

Фудзияма

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ (инструкцию по подготовке к партии вдвоем см. с.6-7)

Каждый игрок случайным образом выбирает одну из 4^х карт Персонажей и располагает ее лицом вверх перед собой, а после случайным образом выбирает одну из 6 карт навыков  (см. с.7) и выкладывает ее рядом с картой Персонажа.

Перемешайте карты экипировки  лицом вниз и раздайте их игрокам соразмерно указанию на их картах навыков (см. с.7). Выложите эти карты лицом вверх перед собой. Поместите остальные карты экипировки стопкой на стол.

Цвет вашего игрока определяется картой вашего Персонажа. В этом же цвете каждый из вас получает:

- 5 или 6 кубиков (в зависимости от карты навыка, под )
- 1 мишпа
- 1 маркер Назначения (поместите его на карту Персонажа)
- 1 маркер Выносливости
- 1 ширму

Случайным образом выберите одну из 7 карт сценария и сформируйте Местность в соответствии с указанной схемой.

Возле Местности выложить полем Выносливости, на первой ячейке  счетчика которой разместите все маркеры Выносливости. Поместите жетоны Ран рядом с полем. Выберите уровень сложности, и соответствующую ей карту разместите в выемку слева поля Выносливости.

УРОВЕНЬ СЛОЖНОСТИ

В игре предусмотрено 4 уровня сложности: 1, 2, 3 и 4.

Группы с небольшим игровым опытом должны использовать 1^й уровень. Более опытные игроки могут сразу начать со 2^{го}.

Поместите остальные компоненты (включая и карту сценария) обратно в коробку: они больше не понадобятся.

❶ Поместите **карту вулкана** на стол в положение, указанное на карте сценария символом . Убедитесь, что на столе осталось достаточно места для остальных карт.

❷ Выложите на свои места 2 **карты обломков** с символом .

❸ Перемешайте 24 **карты местности** и поместите одну из них лицевой стороной вверх в каждой позиции, помеченной .

❹ перемешайте 6 **карт деревни** и выложите их по одной лицевой стороной вверх в каждой позиции, помеченной .

Лишь играя вчетвером вы можете выложить карту деревни на позиции, отмеченной символом .

❺ **При игре вдвоем или втроем:** выставите своих мишлов на карту местности, отмеченную на карте сценария белым символом . **При игре вчетвером:** выставите мишлов двух игроков на карту с белым символом , а двух других – на карте местности, отмеченной на карте сценария серым символом .

❻ Выложите по 1 **жетону экипировки** на каждую карту местности с символом .

❼ Поместите маркеры извержения на карты местности, отмеченные на карте сценария символом . Выложите их так, чтобы была видна их сторона только с символом .

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Вам предстоит сообща противостоять «злой» коробке. Чтобы выиграть, мишлы всех игроков должны оказаться на картах деревни. Если кто-то из ваших персонажей умрет, не достигнув безопасной деревни (либо будучи поглощенным лавой, либо потому, что они рухнут из-за истощения), вся команда сразу же проиграет партию.

САМОЕ ВАЖНОЕ: КАК ПЕРЕМЕЩАТЬСЯ НА КАРТУ

Ключевой принцип игры заключается в том, чтобы игрок перемещался бы с карты на карту: все игроки одновременно бросают кубики и сравнивают свои результаты с результатами игроков, сидящих рядом. Важно понять этот принцип с самого начала.

Взгляните на следующий пример:

❶ **Клара** хочет переместиться на карту местности и пометила ее своим маркером назначения.

❷ Все игроки уже бросили свои кубики, и их результаты уже видны всем игрокам.

❸ В нижней части выбранной карты местности указаны ее требования к кубикам, и в данном случае для перемещения подходят только желтые  кубики и кубики со значением грани «4», а все прочие игнорируются.

❹ **Клара** может перейти на выбранную карту только, если сумма значений допустимых кубиков (взяты в скобки в примере) наибольшая по сравнению с каждым ее соседом.

У **Джоны**, соседки **Клары** по левую руку, выпали следующие значения: «1», «1», «2», «6», («4», «6»), что составляет 10 очков.

У самой **Клары** выпали следующие значения: «2», «6», («4», «5», «4», «3»), что принесло ей 16 очков.

