



Правила игры



Learn the rules by
watching our video on
www.the7thcontinent.com



A game published by Serious Poulp
www.the7thcontinent.com

©2017 SERIOUS POULP.
SERIOUS POULP, THE 7TH CONTINENT,
CHOOSE YOUR OWN PATH and their logos
are registered trademarks of SERIOUS POULP.



Прочтите это перед тем, как отправиться в новое приключение

1907 год. Вы известный исследователь, только что вернувшийся из первой экспедиции на седьмой континент, таинственную Землю, недавно обнаруженную у побережья Антарктики.

В один из дождливых вечеров, сидя у тёплого камина и читая газету, вы натываетесь на статью об участниках вашей экспедиции, которые неожиданно исчезли по неизвестным причинам.

До этого момента за прошедшие пять дней вас одолевала сонливость и слабость, совсем не хотелось вставать с постели. Холодная дрожь продегает сверху вниз по вашей спине. Вы чувствуете неладное: что-то злое и мерзкое пожирает вас изнутри.

С наступлением сумерек, вы погружаетесь в беспокойный сон, не подозревая, что для вас всё только начинается.

Содержание

Цель игры.....	3	Если закончилось место на Игровом Столе.....	19
Игровой процесс.....	3	Предметы.....	19
Типы карт.....	4	Сохранение игры.....	21
Обзор.....	8	Возобновление игры.....	21
Подготовка.....	9	Выиграй или умри!.....	22
Порядок хода.....	10	Выход или присоединение к текущей игре.....	22
Выполнение Действия.....	11	7 простых напоминаний.....	22
Последствия действий и событий.....	14	Определения.....	23
Жизненная сила - Колода Действий и Колода Сброса..	17	Авторы.....	23
Исследование континента.....	18	Символы на картах.....	24

Компоненты

- » Правила игры
- » 962 карт, разделённые на разные «колоды»:
 - 683 пронумерованных карт *Приключений* (с зелёной и золотой рубашкой)
 - 135 карт *Исследований* (туманная рубашка)
 - 118 карт *Действий* (с голубой рубашкой)
 - 11 карт *Исследователей*
 - 1 карта «Сумка и Журнал»
 - 4 карты *Проклятий*
 - 10 карт *Сохранений*
- » 7 фигур **исследователей**
- » 4 фигуры **костра** (по одной на игрока)
- » 8 6-гранных кубиков, служащих счетчиками прочности для предметов в инвентаре
- » 4 памятки
- » 3 лотка для хранения и 30 разделителей, чтобы было легче найти любую нужную карту
- » 1 увеличительное стекло, которое поможет вам внимательно изучить все карты в игре
- » 1 двусторонний держатель для сброса карт *Действий*



Цель игры

ВЫ ПРОКЛЯТЫ!



Для того чтобы победить игроки должны снять проклятие, полученное в начале игры. Не волнуйтесь - игра сама даст вам знать, когда это произойдет.

Примечание: эта коробка содержит основные проклятия: «Ненасытная Богиня», «Кровавая Охота», «Подношение Стражам» и «Проклятая Шкатулка». Дополнения содержат больше проклятий и, следовательно, больше часов приключений и веселья. Вы можете добавить карты проклятий из дополнений к базовым компонентам и пройти игру еще раз.

Игровой процесс

7-й *Континент* — это кооперативное приключение, с элементами исследования и выживания, где вы играете против самой игры и пытаетесь избавиться от проклятия. Вы можете проходить игру самостоятельно или совместно с 2, 3 или 4 игроками.

Выбрав одного из 7 персонажей, Вы будете изучать седьмой континент, открывая карты *Исследований* и выкладывая карты *Приключений* (*Локации* и *Постоянные События*) на игровой стол, которые постепенно создадут карту седьмого континента.

Во время игрового процесса игроки совместно решают, какой персонаж и в каком месте будет выполнять доступные действия, которые встречаются на *Локациях*, на картах *Постоянных Событий* и на картах, которые имеются в руке и/или в инвентаре.

Чтобы выполнить эти действия, вы будете использовать Колоду Действий, которая представляет коллективную жизненную силу ваших персонажей. Все  действия работают одинаково: вы должны оплатить их  стоимость (количество энергии, необходимое для выполнения действия), вытянув минимально необходимое количество карт из Колоды Действий, и получить минимально необходимое количество  успехов (в зависимости от сложности действия) для их успешного выполнения. Эти успехи отображаются в разном количестве на только что вытянутых вами картах.

Затем вы применяете последствия, которые зависят от успеха или провала действия.

Неспособность выполнить действие может иметь неприятные последствия, например, заставить вас взять отрицательные карты  *Состояния*, что в свою очередь может заставить вас сбросить карты из Колоды Действий, тем самым уменьшив вашу жизненную силу.

Хотите сложить все шансы в свою пользу? Вы можете взять больше карт из колоды действий, чтобы получить больше успехов. Однако каждая карта в Колоде Действий — это часть вашей жизненной силы, и когда Колода Действий исчерпана, вы тоже - тогда каждое действие вполне может быть вашим последним.

К счастью, карты  *Умений* и карты  *Бонусов*, которые у вас есть в руках, карты  *Предметов* в вашем инвентаре и помощь ваших товарищей в несчастьях, облегчат вам жизнь, в частности, за счет снижения стоимости ваших действий или увеличения ваших шансов на успех.

В отличие от большинства настольных игр, 7-й *Континент* заставит вас испытать одно продолжительное, непрерывное приключение. Чтобы снять каждое проклятие, потребуются несколько часов исследований и приключений... или умереть, пытаясь. Здесь так удобна простая система сохранения: вы можете прекратить играть в любой момент и возобновить свое приключение позже.

Действие
Сражаться



Возьмите 2 или более карты из Колоды Действий для выполнения действия

Получите 1 или более успехов, чтобы успешно выполнить действие

Если действие успешно, то примените этот текст

Если действие провальное, то примените этот текст

Примечание: во время игры вы обнаружите, что, если вы хотите одолеть 7-й континент и снять свои проклятия, вам нужно будет использовать свои самые лучшие навыки выживания - сбор еды (например, на охоте или рыбалке), чтобы вернуть немного жизненной силы; создавать предметы, которые помогут вам выжить в опасных ситуациях; усиливать Колоду Действий с помощью карт *Расширенных Умений*, которые вы можете получить, потратив заработанные драгоценные очки опыта, и так далее.

