

ВЫШЕ и НИЖЕ

ПРАВИЛА ИГРЫ С ДОПОЛНЕНИЯМИ

МОДУЛЬНЫЕ ДОПОЛНЕНИЯ

Вы можете дополнить основную игру одним или всеми указанными ниже модулями игры.



ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ЖИТЕЛИ

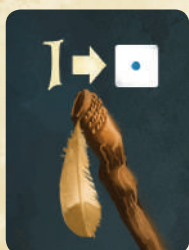
В дополнении 7 жителей. Замешайте их в стопку жителей в начале игры.



ЗАДАНИЯ

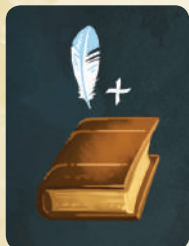
При подготовке к игре положите 5 жетонов заданий в открытую сбоку от планшета репутации. Выполнив первым все требования задания (у вас должны быть указанные товары/предметы), возьмите жетон и положите у поселения. В конце игры вы получите указанное количество ПО.

Например, вы получите этот жетон (см. рис.), если у вас раньше других будет бумага и горшок. В конце игры вы получите за него 4 ПО.



АРТЕФАКТЫ

При подготовке к игре перемешайте жетоны артефактов в закрытую и положите стопкой рядом с планшетом репутации. В начале каждого раунда кладите в закрытую один из артефактов на колоду пещер. Первый из игроков, успешно выполнивший исследование в текущем раунде, получает этот артефакт: переверните его и положите у поселения. Артефакт можно использовать раз в раунд. Используя артефакт, переверните его лицевой стороной вниз. В конце каждого раунда переверните использованные артефакты лицевой стороной вверх. Свойства всех артефактов описаны далее.



Посох мистика можно использовать, чтобы добавить +1 к результату броска при исследовании. Вы можете использовать посох после того, как бросите кубики за всех своих исследователей. *Пример: Тимур перевернул посох, чтобы добавить +1 к результату броска (4), итоговый результат – 5.*



Книгу знаний можно использовать при обучении: житель, который выполняет действие обучения, немедленно получает свойство «Перо+», т. е. тратит на обучение на 1 монету меньше. Кроме того, ему не требуется перо, чтобы обучать.

Корзину изобилия можно использовать при сборе урожая: сборщик урожая может собрать 2 товара вместо 1. Этот житель может собирать урожай с нескольких карт.

ВЫШЕ и НИЖЕ

СОСТОЯНИЕ ЖИТЕЛЯ

В начале игры положите эти жетоны сбоку от планшета репутации. Жители получают указанные состояния в результате развития некоторых сюжетов в книге приключений в Подлесье и Пустынном лабиринте. Если в сюжете сказано, что один из жителей получает состояние, положите соответствующий жетон на жителя. Жетон остаётся, его эффект применяется только на этого жителя до конца игры. При переносе жителя между зонами делайте это вместе с лежащим на нём жетоном. ПРИМЕЧАНИЕ: этот модуль обязателен, если вы играете с жетонами Подлесья и Пустынного лабиринта.



Отравлен. При исследовании результат броска за этого жителя меньше на 1.



Грустный. Каждый раз, используя грустного жителя, бросайте кубик. Если результат от 1 до 2 – житель не выполняет действия, переместите его в зону отдыха. В этом случае можете немедленно отправить другого жителя выполнять это действие.



Алчный. Если в ходе исследования вы получаете монеты, а среди жителей, участвующих в этом исследовании, есть хотя бы один алчный, получите на 1 монету меньше.



Трусливый. Трусливый житель не может быть отправлен в зону лечения во время исследования.



ПОДЛЕСЬЕ / ПУСТЫННЫЙ ЛАБИРИНТ

При подготовке к игре положите стопку этих жетонов взакрытую (сторонай с номером вниз) рядом с планшетом репутации. Каждый раз, выполняя исследование, кладите жетон Пустынного лабиринта или Подлесья на карту. Номера сюжетов на этих жетонах заменяют номера сюжетов на карте. *Пример: на жетоне справа указано, какие номера сюжетов из книги приключений в Подлесье и Пустынном лабиринте зачитываются при результате броска кубика 1, 2 или 3.*



ПРИПАСЫ

При подготовке к игре положите эти жетоны стопкой у планшета репутации. Припасы можно получить в качестве награды за сюжеты в книге приключений в Подлесье и Пустынном лабиринте. Вы можете потратить их во время одного из следующих исследований, чтобы получить +1 к результату броска. Вы можете принять решение об использовании припасов после всех своих бросков. В конце игры вы получаете по 1 ПО за каждые 2 жетона припасов в вашем личном запасе.