

ИЗ РУИН

Потерянное племя



— BROTHERWISE GAMES, LLC —

ВОЗВРАЩЕНИЕ К РАСКОПКАМ

ДАВНЫМ-ДАВНО. ЗАТЕРЯННОЕ ПЛЕМЯ ОТКРЫЛО ТЬМУ И ВЛОЖИЛО ЕЕ МАГИЮ В КАМНИ СВОЕЙ ЗЕМЛИ. НО ВРЕМЯ ШЛО. ОНИ ЗАБЫЛИ О ТЬМЕ, И ОНА ПРОГРЫЗЛА СЕБЕ ПУТЬ НА СВОБОДУ. ИСПЕЛИВ В ГНЕВЕ БОЛЬШУЮ ЧАСТЬ МИРА.

ВЕКА СПУСТЯ. ПОТЕРЯННОЕ ПЛЕМЯ ВЕРНУЛОСЬ, ЧТОБЫ ОБЪЕДИНИТЬ МИР И СНОВА ПРОТИВОСТОЯТЬ ТЬМЕ. ПЛЕМЕНА ГОТОВЯТСЯ К ОТЧАЯННОЙ ОБОРОНЕ. СМОГУТ ЛИ ОНИ ПОБЕДИТЬ ТЬМУ, ИЛИ ИХ МИР БУДЕТ ПОТЕРЯН НАВСЕГДА?

ДАННОЕ ДОПОЛНЕНИЕ СОДЕРЖИТ ТРИ РАСШИРЕНИЯ В ОДНОМ!

Новые знаменитые чудеса, камни и карты искателей улучшат Вашу базовую игру, добавив новые способности и эффекты.

См. стр. 3-6



Новый тип руин, ущелья, и дополнительный набор кубиков позволят Вам играть в более длительную игру вчетвером или даже добавить пятого игрока.

См. стр. 6



«Против Тьмы» – соло-режим, в котором затерянное племя искателей противостоит Тьме, которую они выпустили на волю!

См. стр. 7



КОМПОНЕНТЫ ДОПОЛНЕНИЯ

УЛУЧШЕНИЯ БАЗОВОЙ ИГРЫ

- 2 новые карты конца эпохи и 2 сопутствующие руины (размер таро)
- 13 новых «ответных» карт искателей (мини-размер)
- 9 новых знаменитых чудес (жетоны с соответствующими картами)
- 18 "бесцветных" шестиугольных каменных жетонов (3 типа; по 6 каждого типа)
- 1 статуэтка искателей (для вдохновения)
- по 1 каждого из основных жетонов камней (для добавления в мешок)

КОМПОНЕНТЫ ДЛЯ 5-ГО ИГРОКА

- 1 дополнительный набор кубиков для пятого игрока (3 шестигранных, 1 четырехгранный и 1 восьмигранный).
- 5 дополнительных руин нового типа (карты размера таро)
- по 3 жетона малых и великих чудес (для добавления в игру на 5 игроков)
- 5 карт-памяток для 5 игроков с порядком хода и кратким подсчетом очков.

КОМПОНЕНТЫ ДЛЯ СОЛО-РЕЖИМА

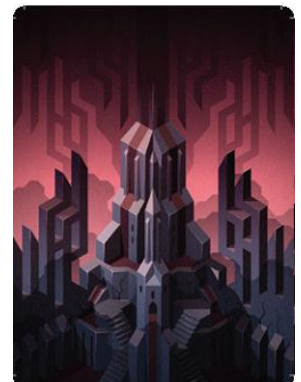
- 1 поле Тьмы
- 20 карт Тьмы (размер покер)
- 7 карт сценария Тьмы (размер покер)
- 4 кубика Тьмы (маленькие шестигранные)



Поле Тьмы



Колода Тьмы



Колода сценария Тьмы

ПОДГОТОВКА РАСШИРЕННОЙ ИГРЫ

Добавьте 22 новых камня в мешок. Замешайте новые карты конца эпохи в колоду руин. Замешайте знаменитые чудеса в колоду знаменитых чудес. Замешайте ответные карты в колоду искателей.

Замешайте великие и малые чудеса в соответствующие стопки.

