва он ставит своего персонажа на карту входа в шахту. В данный момент нет других открытых шахт. Толя решает пойти направо и берёт шахту из колоды, чтобы переместиться на неё. Всего у Толи 3 перемещения, он переместился один раз и может сделать это ещё дважды. Он решает снова пойти направо и выкладывает пещеру с символом навыка 6. На кубике у него выпадает 1, у команды 2 навыка, поэтому его итоговый результат — 3. Проверка не пройдена, поэтому он вынужден вернуться в ту шахту, откуда только что ушёл. У него осталось ещё одно перемещение, но Толя решает остановиться и разместить лагерь. Свой первый лагерь он размещает бесплатно. Толя немедленно получает 2 самоцвета. В завершение он перемещает персонажа обратно на клетку шахты на планшете города.



Женя отправляется в шахты следующей. Её персонаж появляется на входе в шахту. Она решает спуститься и берёт новую шахту (у входа в шахты есть лаз, поэтому она может спуститься). В новой шахте есть символ боя 4. На кубике у неё выпадает 1, у команды 1 бой. У Жени есть два сердца, которые она может потратить, чтобы пройти проверку, но она не хочет их тратить, поэтому вынуждена вернуться туда, откуда начала перемещение.





У неё всего 3 перемещения, осталось ещё 2. Женя решает попробовать снова переместиться в нижнюю шахту. В этот раз у неё выпадает 6, и этого достаточно, чтобы попасть в шахту. Она перемещается вправо в новую шахту и размещает там синий лагерь. За него она получает 2 самоцвета и 1 магию. Затем Женя возвращает персонажа в город, поставив его на клетку шахты.



Толя идёт в шахты следующим. В этот раз он хочет начать с шахты, где есть его красный лагерь, а не со входа. Он перемещается в соседнюю клетку, где в этот раз удачно проходит проверку навыка. Затем Толя перемещается ещё дважды и проходит проверку боя, чтобы остаться в нижней шахте. Там он размещает ещё один свой лагерь, за который тратит 1 еду, поскольку это второй его лагерь. Он получает 2 монеты и возвращается в город.

Модуль: МАГИЯ

Подготовка к игре:

1) Положите жетон со шкалой магии над планшетом города, а фишки магии каждого из игроков — у крайнего левого деления в верхнем ряду шкалы. Отмечайте фишкой имеющуюся у вас магию.



2) Перемешайте колоду заклинаний и положите её взакрытую возле жетона со шкалой магии.

Важно: модуль магии используется *только совместно* с модулем янтарных шахт.

Хижина колдуна

Посещая новую хижину колдуна, немедленно берите по 1 сокровищу за каждый символ глаза (поиска) в вашей команде. Сокровища можно сбросить или оставить согласно базовым правилам для вьючных животных.

Кроме того, можете выполнить одно из следующего: бесплатно продвинуться вперёд на одно деление по шкале магии или потратить 1 самоцвет, чтобы продвинуться вперёд на три деления. Шкала начинается с верхнего левого деления и продолжается по часовой стрелке: направо, вниз и налево. На последнем делении шкалы — символ лагеря.

Оказавшись на делении с символом заклинания, немедленно возьмите 3 заклинания из колоды и оставьте одно из них на выбор, положив в открытую рядом с планшетом игрока. У вас не может быть одинаковых заклинаний. Если все 3 заклинания совпадут с имеющимися у вас, сбросьте взятые и возьмите ещё 3 заклинания.



Символ
заклинания

Оказавшись на последнем делении шкалы магии, разместите один из ваших лагерей с планшета игрока на одном из символов лагерей под шкалой. Если вы оказались на последнем делении шкалы магии, то больше не можете получать магию. Если свободных клеток с лагерьями под шкалой нет, вы не можете разместить лагерь.

Наконец, если у вас есть закрытые заклинания, переверните их лицевой стороной вверх.

