

Національний парк «Долина Смерті» відомий своєю красою. Утім, це дуже небезпечне та спекотне місце. Збережіть свої враження про цю дивовижну подорож пустельними краєвидами. Зберіть у вашому альбомі спогадів фотографії та інші відомості про пам'ятки природи й тварин, що мешкають у Долині Смерті.

ВМІСТ ГРИ

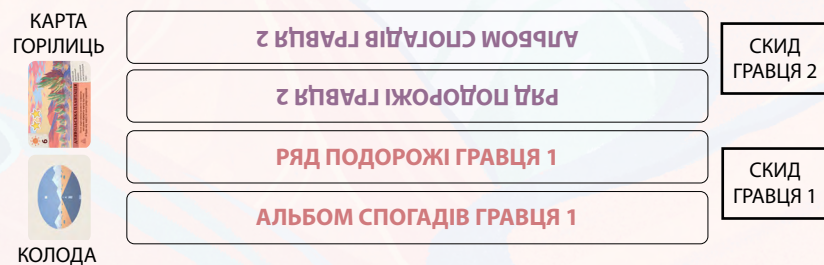
18 карт

(3 карти тварин 🐾, 4 карти повені 💧, 5 карт місцевості 🏞️, 6 карт спеки ☀️)



ПРИГОТУВАННЯ

Перетасуйте всі 18 карт і сформуєте колоду. Покладіть її долілиць між двома гравцями. Відкрийте верхню карту й покладіть її біля колоди. Ця відкрита карта та верхня карта колоди утворюють пустелю. Залиште місця для ряду подорожі, альбому спогадів і скиду кожного гравця. Першим ходить той, хто останнім пив воду.



РЯДИ ПОДОРОЖІ ТА АЛЬБОМИ СПОГАДІВ

Протягом гри кожен гравець викладає горілиць карти в 2 ряди перед собою. Перший ряд, розташований ближче до суперника — це ряд подорожі. Він постійно змінюється під час подорожі гравця. Другий ряд, розташований ближче до гравця — це альбом спогадів із незабутніми миттєвостями подорожі.

Кarti завжди викладають праворуч від крайньої правої карти в ряді. Ряди викладають один над одним так, щоб з карт подорожей і карт спогадів утворювалися стовпчики. Якщо треба вилучити карту з ряду подорожі, посуньте інші карти ліворуч, щоб заповнити проміжок.

Суміжні карти. Якщо в тексті карти згадуються суміжні карти, то маються на увазі всі карти, розташовані ліворуч або праворуч, над або під цією картою. Розташовані по діагоналі карти не вважають суміжними. Кarti ніколи не вважають суміжними до прихованих карт або до карти, що лежить горілиць у пустелі.

Приховані карти. Карта, яка лежить під іншою — не активна. Не згайте на тип її загрози, очки, властивості тощо.

ПЕРЕБІГ ГРИ

Гравці по черзі додають карти в свої ряди подорожі та альбоми спогадів, доки в пустелі не залишиться 1 карта. Щодохodu активний гравець може виконати одну з цих дій:

Подорожувати. Виберіть карту в пустелі (відкрита карта або верхня карта колоди) й додайте її горілиць у свій ряд подорожі.

Відпочити. Перемістіть одну карту зі свого ряду подорожі в альбом спогадів. Під цією картою можна приховати будь-яку кількість інших карт зі свого ряду подорожі. Також можете затасувати будь-яку кількість позostalих карт зі свого ряду подорожі назад у колоду.

Деякі карти мають властивості, які замінюють одну з цих дій або додають ефекти після виконання дії.

КІНЕЦЬ ХОДУ

Виконавши дію і застосувавши властивості на картах, гравець перевіряє, чи не трапився нещасний випадок. Далі за потреби оновлюється пустеля. На цьому хід гравця закінчується.

НЕЩАСНИЙ ВИПАДОК

Якщо активний гравець має 3 карти із загрозами одного типу в ряді подорожі та альбомі спогадів, з ним трапляється нещасний випадок. Гравець повинен оновити ряд подорожей так:

Узяти крайню праву карту із загрозою цього типу в ряді подорожі й покласти її долілиць у свій скид. Решту карт із ряду подорожі гравець повинен затасувати назад у колоду. (Гравець не чіпає карти у своєму альбомі спогадів).



ПРИКЛАД. У ряді подорожі активного гравця 1 💧 і 2 ☀️, а в альбомі спогадів — 1 🐾 та 1 ☀️, як показано на малюнку. Гравець має 3 ☀️ на картах, тож із ним трапляється нещасний випадок. Він повинен скинути крайню праву карту з ☀️ з ряду подорожі («Дюни Еврики») та затасувати дві інші карти з ряду подорожі («Западина Бедвотер» і «Диявольська плантація») назад у колоду.

ОНОВЛЕННЯ

Якщо в пустелі немає відкритої карти (її додав гравець у свій ряд подорожі), відкрийте верхню карту колоди.

