



Дополнение 4: Туман

Корпус Открытый ждёт новое испытание: землю окутал неестественно густой туман. Беспокойство нарастает: команде всё чаще мерещатся в нём фигуры неведомых существ. Будь они реальностью или плодом воображения, Льюису и Кларку необходимо найти способ ориентироваться в тумане, чтобы покорить эти таинственные земли. Может, справиться с туманными видениями помогут местные племена?

Цель главы

Найдите 3 типа, убедитесь, что в игре нет живых монстров, и верно определите принципы расположения участков всех типов.

Компоненты для главы



1 папка для карт местности



20 карт местности*



8 планшетов ориентиров



5 карт испытаний



3 карты снаряжения (мачете, флаг, октант)



5 карт угроз (монстры)



3 карты судьбы



1 ширма для блока «Детали миссии»

* Изображённая здесь карта используется только в качестве примера. Карты из правил в игре не встретятся.

Дополнительная подготовка

После базовой подготовки к игре выполните описанные ниже действия:

- 1 Перед тем как вставить карту местности в планшет местности, накройте блок «Детали миссии» соответствующей ширмой. Убирая перегородку для карты местности, убедитесь, что блок «Детали миссии» остаётся полностью закрытым, так как вы пока не должны видеть информацию под ним!
- 2 Разместите рядом с планшетом ориентиров по 1 жетону ресурса каждого типа: воду, типи, древесину, грязь, камень, кости, пищу, гриб, цветок. Их вы будете использовать, чтобы отмечать свои предположения о принципах расположения участков.
- 3 В игре нет вершин, но в ширме для блока «Детали миссии» есть окошко, в котором вы увидите принцип расположения участков с водой и координаты 1 холма.

Примечание. На карте персонажа «Ирэн» указано, что её нельзя использовать в этой главе, поскольку здесь не используются жетоны монстров.

Примечание. В главе «Туман» гораздо сложнее угадать тип участка, который вы исследуете. Учитывайте это при выборе снаряжения и персонажей.

Первое исследование

Начните исследование с любого участка в столбце 7 на планшете местности. В этой главе в столбце 7 может находиться участок с камнем, который является непреодолимым. Если вы исследовали участок с камнем, следующий игрок проводит первое исследование повторно и исследует любой другой участок в столбце 7.

Туман: особенности игры

В этой главе не будет новых типов участков.

ИЗМЕНЕНИЯ ПРАВИЛ ИССЛЕДОВАНИЯ

- Исследование проходит по базовым правилам, но принципы расположения участков изменены и скрыты от вас.
- В любой момент своего хода можете разместить жетоны ресурсов в круглых ячейках планшета ориентиров напротив принципов расположения ресурсов. Так вы обозначите свои предположения. До конца игры вы можете в любой момент менять жетоны местами.
- Каждый жетон из перечисленных в пункте 2 дополнительной подготовки может использоваться только 1 раз. Например, вода может быть только в 1 ячейке планшета ориентиров (принцип её расположения указан в окошке ширмы для блока «Детали миссии»).

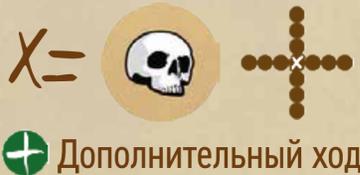
НАГРАДА ЗА ИССЛЕДОВАНИЕ: ЗАВЕРШЕНИЕ РЯДА

Когда убираете жетон участка с последнего неисследованного участка в ряду (за счёт исследования, эффекта угрозы или испытания), получите жетон воды.

УГРОЗЫ

Монстры в главе «Туман» представлены картами, а не жетонами. Они заставляют терять 1 воду при каждом исследовании участка определённого типа (указан на карте монстра). Убить монстра можно, сбросив ресурсы и прочие компоненты, указанные на его карте.





ХОЛМЫ. Работают по базовым правилам. В главе «Туман» число на участке с холмом подсказывает, сколько участков с костями в ряду и столбце с ЭТИМ ХОЛМОМ.

Туман: условия победы

После исследования 3 участков с типом вы можете закончить игру, если у вас нет открытых карт монстров. Если в игре есть открытые карты монстров, вы должны убить их, прежде чем закончить игру.

Перед тем как закончить игру убедитесь, что все 9 жетонов ресурсов размещены в ячейках планшета ориентиров. Это ваши финальные предположения о принципах расположения участков в текущей игре.