Если вы хотите использовать хижину колдуна без модуля магии, игнорируйте 2-й и 3-й блоки действий под хижинкой. Вы можете выполнять действия из первого блока (брать по 1 сокровищу за символ поиска).

Заклинания

В свой ход можете использовать любое из своих заклинаний, лежащих в открытую. Используя заклинание, вы получаете указанный бонус, а затем переворачиваете карту лицевой стороной вниз. Каждое заклинание можно использовать только для одного действия или битвы, а не для нескольких.

Пример: Толя атакует врага и использует «Молнию». Он переворачивает карту лицевой стороной вниз. Толя перемещается ещё раз, чтобы атаковать второго врага в тот же ход, но повторно использовать «Молнию» он не может. Затем он участвует в приключении, проходя проверку боя, но всё ещё не может использовать «Молнию», потому что заклинание закрыто. Толя завершает свой ход.



Спешка: получите 2 дополнительных перемещения.

Буря: получите 1 бой или 1 осторожность. Можете использовать это заклинание после броска кубика.

Предсказание: получите 2 поиска.

Призыв импа: получите 1 бой или 2 навыка. Можете использовать это заклинание после броска кубика.

Восстановление: получите 2 сердца и 1 репутацию. Вы не можете превышать предел сердец команды (см. «Предел сердец» на с. 23).

Превращение: можете потратить 1 самоцвет, чтобы получить 2 монеты. Можете сделать это не более 4-х раз за одно использование заклинания.

Иллюзия: если вы должны бросить кубик, можете бросить два кубика и выбрать наибольший результат.

Молния: можете потратить 1 еду, чтобы получить 3 боя. Можете сделать это 1 раз за одно использование заклинания. Можете использовать это заклинание после броска кубика.

Перемена погоды: разместив лагерь, на выбор потеряйте или получите 2 репутации.

Алхимия: можете потратить 1 еду, чтобы получить 3 сердца. Вы не можете превышать предел сердец команды (см. «Предел сердец» на с. 23).

Подсчёт магии в конце игры

В конце игры тот, кто дальше всех продвинулся по шкале магии, получает 2 ПО. Если таких игроков несколько, то каждый из них получает по 2 ПО. Если у вас 0 магии, вы не можете претендовать на эту награду. Кроме того, каждый игрок получает по 1 ПО за каждое своё заклинание (открытое или закрытое).

Модуль: НОВЫЙ МАГАЗИН

Подготовка к игре:

- 1) Закройте накладкой нового магазина прежний магазин на планшете города.

Магазин

Посещая магазин, можете выполнить указанные далее действия в любом порядке:

Немедленно получите 1 монету и 2 сердца. Вы не можете превышать предел сердец команды (см. «Предел сердец» на с. 23).

Возьмите 4 артефакта, следуя правилам для прежнего магазина.



Если в свой ход, находясь в магазине, вы покупаете **особый артефакт**, поставьте лагерь со своего планшета игрока на символ лагеря на новом магазине. Вы должны это сделать, причём непосредственно в момент покупки, а не в начале следующего своего хода. Это действие можно выполнять один раз при каждом посещении магазина.

Если все клетки для лагерей у магазина заняты, вы не можете поставить туда свой лагерь.

Модуль: шахтёры

Подготовка к игре:

1) Добавьте шахтёров в запас к спутникам.

Важно: шахтёры используются *только совместно* с модулем янтарных шахт.

Найм шахтёров

Шахтёры не принадлежат ни к одному из племён и могут занимать любую клетку в команде (как и животное-компаньон).

У каждого шахтёра своё особое свойство. Если вы разместили лагерь в шахте и в вашей команде есть шахтёр, получите дополнительную монету за каждого шахтёра в своей команде.



Модуль: учителя магии

Подготовка к игре:

1) Добавьте учителей магии в запас к спутникам.

Важно: учителя магии используются *только совместно* с модулем магии.

