

БУРЕМНІ МАНДРИ

КОЛОДА МАНІВЦІВ



Ліпше за прогулянку може бути лише повернення додому після неї. Пройдіться манівцями та бруківаними стежечками, дізнайтеся, куди вони ведуть, а потім устигніть повернутися додому на вечерю. Якщо пощастить, знайдете кращі скарби, ніж суперник.

Тематична колода **манівців** містить карти, що відправляють вас у короткі мандри: їхні ефекти посилюють ваші стартові карти й дають змогу використовувати їх знову й знову.

У цьому доповненні ви знайдете нову колоду: 24 карти з унікальними ілюстраціями й ефектами. Її можна об'єднувати з основною колодою «Буремних мандрів» задля нових вражень і випробувань.

ПІДГОТУВАННЯ

Під час підготування до гри можете об'єднати тематичну колоду манівців з основною колодою замість однієї з тематичних колод із базової гри.

Якщо використовуєте варіант **«Ще буремніші мандри»**, візьміть дві будь-які тематичні колоди. Не рекомендуємо використовувати більше двох тематичних колод одночасно.

Якщо граєте в соло-режимі, випадковим чином визначте, яку тематичну колоду використовуватиме Отто.

Часті запитання про карти

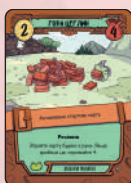
Це алфавітний показчик усіх карт, які можуть мати неоднозначне трактування при взаємодії з іншими картами або основними правилами.

Вам не обов'язково читати цей розділ повністю; використовуйте його як довідник, якщо у вас виникнуть запитання під час гри.



Боездатный турист

Отримайте винагороду за першу мандрівку, перш ніж вирішувати, чи скидати карту задля бонусного ефекту.



Горіла цеглин

Можете не грати карту дудівлі, навіть якщо маєте її в руці й можете оплатити її вартість.



Затишок домівки

«Затишок домівки» спрацьовує, коли один гравець удруге активує своє гніздо протягом одного ходу, проте не втретє, не вчетверте тощо. Якщо під час застосування ефекту реліквії ви маєте лише одну карту в руці — підкладіть її. Якщо ж карт у руці дві або більше — мусите підкласти дві карти.



Кролін Гуг

Якщо в суперника стільки ж монет, скільки й у вас, ви не отримуєте 2 додаткові монети.



Кухонний стіл

Можете не грати карту манатки, навіть якщо маєте її в руці й можете оплатити її вартість.



Ловець блискіток

Кінець шляху позначено іконкою нагадування про повернення додому. Пам'ятайте, що ваш мандрівник повертається додому наприкінці ходу, тож навіть якщо ви досягаєте кінця пригодницького шляху в результаті своєї другої дії, то все одно маєте можливість активувати «Ловця блискіток».



Мікроменеджмаг

Вибирайте для кожної стартової карти по черзі в довільному порядку. Повною мірою застосуйте ефекти однієї стартової карти, перш ніж вибирати наступну. Вирішуйте окремо для кожної стартової карти: вдосконалювати її чи активувувати.



Одержимий дослідник

Можете скинути в смітник 2 карти з руки, навіть якщо одна з них (чи обидві!) — мешканець.



Хапуза

Кінець шляху позначено іконкою нагадування про повернення додому. Пам'ятайте, що ваш мандрівник повертається додому наприкінці ходу, тож навіть якщо ви досягаєте кінця пригодницького шляху в результаті своєї другої дії, то все одно маєте можливість активувати «Хапузу».



АВТОРСЬКИЙ КОЛЕКТИВ



Автор гри: Iain Everett
Розробка гри: Hent van Imhoff
Ілюстрації: Pennie Jo Everett
Макет правил: Panagiota Tsalididi
Тестувальники: Vicente Ridaura Harvey, Marco Reece-Heal, Darren Maley, Ricardo Gonçalves, Kenny Goodman, Tantar, Bryan Yan
Українська локалізація: ТОВ «Ігромаг»
Керівництво проектом: Аліса Соляніченко
Переклад з англійської: Олег Комар
Редагування: Марійка Сівченко
Апробація перекладу: А. Деркач, В. Марченко, К. Гончаренко, О. Дубовий

Версія правил 1.0