НОВЫЕ КАМНИ

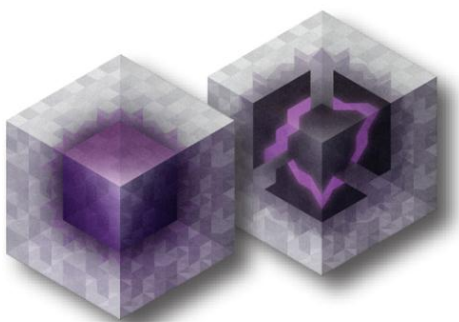
Все новые камни бесцветные (за исключением четырех "дополнительных" цветных камней, включенных в комплект). Бесцветные камни можно использовать только для выполнения кубика "?" в формуле строительства.



Призрачный камень: Призрачный камень считается камнем любого цвета для создания чудес. Это означает, что он может использоваться в строительстве великих и знаменитых чудес. Это исключение из правила, согласно которому бесцветные камни можно использовать только для выполнения кубика "?" в формуле строительства.

Использование призрачных камней имеет свою цену: за каждый призрачный камень, который имеется у Вас к концу игры, Вы теряете 1 победное очко.

Камень памяти: Когда Вы получаете камень памяти, возьмите 2 карты искателей.



Искажающий камень: Каждый искажающий камень имеет две разные стороны: неиспользуемую и использованную. Когда Вы его получаете, поместите его в свою зону строительства неиспользуемой стороной вверх.

В любое время (в том числе сразу после создания кольца из 6 камней, но до выбора чуда) Вы можете перевернуть искажающий камень на использованную сторону, чтобы поменять местами ЛЮБЫЕ два камня в своей зоне строительства (включая сам искажающий камень). Любые чудеса, которые Вы уже завершили, НЕ БУДУТ признаны недействительными, если Вы переместите необходимые для строительства камни этого чуда. Свойство этого камня является одноразовым.

ОТВЕТНЫЕ КАРТЫ

Три новых типа карт, называемые ответными картами, должны быть замешаны в колоду искателей. **Ответные карты могут быть разыграны только после того, как любой игрок выбросит 4.** Они могут быть разыграны игроком на любом ходу, включая ход соперника!

После того, как игрок бросает свой кубик, заканчивает применять все без исключения модификаторы из обычных карт искателей, знаменитых чудес и карт конца эпохи и затем кладет кубик на руины, получается итоговое значение кубика, которое называется результатом. Результаты 4 запускают новую подфазу, в которой могут быть разыграны ответные карты:



- 1) Начиная с активного игрока и двигаясь по часовой стрелке, каждый игрок может разыграть по одной ответной карте.
- 2) Если игроки хотят разыграть больше ответных карт, они могут сделать это, продолжая разыгрывать по одной карте за раз по часовой стрелке по кругу.
- 3) Когда все игроки закончат разыгрывать ответные карты, можно переходить к разбору по руинам. Игровой процесс возобновляется в обычном режиме.

Значение кубика 4, которое запустило подфазу ответных карт, не может быть изменено ответными картами во время этой подфазы. Любые последующие результаты 4 на других кубиках во время подфазы ответных карт считаются дополнительными запускающими результатами - подфаза продолжается, и новые 4 не могут изменить свое значение ответными картами во время этой подфазы.

Примечание: Игрок может изначально принять решение не разыгрывать ни одной ответной карты во время подфазы ответных карт, но изменить свое решение после того, как будут разыграны другие ответные карты. Игроки могут вернуться в подфазу, когда настанет их очередь по часовой стрелке, и в этот момент разыграть ответные карты. Подфаза заканчивается только тогда, когда все игроки решают больше не разыгрывать ответные карты.

НОВЫЕ ЗНАМЕНИТЫЕ ЧУДЕСА И КАРТЫ КОНЦА ЭПОХИ

В это дополнение включены 9 новых карт знаменитых чудес и 2 новые карты конца эпохи (одна из которых с 2 сопровождающими руинами). Их необходимо замешать в соответствующие колоды.

НОВЫЕ РУИНЫ ДЛЯ ИГРЫ С ЧЕТЫРЬМЯ И ПЯТЬЮ ИГРОКАМИ

Компоненты этого расширения позволяют играть в базовую игру с участием 5-ти игроков, а в игру для четырех игроков можно добавить больше руин. Подготовка компонентов для 5-го игрока проходит как обычно.

Включите новый тип руин как для расширенной игры на 4-рых игроков, так и для 5-ти игроков.

Для игры на 4-рых игроков случайным образом удалите 5 карт из колоды руин, как обычно.