Свойство учителя магии

У каждого учителя магии указан маленький символ магии: посещая новую хижину колдуна, переместитесь на одно дополнительное деление по шкале магии за каждого учителя магии в вашей команде.



Модуль: улучшенные кубики

Подготовка к игре:

1) Положите в магазин по одному улучшенному кубику на игрока.

Получение улучшенного кубика

Вы получаете улучшенный кубик немедленно при первом посещении магазина. С этого момента и до конца игровой партии каждый раз, когда вы должны бросить кубик, бросайте улучшенный кубик. Если вы должны бросить несколько кубиков за раз (за счёт своего), вместо одного из обычных кубиков бросайте один улучшенный.

У игрока может быть только один улучшенный кубик.

Если выпал этот символ, немедленно перебросьте кубик.



Если выпал этот символ, можете потратить 1 еду, чтобы перебросить кубик, или оставить выпавший результат — 2.



Модуль: сокровища янтарных шахт

Подготовка к игре:

1) Перемешайте колоду сокровищ, добавив в неё сокровища янтарных шахт.

Важно: сокровища янтарных шахт используются *только совместно* с модулями янтарных шахт и магии.

Сумка с янтарём: это сокровище даёт вам +3 янтаря дополнительно — учитывайте их при подсчёте янтаря в конце игры. Если до конца игры вы потеряете это сокровище, то дополнительный янтарь пропадает.

Альманах: свойство распространяется на каждый выкупаемый артефакт.

Значок шерифа: свойство работает, даже если вы оказываетесь на дуэли.

Модуль: АРТЕФАКТЫ ЯНТАРНЫХ ШАХТ

Подготовка к игре:

1) Перемешайте 2 колоды артефактов (обычных и особых), добавив в них соответствующие артефакты янтарных шахт.

Важно: артефакты янтарных шахт используются *только совместно* с модулями янтарных шахт и магии.

Рюкзак торговца: у вас не может быть больше 3 сокровищ одновременно. Если в конце игры у вас 3 сокровища, получите 5 ПО (даже если у вас нет 3 выючных животных).

НАМБАТ (СУМЧАТЫЙ МУРАВЬЕД)

Подготовка к игре:

1) Во время подготовки положите намбата, утконоса и кошку/собаку в ряд. Бросьте кубик, чтобы определить, в каком порядке игроки будут выбирать себе компаньонов (первым выбирает игрок с наибольшим результатом и т. д.). Если вы играете в режиме кампании, первым выбирает игрок с наименьшим количеством ПО (в сумме за все сыгранные игры), затем игрок со следующим результатом и т. д.

Модуль: КООПЕРАТИВНЫЙ РЕЖИМ

Пока Красный король направляется к Последней Руине, его войско сеет хаос по всей земле. Вы и ваши союзники должны сделать всё возможное, чтобы остановить его и сохранить своё преимущество.

Подготовка к игре:

1) Разместите планшет кооперативного режима в игровой области. Положите монету на начальное деление шкалы — это жетон времени. В зависимости от ситуации начальным делением будет определённая клетка:

КЛЕТКИ С СИМВОЛОМ СОЛНЦА

Положите жетон времени на одну из клеток с солнцем в зависимости от количества игроков (2, 3 или 4). Это обычный уровень сложности.

КЛЕТКИ С СИМВОЛОМ ЛУНЫ

Положите жетон времени на одну из клеток с луной в зависимости от количества игроков (2, 3 или 4). Это высокий уровень сложности.

2) Игроки не обмениваются артефактами. Вместо этого каждый игрок берёт 6 обычных и 2 особых артефакта и может оставить или сбросить любое их количество. В процессе игры вы также не можете передавать друг другу артефакты.

3) Используйте вариант игры с боссами, как описано в правилах к карте Последней Руины. В кооперативном режиме вы не получаете ПО, причитающиеся за победу над боссами, но вы обязаны победить боссов, чтобы одержать победу в игре. Не зачитывайте сюжеты, связанные с победой над боссами (если только не играете на карте Последней Руины). После победы над боссом разместите на нём лагерь по обычным правилам.