У **Стива**, соседа по правую руку от **Клары**, выпали следующие значения: «3», («4», «2», «3», «4», «5»), а это 18 очков.

Поскольку у **Стива** сумма значений допустимых кубиков выше, чем у **Клары**, она не может переместиться в этом раунде, и ее мипл должен оставаться там, где он есть.

Это пример позволяет вам разобраться в самой важной механике игры – в перемещении! Теперь перейдем к фазам раунда.

ФАЗЫ РАУНДА

Каждый раунд состоит из 6 фаз:

- ①  **БРОСОК КУБИКОВ:** бросьте свои кубики за ширмой.
- ②  **ПЛАНИРОВАНИЕ И КАРТЫ ЭКИПИРОВКИ:** обсудите, на какие карты вы хотели бы перейти, и можете воспользоваться определенными картами экипировки.
- ③  **ПЕРЕБРОС:** вы можете перебросить все или несколько кубиков.
- ④  **КАРТЫ ЭКИПИРОВКИ:** вы можете воспользоваться определенными картами экипировки.
- ⑤  **ПЕРЕМЕЩЕНИЕ И ВЫНОСЛИВОСТЬ:** переместите своих миплов и сократите показатель выносливости.
- ⑥  **ИЗВЕРЖЕНИЕ:** происходит распространение лавы по местности.

После извержения раунд заканчивается, и начинается следующий, начиная с броска кубиков.

ФАЗА ① БРОСОК КУБИКОВ

Установите свои ширмы на достаточном расстоянии от себя, чтобы вам было удобно вбрасывать за ними свои кубики. Теперь все игроки бросают свои кубики один раз за своими ширмами. Выпавший результат должен быть виден только вам.

Примечание: никто не может проверять ваши действия за ширмой, но и вы никогда не должны манипулировать выпавшими значениями.

ФАЗА ② ПЛАНИРОВАНИЕ И КАРТЫ ЭКИПИРОВКИ

Во время этой фазы вы решаете, на какие карты вы хотите переместить своих миплов. Вы можете обсуждать это  и обмениваться информацией. Также вы размещаете свои маркеры назначения на различных картах местности . Вы можете воспользоваться картами экипировки , на которых указана Фаза 2 (см. «Фаза 4: Карты экипировки», с.4 и подробное описание карт на с.8).

Правила перемещения

Решите, на какую карту вы хотите переместить своего мипла.

Ограничения:

- Мипл может быть перемещен на расстояние до трех участков местности за раунд (в том числе через и занятые).
- Каждый из этих участков может быть вертикальным или горизонтальным, но не диагональным.
- Мипл может остаться на своем текущем участке местности.
- Вы не можете ступать на или перемещаться через участки лавы, карты завалов или карту вулкана.

Размещение вашего маркера назначения

Поместите свой маркер назначения на выбранную карту местности.

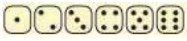
- Ваш мипл должен иметь возможность дойти до этой карты в соответствии с правилами перемещения (см. выше).
- Игроки, сидящие рядом друг с другом, не могут выбрать один и тот же пункт назначения.
- Вы можете поместить свой маркер назначения на карту, на которой в данный момент стоит мипл другого игрока.
- Даже если вы хотите остаться там, где стоите, вы все равно должны выставить маркер назначения на этой карте.
- Размещение маркера назначения не является окончательным решением. Вы можете перемещать маркер назначения пока не примете окончательное решение во время этой фазы хода. Ваше решение будет окончательным только с наступлением следующей фазы (Переброса), после чего вы больше не можете перемещать маркер назначения.

Примечание: вы должны использовать свои маркеры назначения во время обсуждения в качестве наглядного материала для планирования своего перемещения. Таким образом, каждый может легко увидеть, на какую карту вы хотите перейти, а также соответствующие требования к кубикам.

Требования к кубикам

В нижней части каждой карты местности отображено требование к кубикам, т.е. указание на то, какие кубики должны быть использованы для перемещения на эту карту. Здесь различаются два критерия:

Цвет кубиков: розовый, синий, желтый 

Значение граней кубиков: от 1 до 6 



четные значения (2, 4, 6)



нечетные значения (1, 3, 5)

Примеры требований:



Все кубики с гранями «1», «2» или «3» (любого цвета).



Все желтые кубики и все кубики с гранью «4».



Все розовые и синие кубики с нечетными значениями.