Для игры на 5-рых игроков случайным образом удалите 2 карты из колоды руин.

В играх, включающих новый тип руин, получайте 5 бонусных очков за 5 типов собранных руин, как обычно. Если игрок соберет все 6 типов, то вместо этого получит 10 бонусных очков.



10 очков за полный сет

СОЛО-РЕЖИМ: ИСКАТЕЛИ ПРОТИВ ТЬМЫ

Игрок-человек играет против древнего врага по имени Тьма, который управляется колодой карт, называемой колодой Тьмы. Подготовьте игру для 2 игроков, как обычно, и добавьте поле Тьмы и перетасованную колоду Тьмы. Примечание: "игрок Тьмы" получает 4 специальных кубика Тьмы (маленькие шестигранные) вместо обычного набора кубиков D4, 3xD6 и D8. Игрок Тьмы не получает карты искателей. Нет карты конца эпохи.

*** Никогда не используйте промо-карты знаменитых чудес "Обелиск" и "Затонувший собор" в одиночном режиме.**



Подготовлена одиночная игра. Помимо обычного расклада на двух игроков рядом находятся колода и поле Тьмы. Держите часть игровой зоны свободной для размещения карт Тьмы.



В конце подготовки бросьте кубик Тьмы на каждую из четырех руин в центре стола и оставьте этот результат на этой карте. Тьма обычно не бросает кости в свой ход; это происходит только тогда, когда открывается новая руина и на нее помещается результат нового броска. Всякий раз, когда выпадает кубик Тьмы, Тьма забирает камни для бросков 1, 2 и 3 и добавляет их на игровое поле Тьмы, при этом игрок сам выбирает, какой камень будет перемещен.

Игрок и Тьма играют по очереди, как в обычной игре, причем игрок ходит первым, но Тьма на своих ходах следует уникальному набору правил, называемых «Тьма сгущается».

ТЬМА СГУЩАЕТСЯ

Каждый раз, когда Тьма будет делать ход, открывайте одну карту из колоды Тьмы и кладите ее в зарезервированное место на столе. Колода Тьмы состоит из 20 карт, по 4 каждого типа руин.

Если из колоды Тьмы были открыты три руины одного типа, то:

Тьма претендует на крайние левые или правые руины этого типа в игровой зоне (например, пустыня, гора, остров и т.д.). Как указано значком слева на самой последней открытой карте. **Три карты Тьмы, которые вызвали это, возвращаются в верхнюю часть колоды Тьмы; затем перетасуйте колоду Тьмы.**



В этом примере настал ход Тьмы и из ее колоды только что появилась третья Темная Гора. Поскольку на самой последней открытой карте есть стрелка, указывающая вправо, Тьма заберет самую правую гору ("9") и добавит ее в свою коллекцию. Затем все три Темные Горы будут перетасованы в колоду Тьмы.

Кубики и камни были удалены из этого примера (и следующего) для наглядности.

ИЛИ

Если руины такого типа недоступны, достаньте 1 случайный камень из мешка, чтобы добавить его на поле Тьмы. **Карта Тьмы, которая вызвала это, попадает в нижнюю часть колоды Тьмы.**

ТАКЖЕ

Если открыто по одной руине каждого типа, Тьма заберет руину, указанную на самой последней карте Тьмы. Положите эти 5 карт Тьмы обратно поверх колоды Тьмы; затем перетасуйте колоду Тьмы.

В ПРОТИВНОМ СЛУЧАЕ

Если не были открыты ни три темные руины одного типа, ни по одной темной руине каждого типа, то ничего не происходит, и теперь Ваша очередь ходить. Количество карт Тьмы, которые могут быть открыты, не ограничено.



В данном примере прошло несколько ходов и снова очередь Тьмы. На этот раз выложенный последним Темный лес означает, что было открыто по одной темной руине каждого типа. Поскольку на последней раскрытой карте изображена открытая карта в слоте «4», четвертая слева карта руины, в данном случае Лес «9», переходит к Тьме. Затем все карты Тьмы будут замешаны в колоду Тьмы.

ПРИМЕР ОБОЗНАЧЕНИЙ НА КАРТАХ ТЬМЫ



Когда
раскрываются
три карты Тьмы
одного цвета,
Тьма претендует
на крайнюю
левую карту этого
типа.



Когда
раскрываются три
карты Тьмы
одного цвета, Тьма
претендует на
самую правую
карту этого типа.