Типы карт

1. Карты Приключений



Рубашка карты Приключений



Зеленые или золотые пронумерованные карты включают в себя: Локации, которые вы обнаружите при изучении континента, определенные События (места, встречи и т. д.), предметы, которые вы можете использовать, а также еще много сюрпризов.

- 1 уникальный номер
- 2 игровой номер карты
- 3 текст



ЛОКАЦИИ

Карты *Локаций* — это участки континента. Они остаются лежать на игровом поле. Игрок может перейти фигурой исследователя на *Локацию*, предпринять действия и использовать ресурсы, отмеченные на ней, для изготовления Предметов по более низкой цене.

- 1 доступное действие
- 2 доступный ресурс
- 3 карты Исследований, которые вводятся в игру в месте, обозначенном стрелкой



ПОСТОЯННОЕ СОБЫТИЕ

Карты *Постоянного события* остаются на поле после того, как они были раскрыты (подробнее стр. 15). Они соединяются с картами *Локаций* стрелкой, указывающей место соединения.

- 1 стрелка(и) размещения (указывает на карту Локации, к которой прикреплено событие)
- 2 выполняемое действие, которое приведет к запуску события
- 3 текст
- 4 эффект(ы) и/или доступное действие(я)



ВРЕМЕННОЕ СОБЫТИЕ

Карты *Временного события* сбрасываются (если не указано иное) в Прошлое - игровая колода, в которую игроки сбрасывают карты *Приключений* и *Исследований* - сразу после их разыгрывания.

- 1 тип карты – Временное событие
- 2 наименование
- 3 текст
- 4 эффект(ы) и/или доступное действие(я)
- 5 кодовое слово

ВАЖНО! Текст на карте важнее текста в правилах.



ПРЕДМЕТ

Карты *Предметов* помещаются в инвентарь игрока и помогают выполнять определенные Действия намного проще или позволяют предпринимать новые Действия. Они имеют символ кубика, показывающий сколько раз можно использовать *Предмет* до его уничтожения.

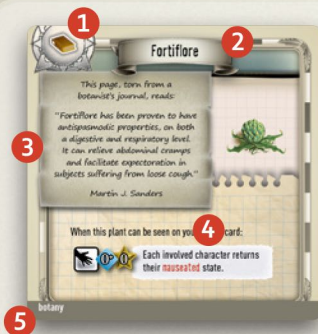
1 тип карты – Предмет – и прочность

4 эффект(ы) и/или доступное действие(я)

2 наименование

5 кодовое слово

3 текст



КВЕСТОВЫЙ ПРЕДМЕТ

Карты *Квестовых Предметов* предоставляют игрокам полезную информацию и, в некоторых случаях, позволяют им использовать положительные эффекты или предпринимать новые действия. Они хранятся под карточкой «Сумка и Журнал», и игроки могут просматривать и читать их в любое время.

1 тип карты – Квестовый предмет

4 эффект(ы) и/или доступное действие(я)

2 наименование

5 кодовое слово

3 текст



СОСТОЯНИЕ

Карты *Состояний* — это отрицательные карты, которые игроки добавляют в свою руку после получения их во время приключения, как правило, когда им не удастся выполнить действие. В большинстве случаев, от карты *Состояния* можно избавиться, выполнив условие, написанное на самой карте.

1 тип карты – Состояние/Исследователь

3 переход в это состояние вызывает потерю жизненной силы (см. стр.16)

2 наименование

4 эффект(ы) и / или доступное действие(я)



БОНУС

Карты *Бонуса* — это положительные карты, которые игроки добавляют себе в руку после получения их во время приключения, например, компаньоны, положительные состояния и дополнительные задания, которые игроки могут выполнить.

1 тип карты – Бонус

4 эффект(ы) и/или доступное действие(я)

2 наименование

5 кодовое слово

3 текст

2. Карты Исследований



Рубашка карты Исследований



Карты *Исследований* — это случайные события, происходящие, когда вы изучаете континент. Они могут быть постоянными или временными, различными предметами и т.д. Каждая карта *Исследований* относится к определенной области континента, представленной римской цифрой (I, II, III, IV и т.д.), отображенной на рубашке карты и на карте *Локации*.

Примечание: уникальный номер карты *Исследований* можно увидеть в правом верхнем углу.

1 область

2 стрелки размещения (указывает на карту местности, которая позволила ввести в игру карту исследования)

3 доступное действие

3. Карты Действий



Рубашка карты Действий



Карты *Действий* включают карты Умений и карты Проклятий

Вместе они образуют Колоду Действий, которая позволяет вам выполнять действия (см. «Выполнение действия», стр. 11) и представляют собой жизненную силу исследователей (см. «Жизненная сила - Колода Действий и Колода Сброса», стр. 17).



УМЕНИЕ

Карты *Умений* — это карты, позволяющие создавать предметы или получать положительные эффекты.



1 тип карты - Умение

2 наименование

3 стоимость приобретения (только для Расширенных Умений)

4 успехи, которые даёт карта при открытии во время шага Результат действия

5 эффект(ы) умения

6 эффект(ы) предмета (как только он был создан)

7 кодовое слово

8 уникальный номер



ПРОКЛЯТИЕ

Карты *Проклятий* уменьшают шансы на то, что игроки успешно выполняют действие (поскольку они не приносят звёзд успеха). Они также приводят к проигрышу всех игроков, когда они появляются из Колоды Сброса на шаге Стоимость действия при пустой Колоде Действий.

1 тип карты - Проклятие

2 наименование

4. Карты Исследователей



Карты *Исследователей* представляют собой портреты и предысторию исследователей, которых олицетворяют игроки. Они также отображают способности исследователя.

- 1 тип карты - Исследователь/Состояние
- 2 наименование
- 3 эффект(ы)
- 4 текст
- 5 соответствующая фигура Исследователя

5. Карта «Сумка и Журнал»



Игроки начинают игру с этой картой. Под ней они будут хранить  *Квестовые предметы* на протяжении всего приключения.

- 1 размер руки и инвентаря, в зависимости от количества игроков
- 2 наименование
- 3 эффект(ы)

6. Карты Подсказок



Перед началом игры игроки выбирают карты *Подсказки*, соответствующие проклятиям, которые они хотят снять. Каждая подсказка дает часть информации, которая помогает снять проклятие, с которым она связана.