Все желтые кубики с четным значением.

Чтобы вам было разрешено переместить своего миппла на карту, вы должны выполнить следующее условия перемещения:

Примечание: каждый из вас будет испытывать дилемму – с одной стороны, вам будет хотеться выбросить на кубиках как можно более высокие значения граней, чтобы удовлетворить требования к кубикам и повысить свой шанс на перемещение. С другой стороны, ваш высокий результат на кубиках может помешать переместиться вашим товарищам по команде.

Общая сумма значений на выпавших гранях ваших кубиков (удовлетворяющих требованиям к кубикам на карте назначения) должна быть выше, чем аналогичная у ваших соседей (см. с.1-2).

Правила общения

Хотя результаты выпавших граней на ваших кубиках имеют большое значение для ваших соседей, они все же скрыты за вашей ширмой. Чтобы преодолеть эту проблему и обменяться полезной информацией, вам нужно будет говорить друг с другом. Однако вы должны соблюдать следующее важное ограничение:

Не допускается ни прямо, ни косвенно использовать в разговоре цифры или средние значения!

Это относится и к числу, и к значению граней ваших кубиков.

Умело общаясь друг с другом и при определенном везении, каждый из вас сможет удовлетворить условия своих перемещений.

Примеры общения

Следующие высказывания **не допускаются**:

- «У меня есть три желтых кубика».
- «У меня много пятерок».
- «У меня вообще нет нечетных граней».
- «У меня чуть больше розовых кубиков, чем в среднем».

Допускаются следующие утверждения:

- «У меня есть много кубиков с высоким показателем».
- «Я не представляю для вас никакой опасности, включая и четные значения».
- «Я выбросил очень плохие значения для своего пункта назначения».

ФАЗА ③ ПЕРЕБРОС

После того, как все вы выбрали свой пункт назначения, там начинается переброс .

Количество перебросов

Каждый из вас может перепробовать свои кубики до 3 раз, если пожелает. Это число зависит от того, как далеко вы хотите переместить своего миппла в этом раунде (т. е. расстояние между вашим целевым маркером и вашей текущей позицией):

- Если вы хотите остаться на своей текущем месте, то вы получаете 2 переброса .
- Если вы хотите переместиться на 1 или 2 локации, то вы получаете 1 переброс .
- Если вы хотите переместиться на 3 локации, то вы не получаете перебросов вовсе.
- На некоторых картах местности в верхнем левом углу есть символ . Если вы разместили свой маркер назначения на такой карте местности, вы получите 1 дополнительный переброс .



Как осуществляется переброс

При перебросе вы выбираете какие-то из своих кубиков и повторно их вбрасываете, и делаете так за каждый переброс у вас.

- Вы можете выбрать для переброса любое число кубиков (хоть все).
- Вы можете свободно выбирать, какие кубики вы хотите перебросить, даже если вы их уже перебрасывали.
- Все выбранные вами кубики перебрасываются вами одновременно.
- Вы не обязаны выполнять все имеющиеся у вас перебросы: если вы довольны результатом, вы можете остановиться.

Ограничения при перебросе

- Все игроки должны выполнять свои перебросы одновременно.
- Вам не разрешается общаться во время перебросов (Фаза 3).

ФАЗА ④ КАРТЫ ЭКИПИРОВКИ

После того, как все вы совершили свои перебросы, вы можете воспользоваться определенными картами экипировки .

Карты экипировки предоставляют своим владельцам разово нечто полезное.

- Вы можете использовать свои карты оборудования либо в Фазе 2, либо в Фазе 4. На каждой карте указано, во время какой фазы (② и/или ④) вы можете ее использовать.
- Вы можете обсуждать использование карт экипировки. Карты лежат перед вами лицевой стороной вверх, так что каждый может их видеть. Но помните, что вы уже больше не можете перемещать маркер назначения или перебрасывать кубики! Кроме того, ваши кубики все еще скрыты за ширмами, поэтому правила общения (с. 3) все еще действительны.
- Как и в Фазе 2, так и в Фазе 4 вы можете задействовать любое количество карт в любом порядке.

Если вы хотите использовать карту экипировки, то сначала объявляете об этом своим товарищам по команде, а затем воспользуйтесь ею. После этого вы должны скинуть карту в колоду сброса. Она больше не доступна ни вам, ни вашим товарищам по команде.