Когда
раскрывается по
одной карте Тьмы
каждого цвета,
Тьма претендует
на четвертую
слева руину.



Когда
раскрывается по
одной карте Тьмы
каждого цвета,
Тьма претендует
на вторую слева
руину.

Когда осталось менее четырех руин и открывается по одной карте каждого типа Тьмы, если карта указывает на получение руин, которых там нет, используйте значок на карте со стрелкой влево/вправо и заберите либо крайнюю левую, либо крайнюю правую из оставшихся руин.

РАЗРЕШЕНИЕ ПРЕТЕНДУЮЩИХ КУБИКОВ

В свой ход игрок получает руины как обычно (т.е. выигрывает кубик с наибольшим значением). Кубик Тьмы на каждой руине вносит свой вклад в общее количество кубиков для руины, и если кубик Тьмы является старшим кубиком, когда требуемое значение руины выполнено или превышено, Тьма заберет эту руину.

Карты искателей, которые изменяют кубики на поле, могут использоваться для управления кубиками Тьмы, а также своими собственными кубиками.

ОТКРЫТИЕ НОВОЙ РУИНЫ

Как и в обычной игре, когда игрок или Тьма забирают руину, открывается новая Руина и к ней как обычно добавляются камни. **Затем бросьте кубик Тьмы для этой руины и при 1-3 выберите камень, который будет добавлен на поле Тьмы.**

ДРУГИЕ ПРАВИЛА ДЛЯ ОДИНОЧНОЙ ИГРЫ

Карты искателей: Всякий раз, когда Тьма захватывает руину, игрок берет 1 карту искателей, плюс по одной карте за каждый свой кубик, который был на этой руине.

Камни: Когда происходит захват, неважно кем, руины с одним камнем, **Тьма забирает этот камень и добавляет его на поле Тьмы.** Если на руине имеется более одного камня, **игрок выбирает один, которым завладеет Тьма.** Остальные камни возвращаются обратно в мешок.

Поле Тьмы: поле Тьмы состоит из двух зон: **кристаллы Тьмы** сверху и **шкала порчи** внизу.

Тьма пытается сотворить четыре кристалла Тьмы – по одному из каждого цвета камня. Когда Тьма захватывает цветной камень, либо с помощью броска кубика Тьмы, либо когда захватывается руина, она помещает его в один из слотов над кристаллом этого цвета.