Подсказка — это карта *Квестового предмета*, поэтому после выбора она сохраняется под картой «Сумка и Журнал», и игроки могут посмотреть и прочитать её в любое время.

- 1 тип карты - Квестовой предмет
- 2 наименование
- 3 текст
- 4 эффект(ы) и / или доступное действие(я)



7. Карты Сохранения



Когда вы хотите сохранить игру, используйте карты *Сохранения*, чтобы сохранить расположение карт в Колоде Действий и Колоде Сброса, и отслеживать прочность Предметов в инвентаре каждого игрока.

Обзор

КОЛОДА ПРИКЛЮЧЕНИЙ

Содержит все пронумерованные карты с зеленой или золотой рубашкой. Эти карты могут быть локациями, событиями, предметами и т.д.



КОЛОДА ИССЛЕДОВАНИЙ

Карты *Исследований* — это случайные события, которые могут иметь различные эффекты. Игроки должны раскрыть и разыграть карту исследования, прежде чем они смогут ввести в игру карту местности, которую она «скрывает», и, следовательно, продолжить исследование континента.

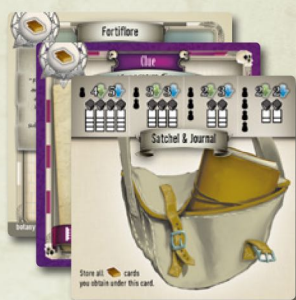


ИГРОВОЕ ПОЛЕ

Игроки строят поле, исследуя континент, выкладывая на Стол открытые карты местности и *Постоянных событий*, а также карты *Исследований* лицом вниз (туманной стороной вверх).

- 1 лицевая сторона карты Локаций
- 2 рубашка карт *Исследований*
- 3 лицевая сторона карты *Постоянных событий*

ФИГУРА ИССЛЕДОВАТЕЛЯ



СУМКА И ЖУРНАЛ

Все карты *Квестовых предметов*, полученные в ходе приключения, должны храниться под этой картой, которая является общей для всех игроков.



РУКА

В начале игры у каждого игрока нет карт в Руке, кроме карты *Исследователя*. Игроки могут держать ограниченное количество карт *Умений* и карт *Бонусов* (указано на карте «Сумка и Журнал» и зависит от количества игроков) и не ограниченное количество карт *Состояний* (однако не более 1 каждого типа)

Важно!

Во время подготовки не смотрите лицевые стороны любых карт Приключений и Исследований.

Но вы можете свободно рассматривать все другие карты.

ПРОШЛОЕ

Прошлое — это область, куда сбрасываются все карты *Приключений* и *Исследований* во время игры. Игроки могут свободно просматривать карты в Прошлом. Между игровыми сессиями карты из Прошлого должны быть возвращены в свои исходные колоды. Все игроки используют одно и то же Прошлое.

КОЛОДА ДЕЙСТВИЙ

Колода Действий содержит карты *Умений* и карты *Проклятий*. Игроки оплачивают стоимость действий, которые они совершают, вытягивая карты из этой колоды. Все игроки используют одну и ту же Колоду Действий.

КОЛОДА СБРОСА

В Колоду Сброса идут все  карты действий, сброшенные во время игры. Игроки могут свободно просматривать карты в Колоде Сброса, пока в колоде действий остались карты. Все игроки используют одну и ту же Колоду Сброса.



ИНВЕНТАРЬ

У каждого игрока есть свой инвентарь. Он пуст в начале игры и будет содержать карты *Предметов*, которые они найдут или создадут. Каждый игрок также имеет  кубики, которые служат счетчиками прочности для предметов, находящихся в инвентаре.

- » Каждый игрок выбирает карту *Исследователя* и добавляет ее в свою руку (не забудьте прочитать предысторию на обороте).
- » Каждый игрок берет фигуру своего персонажа и одну фишку **костра**
- » Поместите карту «Сумка и Журнал» лицевой стороной вверх перед одним из игроков. **Не обязательное условие:** возьмите карту , если вы хотите играть в «легком» режиме, или карту , если хотите играть в усложненном режиме (см. стр. 22).
- » Каждый игрок получает количество кубиков согласно количеству игроков, как показано на карте «Сумка и Журнал»: 4 кубика если играете в соло; 3 - с 2 игроками; 2 - с 3-4 игроками.
- » Выберите одну или несколько карт *Подсказки* и сохраните их под картой «Сумка и Журнал». Верните остальные карты *Подсказок*. Вы можете выбрать несколько *Подсказок*. Однако это делает игру значительно сложнее, так как вам нужно будет снять **все** проклятия, соответствующие выбранным картам *Подсказок*, чтобы выиграть. Поэтому мы не рекомендуем делать это в ваших первых играх.

В вашей первой игре мы рекомендуем вам сыграть против проклятия «Ненасытная Богиня» (начиная с  карты, как указано на карте *Подсказки*).

- » Перемешайте следующие карты вместе, чтобы сформировать Колоду Действий:
 - 35 карт  *Умений*, который будут общие для всех исследователей;
 - 5 карт  *Умений*, которые соответствуют каждому исследователю, участвующему в приключении (с портретом исследователей, выбранных для этой партии);
 - Карта(ы)  *Проклятия*, связанные с *Подсказкой(ми)*, которые вы выбрали (карты *Проклятия* и *Подсказки* имеют одинаковый заголовок);
 - 4 карты *Проклятия* под названием «Конец близок»
 - » Если у вас есть подставки под колоды, соберите их и положите рядом на игровое поле.
 - » Отсортируйте карты  *Исследований* по областям (I, II, III, IV и т.д.), а затем каждую часть храните за соответствующим разделителем (I, II, III, IV и т.д.) рубашкой к вам.
 - » Отсортируйте  и  карты *Приключений* начиная с  карты. Затем поместите их в лотки для хранения по порядку рубашкой к вам, используя разделители [050, 100 ...].
- Важно!** Зеленые карты всегда должны помещаться перед золотыми картами с одинаковым номером.
- » Возьмите карту *Приключений*, указанную на выбранной карте *Подсказки* (возьмите самый меньший номер если вы выбрали несколько *Подсказок*), прочитайте текст на обратной стороне, а затем введите её в игру, чтобы сформировать игровое поле. Эта карта *Приключений* ваша стартовая *Локация*. Поместите фигуру каждого исследователя, участвующего в приключении на эту карту.
 - » Разместите карту  *Исследований* туманной стороной вверх, рядом с каждой  стрелкой, видимой на стартовой карте *Локаций*, убедившись, что их текст ориентирован так же, как на других картах. Эти карты *Исследований* должны иметь ту же римскую цифру, что и карта *Локаций*, к которой они прикреплены.
 - » Прочтите вводный текст **«Прочтите это перед тем, как отправиться в новое приключение»** (стр. 2) если играете с новыми игроками, а также текст выбранной карты *Подсказки* (на лицевой стороне карты и на рубашке).