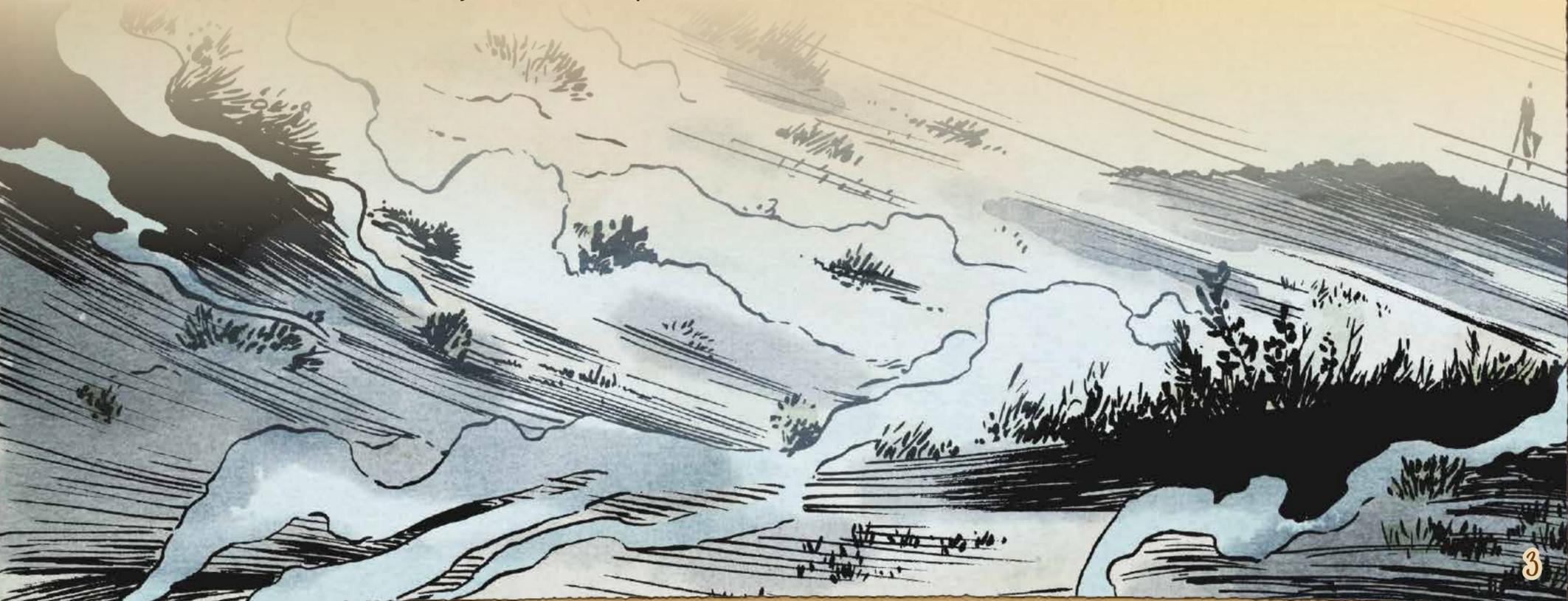
Уберите ширму с блока «Детали миссии» (медленно, если хотите добавить интриги!) и проверьте, все ли принципы определены верно.

Вы **ВЫИГРЫВАЕТЕ**, если верно определили все 9 принципов расположения участков. *Вы прошли сквозь туман и побороли вызванные им видения!* Подсчитайте очки для определения результата по базовым правилам: суммируйте временные ограничения на нераскрытых картах испытаний.

Вы **ПРОИГРЫВАЕТЕ**, если допустили хотя бы 1 ошибку в принципах расположения участков. *Вы навсегда потерялись в тумане.*



Игроки нашли 3 типа и решили, что правильно определили принципы расположения участков. Они убрали ширму с блока «Детали миссии» и узнали, что справились с заданием на 100%. Это победа!



Туман в других главах

Если хотите разнообразить и усложнить игру, добавьте правила этого дополнения в другие главы. Бросьте вызов, с которым Корпус Открытий ещё не сталкивался! Выберите любую доступную вам главу и сыграйте в неё, не зная принципов расположения участков. Остальные правила главы и условия победы не меняются.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Выберите карту местности с соответствующим символом главы, окутанным туманом:



**ТУМАН:
ФАУНА**



**ТУМАН:
ФЛОРА**



**ТУМАН:
ИМАГО**



**ТУМАН:
ВАМЕТРИ**



**ТУМАН:
МАЛЬДОНАДО**

Используйте планшет ориентиров с соответствующим символом. На нём будут пустые ячейки напротив принципов расположения участков, как и в главе «Туман».

После базовой подготовки к игре выполните дополнительную подготовку для выбранной главы.

Ширма для блока «Детали миссии» вам не понадобится. Конец игры наступает по правилам выбранной главы. Для победы необязательно верно определять все принципы расположения участков.

Разместите рядом с планшетом ориентиров по 1 жетону ресурса каждого типа и используйте их, чтобы отмечать свои предположения о принципах расположения участков.

ХОД ИГРЫ

Играйте по правилам выбранной главы. Убивать монстров можно только по правилам выбранной главы.

УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ

Игра заканчивается по правилам выбранной главы. Для победы необязательно верно определять все принципы расположения участков, дополнительных очков за это вы не получаете. Туман добавляет новый вызов в прохождение глав!

Приложение

СНАРЯЖЕНИЕ



МАЧЕТЕ

Если при исследовании вы получаете ресурс/воду и жетона такого типа у вас нет, получите 2 жетона этого типа.



ФЛАГ

Исследуйте любой участок в ряду или столбце, где есть укрытие, даже если на пути есть непреодолимый участок. Флаг позволяет «перепрыгнуть» через камень или монстра. В последующем игроки смогут исследовать от этого участка (если это не участок с камнем).



ОКТАНТ

После исследования можете пройти любую карту испытания, если время её прохождения не наступает в конце вашего хода. Если прошли испытание успешно, примените эффекты столбца «Успех» дважды. Если вы получаете ресурс/воду, получите 2 жетона ресурса/воды. Если в эффекте есть условие и у вас есть огонь, и у вас есть огонь, получите 2 пищи. При провале испытания примените дважды эффекты столбца «Провал».

Дизайн карты: Цзюнь Хао Сюй