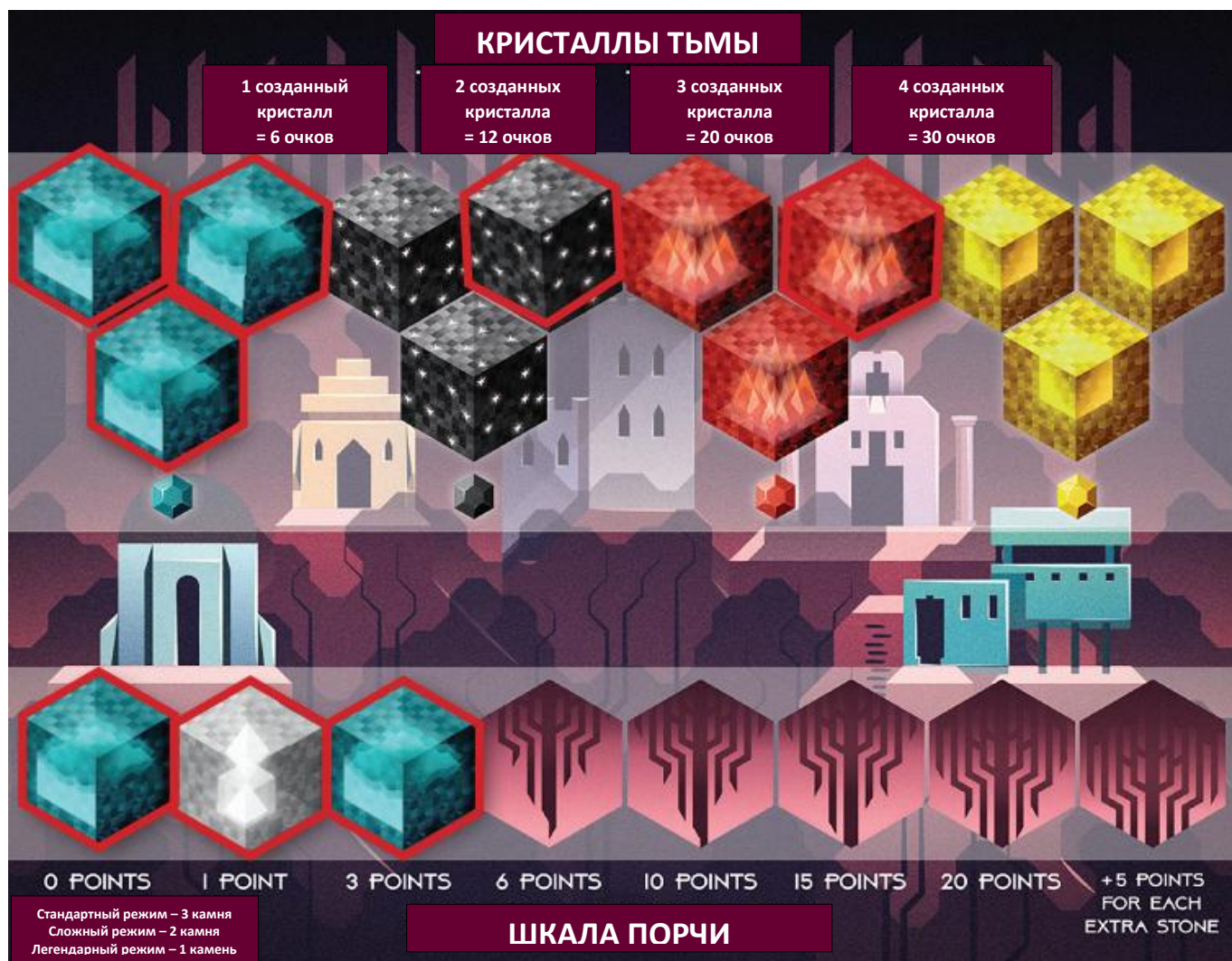
Когда кристалл Тьмы накапливает три камня соответствующего цвета, кристалл сотворен. Как указано в верхней части поля Тьмы, Тьма будет зарабатывать очки в конце игры в зависимости от того, сколько кристаллов Тьмы было создано.

Если кристалл Тьмы этого цвета уже создан, то вместо него на шкалу порчи помещается вновь приобретенный камень.

Бесцветные камни нельзя использовать для изготовления кристаллов Тьмы, и они всегда добавляются на шкалу порчи, когда ими завладевает Тьма.

Тьма набирает бонусные очки в конце игры в зависимости от того, сколько камней было добавлено на шкалу порчи.

Уровень сложности: Первый слот на шкале порчи дает Тьме ноль бонусных очков. Игрок может выбрать более или менее сложный режим игры, размещая в этом слоте от одного до трех камней; три для стандартной игры, два для сложной игры, один для легендарной игры.



Пример поля Тьмы: В этом случае Тьма уже сотворила голубой кристалл и создает черный и красный Кристаллы. Было заявлено три дополнительных камня, которые были добавлены на шкалу порчи.

* Все заявленные Камни выделены красным цветом.

Стоит также отметить, что последний слот для жетонов на шкале порчи может содержать несколько камней, и любые камни, которые получает Тьма, когда все слоты шкалы порчи заполнены, помещаются сюда. Каждый камень в последнем слоте дает Тьме еще пять бонусных очков.

КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается после того, как все руины будут захвачены (Примечание: это не касается карты конца эпохи). Выигрывает тот, кто наберет наибольшее количество очков. Рассчитайте количество очков для игрока в обычном режиме. Тьма получает очки из трех источников:

1. Руины, которые она захватила. Рассчитайте их так, как если бы Вы были игроком в стандартной игре.
2. Созданные кристаллы Тьмы.
3. Бонусные баллы согласно количеству заполненных слотов для камней на шкале порчи, как указано ниже:

Число созданных кристаллов	1	2	3	4
Очки	6	12	20	30

Число заполненных камнями слотов	1	2	3	4	5	6	7	Каждый последующий камень
Бонусные очки	0	1	3	6	10	15	20	+5 очков

ПРАВИЛА ОДИНОЧНОЙ КАМПАНИИ

Одиночная кампания состоит из трех одиночных игр, когда игрок сталкивается лицом к лицу с Тьмой. В начале каждой игры случайным образом вытягивайте карту сценария Тьмы и применяйте к игре ее особые правила. Кроме того, определите общий уровень сложности кампании: Стандартный, Тяжелый или Легендарный.