Порядок хода

Выбор активного игрока

В каждый ход, один игрок коллективно выбирается как «активный игрок» (им может стать, и игрок, ходивший в прошлый раз, если все игроки согласны). Если игроки не могут достичь соглашения, игрок слева от последнего активного игрока становится новым активным игроком.

Другие участвующие исследователи

Любой игрок, чья фигура находится на той же карте *Локаций*, что и активный игрок, может участвовать в действии (если активный игрок согласен) и, таким образом, использовать карты в своей руке и/или инвентаре, чтобы помочь активному игроку.

Выполнение действия

Активный игрок выполняет действие по своему выбору среди доступных (в виде значка в  белом квадрате) на:



- » карте *Локаций* **1**, где стоит фигура исследователя;
- » карте *Исследований* **2**, соседствующей с картой *Локации*, где стоит фигура исследователя;
- » карте с *Постоянным событием* **3**, соседствующей с картой *Локации*, где стоит фигура исследователя;
- » карте с *Временным событием* **4**, которую он только что раскрыл (это действие является обязательным);
- » карте  *Умении*, карте  *Бонуса* или карте  *Состояния*, которые есть у вас в руке; **5**
- » карте  *Предмета* в инвентаре; **6**
- » карте  *Квестового предмета* под картой «Сумка и Журнал». **7**

Как только действие было полностью выполнено, начинается новый ход.

Важно!

Действие не может быть выбрано, если:

- » другое действие не закончено;
- » по условию действия игроки не могут встречаться
- » есть символ  и один или несколько игроков в нем не участвуют;
- » это действие  отображается в стрелке на карте *Постоянного события*, граничащей с картой *Локаций*, на которой имеется фигура игрока — это означает, что действие уже выполнено и не может быть выполнено повторно на этой карте *Локаций*.

Когда активный игрок находит  обязательное действие, то все участвующие игроки обязаны вначале завершить текущие действия и немедленно перейти к выполнению обязательного.

Выполнение Действия

Действие характеризуется: значком в белом квадрате, его стоимостью по умолчанию, его сложностью (минимальное количество успехов, необходимых для достижения успеха), его последствиями в случае успеха и его последствиями в случае провала.



Каждый участвующий исследователь берёт 101 карту.

Важно!

Если символ связан с действием, то оно не может быть выполнено, если в нем не участвуют ВСЕ исследователи.

- 1 Действие **копать**
- 2 Возьмите 6 и более карт из Колоды Действий для выполнения действия
- 3 Получите 1 или больше успехов для успешного выполнения действия

- 4 Успех – активный игрок берёт карту 063.
- 5 Провал – каждый участвующий исследователь берёт карту 101.

ДЕЙСТВИЕ ВЫПОЛНЯЕТСЯ В СЛЕДУЮЩЕЙ ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТИ ШАГОВ:



Каждый игрок, участвующий в действии, может использовать один или несколько предметов из своего инвентаря, уменьшив на 1 значение кубика, лежащего на каждом используемом предмете (независимо от того, из скольких карт Предметов он состоит). Если это значение достигает нуля, кубик удаляется. Для каждого предмета, используемого таким образом, игрок сможет применить (не более одного раза при выполнении действия) некоторые или все эффекты одной или нескольких карт Предметов, из которых он состоит, при условии, что символ, связанный с эффектом, соответствует текущему действию.

Примечание: в качестве напоминания о том, какие предметы вы используете в настоящее время, вы можете поместить кубики предмета на свою карту исследователя.

2. СТОИМОСТЬ



а. Активный игрок определяет стоимость действия:

- » Количество карт по умолчанию, которое нужно потратить из Колоды Действий (число в синем ромбе справа от значка выбранного действия)
- » Если в действии участвует более одного игрока, они могут решить снизить стоимость действия на любое число (карт для взятия) и, с другой стороны, увеличить сложность действия на то же число (требуемых успехов). Этот параметр недоступен, если символ связан с действием;
- » Каждый игрок, участвующий в действии, может применять эффекты одной или нескольких карт из своей руки, одной или нескольких карт Предметов из своего инвентаря, использованных на шаге 1 (Предмет), одной или нескольких карт Постоянных событий, прикрепленных к карте Локации на которой стоит его фигура, одной или нескольких картах Квестовых предметов, чтобы уменьшить количество карт, которые нужно вытянуть.

б. Активный игрок вытягивает количество карт Действия, равное окончательной стоимости действия, и размещает их перед собой рубашкой вверх.

- » Активный игрок может вытянуть дополнительные карты Действий, если хочет повысить свои шансы на успех, если только у этого действия нет символа.

Любые дополнительные карты помещаются лицом вниз к ранее вытянутым.

Примечание: стоимость действия может быть равна нулю, но не меньше нуля. В тех случаях, когда стоимость снижается ниже нуля, считайте её равной нулю.

Важно! Обычно активный игрок должен брать карты сверху Колоды Действий. Если Колода Действий пуста, активный игрок должен перетасовать Колоду Сброса, положить ее лицом вниз и вместо этого взять из нее случайным образом требуемое количество карт. В этом случае, если в вытянутых картах будет карта Проклятия, взятая из Колоды Сброса, игра немедленно заканчивается, и игроки проигрывают (см. «Жизненная сила - Колода действий и Колода Сброса», стр. 17).