4) Положите на карту по 4 жетона приключений на игрока (а не 3 жетона на игрока плюс 1, как по обычным правилам).

Важно: кооперативный режим используется **только совместно** с модулем янтарных шахт.

Правила кооперативного режима

1. Каждый раз в начале своего хода первый игрок перемещает жетон времени на планшете кооперативного режима на одно деление в сторону черепа в конце шкалы. Линия между делениями — это путь, по которому вы должны пройти.

2. Если игроки оказываются в одной и той же локации (в городе или на карте), они могут делиться друг с другом едой, монетами, самоцветами, сокровищами, вьючными птицами/черепахами и жетонами племён, но не артефактами (выкупленными и невыкупленными).

3. Оказавшись в одном здании в городе, игроки не обязаны участвовать в дуэли, однако могут сделать это по желанию (чтобы получить или потерять репутацию).

4. Если вы не прошли проверку в приключении, не убирайте жетон книги с карты. Вы можете вновь попытаться участвовать в приключении в следующий ход.

5. Игра завершается по обычным правилам. Сложите победные очки всех игроков. Отметьте положение жетона времени: цифра на шкале соответствует уровню угрозы Красного короля. Умножьте это значение на количество игроков. Если сумма ПО всех игроков больше получившегося числа (и все боссы побеждены), вы победили! Если нет, игра проиграна.

***Пример:** Алик и Лиза завершают игру, когда жетон времени оказывается на 57 делении. У Алика 60 ПО, у Лизы — 55. Для победы у них должно быть не менее 114 ПО на двоих, они набрали 115. Одно условие соблюдено, однако они победили только одного босса, поэтому игра проиграна.*

6. Если жетон времени оказывается на последнем делении с тёмным черепом, игроки немедленно проигрывают.

ПРИСПЕШНИКИ (КООПЕРАТИВНЫЙ РЕЖИМ)

Подготовка к игре:

1) Перемешайте колоду приспешников и положите её взакрытую рядом с планшетом кооперативного режима.

Важно: приспешники используются *только совместно* с кооперативным режимом.

1. Каждый раз, когда жетон времени оказывается на делении с символом приспешника (зазубренный клинок), берите верхнего приспешника из колоды и кладите его на указанное на карте здание.

2. Если на карте вытянутого приспешника есть символ зазубренного клинка, его свойство срабатывает немедленно. Кроме того срабатывают свойства всех приспешников в городе, у которых есть символ зазубренного клинка.

Пример: жетон времени оказывается на втором символе зазубренного клинка. Толя берёт верхнего приспешника из колоды и кладёт его на магазин. У приспешника есть символ зазубренного клинка и свойство «Все игроки сбрасывают 1 артефакт»: каждый игрок должен сбросить один из невыкупленных артефактов. К тому моменту на ферме уже был другой приспешник с символом зазубренного клинка и свойством «Все игроки теряют 1 еду». Его свойство уже применялось, когда приспешник оказался на ферме, но теперь оно срабатывает повторно, поскольку жетон времени попал на следующий символ зазубренного клинка.

3. Посещая здание с приспешником, вы можете игнорировать его, либо попытаться сразиться с ним. Если вы игнорируете приспешника, посещение здания проходит как обычно. Если вы сражаетесь с ним, то должны пройти проверку навыка или боя по вашему выбору. Проверка проходит по обычным правилам приключения, значение проверки указано в верхней части карты приспешника. Если вы прошли проверку, положите на карту приспешника монету из общего запаса, закрыв символ пройденной проверки (навыка или боя). После этого можете посетить здание.

4. Если вы не прошли проверку, то попадаете в тюрьму, как если бы проиграли на дуэли, и в этот ход не можете посетить здание.