На картах экипировки есть символы, которые указывают, влияет ли эффект карты только на вас или и на других игроков:



Черная фигура: эффект распространяется только на вас, владельца карты.



Черная и белая фигуры: эффект распространяется на вас и еще на одного игрока.



Черная фигура и белые фигуры: эффект распространяется на всех игроков.

ФАЗА ⑤ ПЕРЕМЕЩЕНИЕ И ВЫНОСЛИВОСТЬ

Как только вы больше не можете или не хотите использовать свои карты экипировки, вам следует переместить своих миплов. Во-первых, вы убираете свои ширмы, выставляя напоказ свои окончательные выпавшие значения на кубиках. После этого любой игрок может начать и выполнить следующие два шага:

A. Сравнить результаты и переместить миплов

B. Отрегулировать выносливость

Для Фазы 5 действует общее правило: на протяжении всего хода вы должны соблюдать только требования к кубикам вашей собственной карты назначения. Все остальные карты не имеют значения.

Вы сами решаете, в каком порядке вы хотите делать свои очереди. После того, как первый из вас выполнил оба шага по порядку, остальные выполняют их также. После того, как все вы выполнили эти действия, фаза заканчивается и вулкан извергается.

A. Сравнить результаты и переместить миплов

Выполните следующие действия:

1. Вы и ваши два соседа отбираете все кубики, которые удовлетворяют требованиям вашей карты назначения.
2. Суммируйте значения ваших отобранных кубиков.
3. Ваши два соседа делают то же самое с своими кубиками.

Если сумма значений ваших кубиков выше, чем у каждого из ваших соседей, вы можете переместиться: передвиньте своего мипла на карту местности, на которой расположен ваш маркер назначения, или остаётесь на месте, если оставили свой маркер назначения на той же карте.

Если сумма значений ваших кубиков совпадает или меньше значения хотя бы одного из ваших соседей, вам не можете переместиться. Вы должны оставить своего мипла на текущей карте.

В заключении, поместите маркер назначения обратно на карту персонажа.

Сбор экипировки

Всякий раз, когда ваш мипл оказывается на карте с жетоном оборудования , вы можете добрать новую карту экипировки. Возьмите самую верхнюю карту колоды и положите ее лицом вверх перед собой. Вы можете использовать ее, начиная со следующего раунда. Затем удалите маркер  с карты местности, теперь с нее никто не сможет получить экипировку.

Жетоны извержения

В начале игры жетоны извержения размещаются на двух картах местности.

Если вы переместите своего мипла на карту с жетоном извержения  или пройдете через нее, это вызовет дополнительное извержение вулкана (см. Фазу 6, с.6).

Затем удалите маркер  с карты. Каждый такой маркер может быть активирован только один раз за игру.

В. Отрегулировать выносливость



Все вы начинаете игру с полной выносливостью . Однако по ходу игры вы будете терять выносливость и получать травмы, ограничивающие ваши действия.

Если вам было позволено переместить своего мипла, то теперь вам следует высчитать разницу между вашим собственным значением движения и значением своего соседа, чье значение движения было самым высоким. Затем обратитесь к карте уровня, чтобы определить, сколько единиц выносливости  вы потеряете в этом раунде (в зависимости от получившейся разницы). За каждую потерянную единицу выносливости вы продвигаете свой маркер выносливости на одно деление вперед на плашке выносливости.

Если вам не позволили переместиться, вы не высчитываете разницу. Вместо этого вы теряете максимальное количество единиц выносливости , указанное в самой верхней строке карты уровня .

Если ваш маркер выносливости когда-нибудь достигнет последнего деления на счетчике выносливости (тот, что с символом ) , ваш персонаж умирает от истощения, и партия для всех вас проиграна.

Пример регуляции выносливости

Сумма значений кубиков **Клары** составила «10», а у ее соседей – «9» и «0». Таким образом, разница между ее значением движения и наиболее высоким значением движения ее соседей равна 1 (10 минус 9). Карта уровня показывает, что при разнице в 1 или 2 **Клара** теряет 3 ед. выносливости. Поэтому **Клара** сдвигает свой маркер выносливости вперед на 3 деления. **Стив** не теряет выносливость, так как разница между его значением движения («14») и наиболее высоким значением его соседей («6») составляет 8. **Джона** теряет 4 ед. выносливости, т.к. ее попытка переместиться провалилась.