3. РЕЗУЛЬТАТ



Теперь активный игрок переворачивает все карты, вытянутые во время шага 2.6:

- » Если открывается карта Проклятия и она была взята из Колоды Сброса, когда Колода Действий пуста, игра немедленно заканчивается и игроки проигрывают.
- » В противном случае суммируйте достигнутые успехи:
 - Считайте успехи, обозначенные целыми золотыми звездами. Вы можете свободно комбинировать любые половинки звезд, видимые на открытых картах (карты должны быть повернуты одинаково), чтобы построить целые золотые звезды.
 - Каждый игрок, участвующий в действии, может применять эффекты одной или нескольких карт из своей руки, одной или нескольких карт *Предметов* из своего инвентаря, использованных на шаге 1 (Предмет), одной или нескольких карт *Постоянных событий*, прикрепленных к карте *Локации* на которой стоит его фигура, одной или нескольких картах *Квестовых предметов*, чтобы получить дополнительные успехи.

Если активный игрок набирает как минимум столько успехов, сколько требуется для выполнения действия, действие считается успешным. В противном случае это провал.

4. УМЕНИЕ

Активный игрок может выбрать **одну** карту Умения среди карт, раскрытых на шаге 3 (Результат). Он может добавить эту карту в свою руку или в руку другого игрока, участвующего в действии, даже если карта превышает лимит размера руки.

5. СБРОС

Сбросьте все остальные карты и вытянутые на шаге 2 (Стоимость), в Колоду Сброса. Сбросьте все карты *Предметов*, с которыми больше не связан кубик, в Колоду Сброса (карты *Действий*) или в Прошлое (карты *Приключений* или *Исследований*).

6. ПОСЛЕДСТВИЯ

Активный игрок применяет последствия действия в зависимости от его результата.

Если действие:

успех - они применяют эффекты, показанные в белом разделе;
провал - они применяют эффекты, показанные в черном разделе.
Если такого раздела нет, то провал этого действия не имеет последствий.

Если не указано иное (например, «каждый участвующий исследователь...»), последствия действия применяются только к активному игроку.

Основные последствия действий подробно описаны на страницах 14-15-16.

7. КОЛИЧЕСТВО КАРТ В РУКЕ

Все игроки, у которых количество карт Умений и карт Бонусов превышено, обязаны сбросить лишние карты по своему выбору.

Важно!

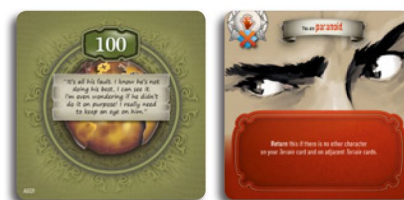
Каждый символ, изображенный на определенных картах *Предметов* и *Умений*, приносит 1 успех за каждый символ 7, полученный на этом этапе.

Важно!

Любые значки и 7 в левой полосе карт *Умений* учитываются только тогда, когда эти карты открываются на этом этапе, а не когда они находятся в руке или инвентаре игрока.

Важно!

Карту *Умения*, относящуюся к конкретному исследователю, можно добавить только в руку этого исследователя. Игрок никогда не может добавить карту Проклятия в свою руку.



Важно!

Если коллективное действие (одно с несколькими участвующими исследователями) оказывается провалено, активный игрок должен взять карту 100 - он становится параноиком - сразу после применения последствий действия.



Пример:



Бруно хочет выполнить следующие действия:



Каждый участвующий исследователь берёт 101 карту.

Людвик предлагает свою помощь, и Бруно соглашается. Затем Людвик может использовать карты из своей руки и/или инвентаря, чтобы помочь Бруно.

Шаг 1: Бруно решает использовать лопату из своего инвентаря, что поможет ему быстрее копать. Он уменьшает значение кубика, лежащего на карту «Лопата» на 1.

Шаг 2: Бруно решает применить эффект своей лопаты, чтобы снизить стоимость на 2 карты, и стоимость меняется с 6+1 на 4+1. Поскольку они выполняют совместное действие, Бруно и Людвик решают снизить количество карт, требуемых для выполнения действия на 1. В результате этого выбора, они должны увеличить необходимое количество успеха на +1. После подсчетов, действие принимает вид 3+2. Бруно тянет 3 карты из Колоды Действий и кладет лицевой стороной вверх перед собой.



Шаг 3: У Бруно на первой карте изображена 1 правая половика золотой звезды и символ 7. Вторая карта – проклятие, которое равно нулевому успеху, и не имеет других последствий, поскольку она была взята из Колоды Действий. На третьей карте изображена 1 левая половика золотой звезды. Бруно удаётся соединить обе полузвезды и добиться своего первого успеха. Его предмет «Лопата» приносит ему 1 успех за каждую иконку 7, полученную на шаге Результат. Таким образом, Бруно получает второй успех.



Шаг 4: У Бруно уже есть 3 карты Умений в руке, что является пределом для исследователя в приключении с двумя игроками, поэтому он решает позволить Людвигу добавить одну из двух открытых карт в свою руку. В конце концов, Людвик получил новое Умение, помогая Бруно копать!

Шаг 5: Бруно сбрасывает карту и оставляет карту.

Шаг 6: Поскольку количество полученных успехов (2) больше или равно требуемому числу успехов (2), действие является успешным. Поэтому Бруно выполняет последствия, описанные в белом разделе, беря карту под номером 063.

Вот ваши шансы на успешное выполнение действия *, в зависимости от его сложности и количества карт, которые вы вытягиваете на шаге Стоимость:

Количество карт	1	2	3	4	5	6
Требуемый успех 1*	55%	88%	97%	99%	99%	99%
2*	6%	45%	75%	90%	97%	99%
3*	2%	14%	39%	65%	82%	91%
4*		2%	14%	34%	55%	72%
5*			3%	12%	27%	45%
6*			1%	4%	11%	22%
7*				1%	3%	9%

* Эти цифры - постоянные для всех подсчетов игроков - основаны на количестве успехов (а не на значках «счастливая 7»), изображенных на 35 начальных картах Умений, общих для всех исследователей, и на 5 картах Умений каждого исследователя. Они не принимают во внимание карты Расширенных умений.

Последствия действий и событий

Возьмите карту, вызванную номером

При требовании взять пронумерованную карту в качестве последствия действия или события активный игрок должен взять ее из Колоды Приключений.

Если одна или несколько карт имеют один и тот же номер:

Активный игрок случайным образом берет одну из зеленых карт, а затем открывает её.

Если их нет, игрок должен взять взамен золотую карту.

Примечание. Текст на обратной стороне карт Приключений часто содержит полезные сведения. Точно так же важны текст Действий и Событий. Обязательно внимательно прочитайте их!

Важно!