5. Чтобы изгнать приспешника из города, его нужно победить дважды: один раз пройти проверку навыка и один раз — проверку боя (по проверке в ход). Победив приспешника во второй раз, заберите две монеты, лежащие на нём, и получите указанную репутацию. Затем уберите карту этого приспешника из игры.

Свойства приспешников

Шахта: при активации уберите из шахты лагерь любого игрока.

Игроки сами решают, чей лагерь убрать.

Хижина колдуна: при активации все игроки сбрасывают по 1 сокровищу.

Ферма: при активации все игроки сбрасывают по 1 еде.

Магазин: при активации все игроки сбрасывают по 1 артефакту с руки.

Стойла: при посещении стойл все вьючные животные стоят на 1 монету дорожке.

Салун: при посещении салуна потеряйте 1 репутацию при найме спутника.

Ратуша, «Все игроки теряют 1 репутацию»: при активации все игроки теряют по 1 репутации.

Ратуша, «Сбросьте активного врага»: при активации сбросьте карту верхнего непобеждённого врага и уберите его из игры.

НОВОЕ ПРАВИЛО: ПРЕДЕЛ СЕРДЕЦ

У вас не может быть больше сердец на шкале сердец, чем позволяет ваш предел, который складывается из количества сердец у команды, на сокровищах, артефактах, находках и т. д.

***Пример:** предел сердец у Толи равен 7. В данный момент у него 6 сердец на шкале сердец. Он посещает магазин, за что получает 2 сердца, но Толя может добавить только 1 сердце, переместив фишку на 7-е деление.*

НЕОБЯЗАТЕЛЬНОЕ ПРАВИЛО: ОГРАНИЧЕНИЯ НА КАРТЕ

Если вы хотите использовать это правило, то с каждым символом врага и сокровища игрок может взаимодействовать только раз за ход. Это означает, что в свой ход вы можете сразиться только с одним врагом и получить только одно сокровище за каждый уникальный символ врага или сокровища, через который вы проходите.

СЦЕНАРИЙ: ВЫБОРЫ В СНАЗРЕ

Жителей Сназры не страшат перемены. Они регулярно выбирают новый любимый цвет, перекрашивают дома и выбрасывают весь свой гардероб, чтобы пощеголять в новинках. Каждые десять лет, или около того, они переписывают свою конституцию, казня при этом не более дюжины горожан. Теперь в Сназре решили признать нынешний монархический строй устаревшим (а ведь просуществовал он всего-то четырнадцать лет). Говорят, по нынешним временам требуется учредить выборный совет, и несколько жителей уже заявили свои кандидатуры. Гонка началась!

Этот сценарий разыгрывается на карте «Облачная долина» и заменяет все приключения на карте.

Особые правила:

1. Если требуется зачитать сюжет приключения, зачитывайте текст из этого буклета вместо книги приключений из основной игры.

2. В этой игре городом на карте считается Сназра. Когда игроки покидают город, они начинают перемещение в Сназре, а не Халбрене. Халбрэн теперь считается частью чайного торгового пути, а у Сназры появляется символ, напоминающий пересчитать сердца. Игроки могут участвовать в 70-м приключении, хотя оно начинается на клетке города.

3. В этом сценарии разложите по 4 жетона приключений на игрока. Если игрок не прошёл проверку, не убирайте жетон из игры — в этом приключении можно будет участвовать повторно.

4. В некоторых сюжетах вы будете получать подсказки, в других — удалять их. Если сюжет требует удалить подсказку, любой игрок, у которого есть эта подсказка, обязан удалить её. В конце игры зачитайте сюжеты, относящиеся к полученным в ходе игры подсказкам:

ПОДСКАЗКА

Гидра	Выборы 1
Обсидиан	Выборы 2
Призрак	Выборы 3
Особняк	Выборы 4
Черепаша	Выборы 5
Клаффтон	Выборы 6
Гений	Выборы 7