Примечание: Если в Фазе 2 вы решили остаться на своей карте местности, расчёт будет таким же: если показатель вашего движения выше, чем у ваших соседей, вы все равно можете потерять ед. выносливости в зависимости от разницы результатов. Если показатель вашего движения такая же или ниже, ваш штраф – максимальный из возможных.

Жетоны травмы

Каждый раз, когда вы переместите своего мипла на карту с символом  или через нее, вы тут же получаете травму и должны взять жетон травмы. Выложите этот жетон поверх одного из четырех мест травмы на вашей карте навыков, которое еще не закрыто. Каждый жетон травмы ограничивает ваши возможные действия и сохраняет свой эффект до конца игры. В зависимости от того, что вы покрываете травмой, последствия следующие:



Травма ноги: вы навсегда теряете один из своих кубиков (на свой выбор). Удалите его только после того, как все игроки рассчитали свою выносливость, т.к. ваши текущие результаты кубиков все еще важны для ваших товарищей.



Сломанная рука: вы больше не можете использовать какие-либо карты экипировки.

Примечание: *Equipment manager*, будучи со сломанной рукой, все еще может передавать экипировку другим игрокам.



Амнезия: вы больше не можете использовать какие-либо свои способности с карты навыков.



Травма глаза: вы больше не можете перебрасывать кубики во время Фазы 3. Это ограничение не затрагивает перебросы с карт экипировки и карт навыков.



В конце каждого раунда происходит извержение вулкана . Переверните все карты местности, которые расположены ортогонально рядом с картой лавы, на их сторону с лавой. Теперь эти карты сами становятся лавовыми картами.

В раунде 1 карта вулкана является единственной картой лавы. Поэтому вы перевернете только первую карту обломков (рядом с вулканом). В более поздних раундах вам, возможно, придется переворачивать сразу несколько карт!

Если на карте, которую необходимо перевернуть, будет находиться мипл, этот игрок будет поглощен лавой, и партия сразу же заканчивается проигрышем.

В противном случае, после извержения, начинается следующий раунд, начиная с Фазы 1.

ОКОНЧАНИЕ ПАРТИИ

Партия либо заканчивается победой, либо поражением для всей вашей группы.

Вы терпите поражение, если один из членов команды умрет. Это может произойти по одной из двух причин:

- Карта, на которой вы сейчас стоите, должна быть перевернута на свою лавовую сторону из-за извержения .
- Ваш маркер выносливости достиг последнего деления на плашке выносливости (с символом).

В обоих случаях игра тут же заканчивается, и вся команда терпит поражение.

Вы побеждаете, как только последний мипл перемещается на карту деревни, и при этом все миплы игроков находятся на картах деревни. В этом случае игра тут же заканчивается, и вам не нужно дожидаться извержения в конце этого раунда.

Карты деревни

Карты деревни функционируют так же, как и любая карта местности. Если ваш мипл достигает карты деревни, он не удаляется из игры. Вам все равно придется бросать кубики и регулировать свою выносливость в каждом раунде. Вы даже можете продолжать продвигать своего мипла. Рекомендуем забираться глубже в деревню, чтобы ваши товарищи могли беспрепятственно зайти на карты на краю деревни.

Если вы прибыли в деревню, то все еще можете покинуть ее в последующем раунде. Но вы можете победить в партии только в том случае, если все миплы стоят на картах деревни одновременно.

Окончательный подсчет

Если вы хотите знать, насколько хорошо вы выступили, вы можете определить свое значение очков после победы. Победные очки (ПО) распределяются следующим образом:

4 ПО на игрока

-1 ПО за каждый жетон травмы

+1 ПО за каждую неиспользованную карту экипировки

Следующий обзор показывает, насколько хорошо ваша команда справилась:

0 ПО	Вы еще долго будете находиться в больнице!
1-2 ПО	Это было на грани. Даже слишком! Финансирование вашей следующей экспедиции было отменено.
3-4 ПО	Вы сделали это. Но не ждите особых наград!
5-7 ПО	Отдохните и насладитесь саке в деревне. Вы это заслужили!
8-11 ПО	Жители деревни устраивают праздник в вашу честь! Они никогда не встречали такой смелой группы исследователей (в следующий раз рекомендуем повысить уровень сложности).
12+ ПО	Весть о вашем приключении распространяется по всему миру. Голливуд уже хочет снять об этом фильм (в следующий раз рекомендуем повысить уровень сложности).