Игрок может взять золотую карточку, если в Колоде Приключений нет доступных зеленых карт с таким же номером. Если единственная доступная карта(ы) имеет золотой цвет, убедитесь, что зеленую карту с таким же номером невозможно найти в «Прошлом» или в «исключённых картах».

Если там зеленых карт с требуемым номером нет, то возможно, вы положили ее(их) в Колоду Приключений неправильно.

Если нет карты с таким номером:

Активный игрок должен немедленно вернуть ВСЕ карты Приключений из Прошлого на их место в колоде приключений и замешать все карты Исследований из Прошлого обратно в Колоду Исследований. Затем он берёт новую доступную карту, как описано выше.

Если несколько участвующих исследователей должны взять пронумерованную карту:

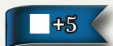
Активный игрок первым берет свою карту и разыгрывает ее, прежде чем следующий участвующий игрок по часовой стрелке сделает то же самое.

Если номер связан с баннером:



Когда номер связан с баннером (синим или фиолетовым), активный игрок может либо взять карту, соответствующую номеру в цифровом блоке, либо взять карту, номер которой равен номеру в цифровом блоке + номер, связанный с пиктограммой в баннере, при условии, что один из участвующих исследователей использует Предмет (за счет снижения его прочности) или карту, показывающую эту пиктограмму и соответствующий номер.

Пример:

Бруно выбрал  действие плыть/Ходить под парусом, в результате которого он берет  карту. Поскольку у Бруно в инвентаре есть Предмет “Плот” с синим баннером , он может взять  карту или  карту (159+5), только если он использует этот плот во время шага Предмет.



Примечание: на большинстве карт Подсказок есть  фиолетовый баннер на лицевой стороне, что очень важно в определенные моменты игры для выполнения, соответствующего квеста.

ПОСЛЕ ОТКРЫТИЯ КАРТЫ, ЕСЛИ ЭТО:

» ЛОКАЦИЯ

Активный игрок должен ввести эту карту в игру, положив ее на Стол, как указано на карте, которая позволила ему взять её, убедившись, что она ориентирована так же, как и другие карты на Столе.

Когда эта карта Локации находится в игре, активный игрок должен поместить новые карты Исследования туманной стороной вверх в каждое свободное соседнее пространство, на которое указывает  стрелка. Эти новые карты Исследований должны иметь тот же номер  области (ту же римскую цифру), что и карта местности, к которой они присоединяются.

Примечание. Карты Локаций обычно вводятся в игру при замене карты Исследования или в результате События. Размещение карты Локаций на Столе не приводит к тому, что любые фигуры автоматически перемещаются на нее.

» ПОСТОЯННОЕ СОБЫТИЕ



Активный игрок должен ввести эту карту в игру, поместив её на Стол, убедившись, что стрелка её размещения указывает на карту *Локации*, на которой стоит его фигура, и что карта ориентирована так же, как и другие карты на Столе.



Это *Постоянное событие* теперь прикреплено к карте *Локации*, на которую указывает стрелка размещения, а это означает, что любые действия, ресурсы и / или эффекты, указанные в *Событии*, теперь доступны любому игроку, чья фигура находится на карте *Локации*, к которой оно прикреплено.

Примечание: Символ действия в стрелке размещения напоминает вам, какое действие было причиной взять эту карту. Пока эта карта находится в игре, это действие не может быть выполнено повторно с карты местности, к которой привязано Событие.

» ВРЕМЕННОЕ СОБЫТИЕ



Активный игрок должен разыграть это событие, а затем сбросить карту в Прошлое - или исключить её, если это указано на карте.

Важно!

Если временное событие указывает на обязательное действие, все игроки, участвующие в текущем действии, ДОЛЖНЫ выполнить его сразу после того, как текущее действие будет закончено, и никакой другой игрок не может участвовать в нем (активный игрок остается без изменений).

» ПРЕДМЕТ



Активный игрок может:

- добавьте эту карту в свой инвентарь, поместив на нее кубик или объединив ее с существующим предметом в инвентаре (см. «Объединение элемента», стр. 20);
- или передать эту карту другому игроку, который участвовал в действии, чтобы этот игрок добавил его в свой инвентарь;
- или сбросить эту карту в Прошлое, если она им не нужна.

Количество кубиков, которыми владеет каждый игрок, и количество карт *Предметов*, которые они могут быть скомбинированы под одним кубиком (см. «Объединение предметов», стр. 20), зависит от количества игроков.



1 игрок: 4 предмета (кубика), состоящие из 4 карт *Предметов* каждый.

2 игрока: 3 предмета/игрок, состоящих из 3 карт *Предметов* каждый.

3 игрока: 2 предмета/игрок, состоящих из 3 карт *Предметов* каждый.

4 игрока: 2 предмета/игрок, состоящих из 2 карт *Предметов* каждый.

» КВЕСТОВОЙ ПРЕДМЕТ



Активный игрок должен положить эту карту под карту «Сумка и Журнал».

» УМЕНИЕ И БОНУС



Активный игрок может:

- добавьте эту карту в свою руку;
- или передать эту карту другому игроку, участвующему в действии;
- или сбросить эту карту в Прошлое, если она им не нужна.



» СОСТОЯНИЕ



Когда игрок открывает карту *Состояния* и, если на ней имеется символ , он должен немедленно сбросить столько карт из верхней части Колоды Действий, сколько у него есть карт  *Персонаж/Состояние* в руке - если эффект не мешает ему получить эту карту *Состояния*. Если в Колоде Действий не осталось карт, вместо этого

игрок случайным образом открывает карты из Колоды Сброса. В этом случае, если одна из открытых карт из Колоды Сброса, является  *Проклятием*, игра немедленно заканчивается, и игроки проигрывают. В противном случае все раскрытые карты замешиваются обратно в Колоду Сброса (см. «Жизненная сила - Колода действий и Колода Сброса», стр. 17).

Примечание: если игрок берет несколько карт *Состояний* одновременно, он должен разыграть их одну за другой, слева направо, в порядке упоминания на карте, на которой ему было дано указание взять эти карты *Состояний*.

Затем игрок должен добавить эту  карту в свою руку, если эффект не мешает ему взять это состояние. Если у него уже есть карта *Состояния* с таким же названием в руке, он должен вернуть имеющуюся в Колоду Приключений и заменить её только что взятой картой *Состояния*. Если несколько игроков должны взять карту

состояния одновременно, сначала это делает активный игрок (они возвращают любое состояние с таким же именем из своей руки, если применимо), затем следующий игрок по часовой стрелке и так далее.

