

ВВЕРХУ и ВНИЗУ

Правила расширенного издания

Модули: вы можете добавить в игру любой модуль по своему выбору или все модули вместе.

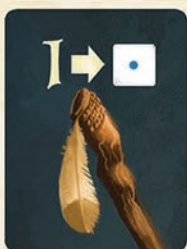


Жители из расширенного издания: во время подготовки к игре можете замешать 7 жителей из расширенного издания в любую стопку жителей.



Задания: во время подготовки к игре положите 5 жетонов заданий лицом вверх около Поля Репутации. Как только игрок выполняет указанные на жетоне требования (обладает требуемым количеством товаров/предметов), он об этом объявляет, забирает соответствующий жетон и кладет его около своего планшета. В конце игры он получает указанное на жетоне количество очков деревни.

Пример: первый игрок, который получит бумагу и горшок, заберёт жетон слева. В конце игры он получит за него 4 очка деревни.

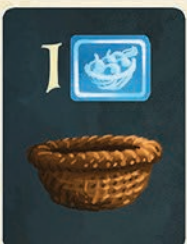


Жетоны инструментов: во время подготовки к игре, перемешайте и положите жетоны инструментов стопкой, лицом вниз, около Поля Репутации. В начале каждого раунда, переложите 1 жетон из стопки (лицом вниз) на колоду карт пещер. Первый игрок, который в этом раунде успешно проведёт исследование, получит этот жетон. Он переворачивает этот жетон и кладет его около своего планшета. Игрок может использовать этот жетон раз в раунд. После использования он каждый раз переворачивает его лицом вниз. В конце каждого раунда все переворачивают использованные жетоны инструментов лицом вверх.



Мистическая трость: использовав этот инструмент, добавьте 1 к результату броска кубика при Исследовании. Игрок может использовать этот инструмент после броска кубиков за всех своих жителей.

Пример: Вася переворачивает мистическую трость, чтобы изменить результат броска с 4 на 5.



Книга знаний: игрок может использовать этот инструмент, если он выполняет жителем действие обучения. Этот житель немедленно получает свойство «Перо +», что значит, за обучение этого жителя необходимо заплатить на 1 монету меньше. Также этому жителю не нужно перо для обучения.

Корзина изобилия: игрок может использовать этот инструмент, когда выполняет жителем действие сбора урожая. Этот житель может собрать 2 товара вместо одного. Этот житель может собирать урожай с нескольких карт.

ВВЕРХУ и ВНИЗУ

СОСТОЯНИЯ ЖИТЕЛЕЙ: во время подготовки к игре сложите эти жетоны около Поля Репутации. Жители получают жетоны состояния в результате эффектов некоторых событий в книгах "Лабиринт пустыни" и "Подлесье". Когда событие указывает, что один из ваших жителей получает состояние, положите соответствующий жетон на жителя. Этот жетон не может быть удален до конца игры, и его эффект постоянно будет влиять на этого жителя. *Примечание:* Вы обязаны использовать этот модуль, если играете с жетонами "Лабиринт пустыни" и "Подлесье".



Отравление: отравленный житель получает -1 к броску кубика при совершении Исследования.



Печаль: каждый раз, когда действует опечаленный житель, вы должны бросить кубик. Если выпало 1 или 2, то событие считается проваленным, и вы должны поместить данного жителя в Область Отдыха на своём игровом планшете. После этого вы можете выбрать другого жителя для совершения действия.



Жадность: если при Исследовании вы получаете монеты, но в вашем отряде житель, которого охватила жадность, то получите на 1 монету меньше.



Трусость: житель, которого охватила трусость, не может быть травмирован во время Исследования.



Лабиринт пустыни/Подлесье: во время подготовки к игре поместите эти жетоны стопкой, лицом вниз (стороной с числами вниз), около Поля Репутации. Каждый раз, когда игрок выполняет действие Исследования, положите на карту жетон лабиринта в пустыне или подлесья. Номера параграфов на жетоне заменяют соответствующие номера на карте.



Пример: жетон справа заменяет параграфы для результатов 1-3 на кубике, когда определяется, какой параграф читать. Вы должны прочитать соответствующий параграф из книги Лабиринта пустыни или Подлесья.



Припасы: при подготовке к игре сложите эти фишки стопкой около Поля Репутации. Припасы получают в качестве награды за события Лабиринта пустыни или Подлесья. Игроки могут потратить их при последующих Исследованиях, чтобы добавить 1 к результату броска. Припасы также приносят в конце игры 1 очко деревни за каждые 2 оставшихся припаса.