ПЕРЕМОГА У ГРІ

Якщо після ходу гравця в пустелі лишається тільки 1 карта, гра закінчується. Кожен гравець рахує очки на своїх картах, що лежать горілиць у ряді подорожі та альбомі спогадів:

- гравець здобуває по 1 очку за кожну зірку на карті в ряді подорожі (ігноруйте зірки на картах в альбомі спогадів);
- додайте або відніміть очки згідно з указаними на картах властивостями.

Перемагає гравець із найбільшою кількістю очок. У разі нічиєї перемагає гравець, з яким трапилося менше нещасних випадків. Якщо й за нещасними випадками нічия, тоді гравці ділять перемогу.

ВАРІАНТ ГРИ З ПОПУТНИКОМ

Цей варіант підійде, якщо ви хочете зробити протистояння запеклішим. Під час подорожі гравець може покласти карту горілиць не лише у свій ряд подорожі, а й в ряд подорожі суперника. Під час перевірки на нещасний випадок, кожен гравець перевіряє, чи не трапився з ним нещасний випадок.

СОЛО-ГРА (ПРОТИ ПОПУТНИКА)

Спробуйте перемогти невтомного робота-дослідника, який безперестанно шукає нові пригоди.

Приготування. Виконайте звичайні приготування до гри, але не залишайте місця для альбому спогадів робота.

КАРТА
ГОРІЛИЦЬ



РЯД ПОДОРОЖІ РОБОТА

СКИД
РОБОТА

ВАШ РЯД ПОДОРОЖІ

ВАШ
СКИД

ВАШ АЛЬБОМ СПОГАДІВ

КОЛОДА

Перебіг гри. Ви перший гравець. Грайте, як у варіанті гри з попутником.

У свій хід робот виконує дію згідно з відкритою картою пустелі:

НЕЩАСНИЙ ВИПАДОК. Якщо через цю карту з вами або з роботом може трапитися нещасний випадок, додайте цю карту у свій ряд подорожі.

РІЗНІ ЗАГРОЗИ. Інакше, якщо тип загрози цієї карти не збігається з жодною загрозою на картах робота, додайте цю карту у ряд подорожі робота.

ТА САМА ЗАГРОЗА. Інакше, якщо тип загрози на цій карті збігається із загрозою на одній із карт робота, додайте верхню карту з колоди в ряд подорожі робота.

Властивості карт. Протягом гри ігноруйте властивості (але не типи загроз) на картах робота.

Підрахунок очок. Порахуйте свої очки як завжди. Робот здобуває по 1 очку за кожну зірку на карті в ряді подорожі. Крім того, робот здобуває (але не втрачає) всі додаткові очки згідно з указаними на картах властивостями. Наприклад, робот здобуває 2 очки за карту «Цвітіння», але не втрачає 2 очки за «Диявольське поле для гольфу».

Підвищення складності. Якщо ви хочете ускладнити гру, додайте такі правила:

- Робот здобуває по 1 очку за кожну карту в скиді.
- Робот завжди виграє, якщо з ним трапилося менше нещасних випадків, ніж з вами. У такому разі не зважайте на загальну кількість очок.



Часто під час подорожі ви потрапляєте в цікаві місця, у яких навіть не думали побувати. Милуйтеся під полуденним сонцем дивовижними краєвидами, дюнами й містом-примарою Панамінт-сіті. Долина Смерті завжди зможе вас здивувати.

ВМІСТ ДОПОВНЕННЯ

6 карт із символом ✈

(1 карта тварин 🐾, 1 карта повені 🌊, 3 карти місцевості 🏠, 1 карта спеки ☀)

ПРИГОТУВАННЯ

Візьміть карти із базової гри та доповнення і відсортуйте за типами загроз. Свідомо або навмання виберіть 3 🐾, 4 🌊, 5 🏠 і 6 ☀. Перетасуйте ці карти й сформуєте колоду. Решту карт покладіть у коробку. Подальші приготування виконуйте так само, як у базовій грі.

ПЕРЕБІГ ГРИ

Приховані карти. Завдяки властивості карти «Стерв'ятники» ви можете приховувати карти під картами в ряді подорожі. Якщо карта переміщується в інше місце (наприклад, її перекладають на інше місце в ряді подорожі або переміщують в альбом подорожі), приховані під нею карти переміщують разом з нею. Якщо карту скидають, затасовують назад у колоду або повертають у пустелю (наприклад, за допомогою властивості карти «Диявольська плантація»), затасуйте приховані під нею карти назад у колоду.

ТВОРЦІ

Автор гри: Кевін Елленбург

Художник: Фахрі Маулана

Редагування правил: Майкл Лі

Автори соло-режиму: Кевін Елленбург і Майк Маллінз

УКРАЇНСЬКЕ ВИДАННЯ

Керівник проєкту: Олександр Ручка

Випускова редакторка: Алла Костовська

Координатор проєкту: Володимир Рибаків

Перекладачка: Юлія Мірошниченко

Редактор: Сергій Лисенко

Дизайн і верстка: Артур Патрихалко

Директор з виробництва: Сергій Водоп'янов

Українське видання ©2024 Geekach за ліцензією Button Shy.

www.geekach.com.ua