Примечание: количество карт состояний с разными названиями, которые игрок может держать в руке, не ограничено. Как избавиться от карты состояния, обычно объясняется на самой карте.

Пример: у Бруно есть следующие Состояния: *параноик* и *замёрзший*. Он совершает действие, и Людовик решает принять участие в этом. Действие провалено, и последствие: «Каждый участвующий исследователь берёт  карту». Бруно берет  и получает *травму*. Поскольку этот  символ имеется на открывшейся карте, Бруно сразу же сбрасывает 3 карты из Колоды Действий (первую - из-за его карты  персонажа, вторая - из-за Состояния *параноик* и третья - из-за состояния *замёрзший*). Затем он добавляет карту *травма* в свою руку.

Людовик тоже берет  карту. Поскольку на этой карте этого  символа нет, то он не должен сбрасывать карты из Колоды Действий. Людовик добавляет карту *травма* в свою руку.

Поскольку несколько игроков участвовали в действии, и это был провал, Бруно, как активный игрок, должен взять  карту и получает состояние *параноик*. На карте имеется этот  символ, поэтому Бруно немедленно сбрасывает 4 карты из Колоды Действий (1 за каждую  карту, которая есть у него в руке). Поскольку он уже имеет состояние *параноик*, он возвращает карту *параноик*, которую держал в руке, и заменяет ее новой картой *параноик*, которую он только что взял.

Возьмите карту, не вызванную напрямую цифровым блоком

Игрокам, возможно, придется взять карту из Колоды Приключений не вызванную с помощью простого поля с цифрами - например, когда они найдут скрытое число (см. «Определение скрытого числа», стр. 19), или складывая число с цифрами на синем или фиолетовом баннере, или отгадывая загадку и т. д.

В этом случае, символ  должен быть виден на обратной стороне взятой карты, «???» - номер карты, которая позволила получить эту карту. Если этот символ не отображается, значит, вы взяли не ту карту и должны её вернуть.

Сброс карты

Когда последствия действия или события предлагают сбросить карту, активный игрок должен немедленно положить эту карту:

- в Колоду Сброса, если это карта *Действия* (синяя рубашка);
- в Прошлое, если это карта *Приключения* (зеленая или золотая рубашка) или карта *Исследования* (туманная рубашка).

Исключение карты из игры

Когда последствия действия или события вам предлагают исключить карту, активный игрок должен немедленно удалить эту карту из игры раз и навсегда, поместив ее за разделителем «Исключенные карты» в коробке. Все исключенные карты будут возвращены в конце игры (когда игроки проиграют или выиграют).



Когда этот символ появляется в последствиях действия, активный игрок должен исключить зеленую карту, на которой есть этот символ, а затем немедленно заменить ее золотой картой с тем же номером.

Важно!

Если в последствиях действия вы получаете указание «исключить  карту», вы должны исключить зеленую карту из колоды приключений, по возможности, не глядя на нее.

Возврат карты

Когда последствия действия или события вам предлагают вернуть карту, активный игрок немедленно кладет ее обратно в исходную колоду.

— ■ Уменьшение прочности предмета

Затронутые последствиями игроки (как правило, участвующие игроки), должны уменьшить значение(я) одного или нескольких кубиков, лежащих на картах *Предметов* в их инвентаре, на указанное значение, распределяя эту потерю прочности любым способом, которым они захотят, между несколькими предметами в нескольких инвентарях. Когда прочность предмета равна нулю, все карты, составляющие предмет, должны быть сброшены.

Пример: У Бруно есть Лопата с прочностью  и у Людовика есть Лук . Их совместное действие провальное. Последствием провала является — . Они решили снизить прочность лопаты Бруно на  и прочность лука Людовика на . Лопата Бруно уничтожена (кубик удаляется, а карта сбрасывается в Колоду Сброса), а прочность лука теперь составляет .



Перемещение исследователей

Смотри «Исследование континента» стр. 18-19.

Жизненная сила – Колода Действий и Колода Сброса

Колода Действий показывает сколько жизненной энергии есть у всей группы игроков.

Пока в колоде действий есть карты:

- » Игроки берут карты *Действий* из верхней части колоды действий. Если они вытягивают карту  *Проклятия*, это не имеет никаких последствий.
- » Игроки сбрасывают карты *Действий* в Колоду Сброса, которая лежит лицевой стороной вверх и может быть просмотрена в любое время.
- » Когда эффект позволяет игрокам класть карты обратно в Колоду Действий (случайные или выбранные карты, в зависимости от эффекта), эти карты замешиваются обратно в неё.

Когда последняя карта из колоды действий удаляется (сбрасывается или вытягивается):

- » Игроки должны перетасовать Колоду Сброса и положить ее **рубашкой вверх**.

Если в колоде действий не осталось карт:

- » На шаге Стоимость действия активный игрок перемешивает Колоду Сброса лицевой стороной вниз, а затем случайным образом вытягивает из неё карты действий. Если он вытягивает карту  *Проклятия*, игра немедленно заканчивается, и игроки проигрывают.
- » На шаге Сброс действия активный игрок замешивает карты *Действий* обратно в Колоду Сброса лицевой стороной вниз.
- » Когда игроки должны сбросить карты из Колоды Действий (например, из-за  символа на недавно взятом состоянии), они вместо этого раскрывают карты из Колоды Сброса, прежде чем замешивать их обратно в нее. Если одна из этих карт является  *Проклятием*, игра немедленно заканчивается, и игроки проигрывают.
- » Когда эффект позволяет игрокам замешать карты обратно в Колоду Действий из Колоды Сброса, они заново формируют Колоду Действий с соответствующими картами. Затем игроки возобновят вытягивание карт из Колоды Действий, как обычно, поскольку теперь она снова содержит карты. Колоду Сброса необходимо перевернуть лицевой стороной вверх.

Примечание: если игрок должен взять или сбросить больше карт Действий, чем есть в Колоде Действий, он выполняет ваги, описанные выше, вытягивая карты из Колоды Действий до тех пор, пока в ней не закончатся карты, затем перетасовывает Колоду Сброса и вытягивает оставшееся количество карт из Колоды Сброса. В этом случае, если они **вытягивают из Колоды Сброса карту**  **Проклятия**, игра немедленно заканчивается, и игроки проигрывают.