Сбрасывайте карту сценария после каждой игры, чтобы сценарии не повторялись во время кампании.

Карты сценариев делают одиночную игру намного более сложной!

В перерывах между играми полностью очистите поле Тьмы, перетасуйте все колоды и выберите новые знаменитые чудеса, чтобы начать следующую игру. Однако после игры №1 выберите знаменитое чудо, которое Вы построили в этой игре. Разместите это знаменитое чудо перед собой (разумеется, без камней) и получайте его способности и очки в играх №2 и №3.

ЛЕГЕНДАРНЫЙ РЕЖИМ

У игроков есть возможность играть в кампанию или в одиночном режиме на легендарной сложности. В этом режиме игроки не должны использовать следующие знаменитые чудеса: Симметричные колонны и Разрушенное здание. Эти знаменитые чудеса очень сильны в одиночном режиме и поистине легендарный искатель не должен полагаться на их силу.

После игры №2 выберите одно знаменитое чудо, которое Вы построили в этой игре. Разместите это знаменитое чудо перед собой (разумеется, без камней) и получайте его способности и очки в игре №3. Все это будет в дополнение к знаменитому чуду, которое Вы сохранили после игры №1.

Кроме того, в начале игр №2 и №3 случайным образом извлеките камни из мешка и добавьте их на поле Тьмы: 2 Камня перед игрой №2 и 3 Камня перед игрой №3.

ПОДСЧЕТ ОЧКОВ ЗА КАМПАНИЮ

После каждой игры в кампании посчитайте внесенный Вами вклад в победу против Тьмы. Обратитесь к следующей таблице, чтобы узнать, сколько очков Вы заработали в игре.

Вклад в победу	Стандартный режим	Сложный режим	Легендарный режим
25+	5	6	8
от 18 до 24	4	5	7
от 11 до 17	3	4	6
от 6 до 10	2	3	5
от 1 до 5	1	2	4
0	1	1	1
Менее	0	0	0

Добавьте очки кампании за все 3 игры, чтобы определить свой окончательный счет и титул.

Общее количество очков за кампанию	Титул
0	Ворчащий ребенок
от 1 до 5	Неоперившийся собиратель
от 6 до 10	Ученик архивариуса
от 11 до 15	Гравер кенотафа
от 16 до 19	Хранитель вечного огня
от 20 до 23	Страж судьбы
24	Верховный лорд золотого города

ЧАСТО ЗАДАВАЕМЫЕ ВОПРОСЫ

- 1. Можно ли использовать призрачный камень в качестве синего камня для одного чуда, а затем в качестве красного камня в другом чуде?** Да, призрачный камень можно использовать как разные цвета в разных чудесах.
- 2. Применяю ли я эффекты знаменитых чудес и карты конца эпохи при перебросе, происходящем в подфазе ответных карт?** Да.
- 3. Могу ли я разыгрывать обычные карты искателей во время подфазы ответных карт?** Нет.
- 4. Могу ли я разыгрывать ответные карты во время обычной фазы розыгрыша карт искателей?** Обычно нет, но это может произойти в ответ на повторный бросок, вызванный другой картой искателей.
- 5. Что я должен делать с четырьмя дополнительными цветными камнями?** Они могут быть добавлены в Ваш мешок камней навсегда, тем самым предлагая игрокам больше камней, которые можно получить во время игры.
- 6. Для чего нужны значки на новых картах руин и картах тьмы?** Эти значки предназначены для того, чтобы помочь дальтоникам различать типы руин. В следующих тиражах «Из руин» на всех руинах будут напечатаны опознавательные значки.
- 7. Использовать ли мне ответные карты в одиночной игре?** Да, как только эти карты замешаны в колоду искателей, их больше не нужно будет вынимать.



Unearth: The Lost Tribe - 1st Edition; 1st Printing

All rights reserved. Printed in China. Reproduction of this rulebook in any form or medium is permitted for non-commercial use only.

Unearth title and logo are Trademark; Brotherwise Games, LLC, 2017.

©2019 by Brotherwise Games, LLC.

Published in 2019 by Brotherwise Games, LLC; Torrance, CA.

Find us on the World Wide Web at brotherwisegames.com.

Unearth and the Unearth logo are trademarked 2017 by Brotherwise Games, LLC.

Specific art used with the permission of Jesse Riggle.