ВАРИАНТ ИГРЫ

Дополнительные острые ощущения: если вы хотите добавить напряжения в конце партии, вы можете воспользоваться следующим вариантом. Во время подготовки к партии поверните ближайший к деревне жетон извержения на спину, чтобы он показывал 2 символа вместо 1. Если такой маркер активирован, то вместо 1 будет 2 дополнительных извержения. Этот вариант отыгрывается на каждом уровне сложности.

ПРАВИЛА ДЛЯ ИГРЫ ВДВОЕМ

Есть два варианта для отыгрыша партии вдвоем. Выберите один из них, в зависимости от ваших личных предпочтений:

А Более быстрая подготовка к партии, легче учиться и осваивать, но больше доли случая

Во время подготовки к партии выполните этот дополнительный шаг:

- Поместите третью ширму между собой и вашим товарищем по команде, чтобы никто из вас не мог видеть содержимое за ней. Положите рядом третий набор из 6 кубиков.

Во время игры действуют следующие дополнительные правила:

- Бросьте 3 дополнительных кубика за третьей ширмой, так что ни один из вас не смог увидеть результат. Бросьте остальные 3 дополнительных кубика перед третьей ширмой, чтобы вы оба могли увидеть результат.
- В Фазе 3 вы не можете перебрасывать ни один из кубиков из дополнительного набора.
- В Фазе 5 также удалите третью ширму и сравните свой результат, как с результатом вашего товарища по команде, так и с третьим набором кубиков. Дополнительный набор, таким образом, имитирует третьего игрока, который, однако, не имеет своего собственного мипла, а просто встает на вашем пути.

В Чуть более продолжительная подготовка к партии, труднее учиться и осваивать, меньше случайности

Во время подготовки к партии выполните следующие дополнительные действия:

- В дополнение к миплам двух игроков, вы размещаете мипла на стартовой карте. Этот мипл также получает карту персонажа, карту навыков, жетон назначения и стартовую экипировку. Выберите карту навыка, которая использует 6 кубиков. Вы также выставляет жетон соответствующего цвета на плашке выносливости.
- Две оставшиеся ширмы расположите спина к спине между двумя игроками, и выложите по три кубика третьего мипла с каждой стороны, а именно: 1 кубик с синей цифрой «1», 1 кубик с синей цифрой «2» и 1 кубик с синей цифрой «3». Таким образом, каждый игрок может видеть только 3 из 6 кубиков третьего цвета.

Во время игры действуют следующие дополнительные правила:

- Оба игрока не только бросают свои кости, но и три дополнительных кубика третьего мипла, размещенных со своей стороны ширмы.
- На этапе планирования оба игрока вместе решают, где они хотят разместить жетон назначения третьего мипла.
- Оба игрока вместе принимают решение об использовании карт экипировки третьего мипла.
- Третий мипл может терять выносливость, получать жетоны травмы и также должен безопасно прибыть в деревню.

ПОЯСНЕНИЕ КАРТ НАВЫКОВ

Equipment manager  В начале партии получает 6 кубиков и 4 карты экипировки (2 оставляет, 2 кладет под стопку). НАВЫК Вы можете в любое время передать своим товарищам по команде свои карты экипировки. Вам не нужно быть для этого на одной и той же карте местности или карте деревни с ними. Вы все еще можете делиться картами, будучи со сломанной рукой.	Scout  В начале партии получает 5 кубиков и 2 карты экипировки. НАВЫК Можете перемещаться на расстояние до 4 карт. Если вы так и поступили, то вы не сможете выполнить переброс во время Фазы 3.
Buddy  В начале партии получает 6 кубиков и 1 карту экипировки. НАВЫК В Фазе 3 вы можете отложить 1 из своих кубиков. Вы получите его обратно в конце раунда. Остальные игроки могут видеть его грань.	Survivalist  В начале партии получает 5 кубиков и 1 карту экипировки. НАВЫК В Фазе 3 вы получаете 1 дополнительный переброс.
Gatherer  В начале партии получает 6 кубиков и 1 карту экипировки. НАВЫК Каждый раз, когда пропускаете переброс, который вам позволено выполнить, вы получаете энергетический батончик в качестве награды (но у вас их может быть только максимум 3). В Фазе вы можете сбросить столько таких батончиков, сколько захотите, чтобы повысить свое значение движения или партнера по команде на 1 за каждый батончик. Это увеличивает общее значение движения, но не значение одного кубика! Этот эффект действует только во время хода одного игрока. Как только следующий игрок начнет свою ход в Фазе 5, действие этой карты закончится!	Tinkerer  В начале партии получает 5 кубиков и 3 карты экипировки (1 оставляет, 2 кладет под стопку). НАВЫК Вы можете использовать свои карты экипировки дважды. После первого использования поверните ее на 90°. После второго использования вы откидываете ее в сброс. Если вы теряете эту способность, то должны тут же сбросить все уже использованные по одному разу карты экипировки.

ПОЯСНЕНИЕ КАРТ ЭКИПИРОВКИ

Binoculars 	Фаза ②	Вы можете поменять местами любые две карты местности (но не карты деревни). Эти две карты должны быть полностью свободными, поэтому они не могут содержать никаких игровых компонентов, жетонов назначения, жетонов экипировки или жетонов извержения.	Radio 	Фаза ② ④	Вы можете убрать свою ширму до конца текущей фазы, чтобы все игроки могли видеть ваши кубики. Если эта карта применяется в Фазе 2, то ширма должна быть снова установлена перед перебросом
Lighter 	Фаза ④	Товарищ по команде может дать вам 1 кубик. Вам не разрешается вращать его. Вы должны относиться к этому кубику как к своему собственному до конца раунда. В конце раунда вы возвращаете кубик своему товарищу по команде. С помощью этой карты можно передать не более 1 кубика.	Flare gun 	Фаза ④	Во время вашего хода в Фазе 5 значение вашего движения увеличивается на 3. При этом ваше значение движения не увеличивается во время ходов ваших двух соседей.
Carabiner 	Фаза ④	Каждый из вас должен перебросить ровно 1 кубик. Это не является опциональным.	Shovel 	Фаза ④	Вы можете повернуть 1 из ваших кубиков на любую грань
Map 	Фаза ④	Вы можете отдать 1 из своих кубиков другому игроку (он не может отказаться). Вам не разрешается вращать кубик. Другой игрок считает этот кубик своим собственным до конца раунда. После этого вы получите свой кубик обратно.	Pocket knife 	Фаза X	Вы можете скопировать (имитировать) эффект любой другой карты экипировки. Эффект должен быть использован в Фазе, указанной на копируемой карте. Затем сбросьте данную карту (но не карту, которую скопировали).
Duct tape 	Фаза ④	Вы можете перевернуть любое количество кубиков, с гранью «1» на противоположную сторону – на «6». Вам не нужно менять все кубики с гранью «1».	First Aid Kit 	Фаза	Вы не потеряете выносливость во время текущего раунда. Если разница между вашим значением перемещения и значением ваших соседей меньше или равна 0, вы все равно не можете переместить своего персонажа.
Compass 	Фаза ④	Вы можете перевернуть любое количество кубиков, с гранью «6» на противоположную сторону – на «1». Вам не нужно менять все кубики с гранью «6».	Water 	Фаза ④	Вы можете использовать эту карту для выполнения до 2-х перебросов. Кроме того, вы можете использовать ее, чтобы дать 1 переброс 1 другому игроку.
Machete 	Фаза ④	Вы можете отложить до 2 своих кубиков. Вы получите их обратно в конце раунда. Поместите их рядом с ширмой, чтобы все игроки могли их видеть. В Фазе 5 эти 2 кубика не учитываются.	Flash light 	Фаза ②	Вы можете сделать переброс во время Фазы 2. В отличие от перебросов в Фазе 3, вы можете продолжить обсуждение после этого переброса, а также переместить жетон назначения. При этом вам все равно нужно следовать правилам общения (с. 3).
Rope 	Фаза ② ④	Вы можете сразу же переместить своего персонажа на соседнюю карту местности. Если там есть жетон экипировки, вы можете добрать карту экипировки. Использование этой карты в Фазе 2 может изменить количество перебросов, на которые вы имеете право. В Фазе 4 данная карта полезна только в том случае, если уже очевидно, что вам не позволят переместиться.			