Пример: в Колоде Действий осталось 3 карты. Бруно решает совершить действие . Он берет 3 карты из Колоды Действий, которая становится пустой. Поэтому он откладывает эти 3 карты в сторону, перемешивает Колоду Сброса, переворачивает ее лицом вниз и случайным образом вытягивает из нее необходимые 2 карты. Он открывает карту , но, к счастью, она была взята из Колоды Действий, а не из Колоды Сброса, поэтому она не действует. После этого он замешивает карты, которые он не оставил себе, обратно в Колоду Сброса рубашкой вверх. Затем Людовик выполняет действие , последствия этого действия требуют взять случайным образом 6 карт из Колоды Сброса и замешивает их обратно в Колоду Действий. Таким образом, он заново формирует Колоду Действий из этих 6 карт.

Исследование континента



Открытие области, занятой картой исследования

Карта *Исследования* — это случайное событие, которое скрывает часть континента. Вам необходимо разыграть карту *Исследования*, чтобы убрать её и положить на Стол принадлежащую ей карту *Приключения* (обычно карту *Локации*). Вот так вы исследуете континент.

После того, как карта *Исследования* была разыграна и сброшена, активный игрок должен положить в игру  карту *Приключения*, заменив карту *Исследования*.

Номер этой карты *Приключения* отображается в цифровом блоке, связанном со  стрелкой на карте *Локации*, указывающей на вновь открывшееся место.

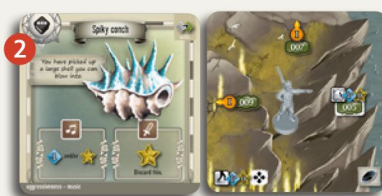
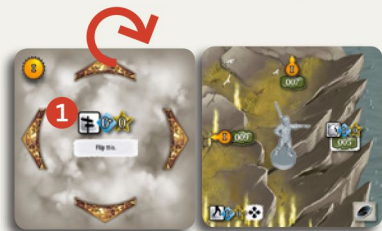
Если эта карта *Приключения* является картой *Локации*, активный игрок должен убедиться, что она соответствует каждой соседней карте *Локации*, как в пазле, а затем ввести в игру новые карты *Исследований* (туманной стороной вверх) в каждое свободное соседнее место, на которое указывает  стрелка на карте *Локации*. Эти новые карты *Исследования* должны иметь ту же римскую цифру, что и карта *Локации*, к которой они присоединены.

Примечание: карта исследования может быть постоянным или временным событием, предметом, бонусом и т. д. Если это постоянное событие, она остается в игре (делая невозможным обнаружение местности, которую она скрывает), пока не будет разыграна и сброшена.

Пример: 1 Бруно выполняет действие  **искать путь** и применяет его последствия, переворачивая карту *Исследования*.

2 Это карта Предмета, которую он решает добавить в свой инвентарь.

3 Область, которую занимала карта *Исследования*, теперь открыта, поэтому Бруно берет карту *Приключения* , связанную со стрелкой, видимой на его карте *Локации*, и помещает ее в игру на вновь открытой области. С этого момента он сможет перейти на эту новую карту *Локации*, выполнив действие  **двигаться**.





Переход на другую карту Локации



Активный игрок может совершить действие, видимое на карте *Локации*, на которой стоит его фигурка, чтобы применить следующее последствие , что означает: **«Все участвующие исследователи перемещают свою фигуру на одну и ту же доступную карту Локации».**

Доступная карта *Локации* — это карта, которая связана с картой *Локации* активного игрока непрерывной серией карт (независимо от их количества).

Примечание: некоторые карты относятся к сторонам света; Север, Юг, Восток и Запад. В связи с этим предполагается, что текст и символы на картах ориентированы для чтения с запада на восток.

Может случиться так, что некоторые постоянные события (обрыв, бушующая река, бездонная пропасть, и т. д.), показывающие несколько стрелок размещения, разделяют две карты *Локации*. В этом случае в этих событиях есть действие, следствием которого является перемещение фигурок на карту *Локации* с другой стороны препятствия.



правильное передвижение

Неправильное передвижение из-за преграждающей карты События



Важно!

Если на карте *Локации* можно увидеть  обязательное действие, игроки, чьи фигуры попадают на эту карту, должны немедленно выполнить его (коллективно, если возможно).

Скрытые номера

Некоторые карты *Локаций* и *Постоянных событий* содержат скрытые номера. Когда игроки находят один из них, они могут сбросить карту, на которой они её обнаружили, и заменить её картой с этим номером.

Примечание: скрытый номер всегда состоит из 3-х цифр. На обратной стороне карты, соответствующей скрытому номеру, вы должны увидеть номер карты, на которой вы его заметили .

Пример:

на карте *Локации*  Людовик обнаружил скрытое число 316. Он сбрасывает карту  и заменяет её картой , на оборотной стороне которой он может видеть следующий символ .



Недостаточно места на Столе.

Когда на столе недостаточно места для размещения карты, все исследователи должны встретиться на одной и той же карте *Локации*, а затем игроки должны вернуть карты *Локаций* по своему выбору вместе с прикрепленными к ним картами *Постоянных событий*, убедившись, что все остальные карты *Локаций* доступны. Остальные карты

перемещаются в центр стола.

Если возможно, игроки должны вводить новые карты *Исследований* в каждую пустую соседнюю клетку, на которую указывает  стрелка на карте *Локации*.

Предметы

Поиск предмета

Когда игрок открывает карту приключения или исследования со символом  кубика, он может добавить её в свой

инвентарь или передать другому участвующему игроку, чтобы этот игрок поместил её в свой инвентарь (см. «Последствия действий и событий - Предмет», Стр. 15).

Создание предмета



дерево



камень



листва



лоза



бамбук



кость



яд



огонь

Действие  *сделать*, доступное для определенных карт  *Умений*, позволяет вам превратить эту карту  *Умения* из вашей руки в карту  *Предмета*, которая попадет в ваш инвентарь или инвентарь другого участвующего игрока.

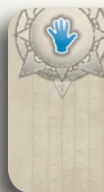
Предметы, которые вы можете создать, сделаны из ресурсов. Когда эти ресурсы доступны на вашей карте *Локации* или в прикрепленном к ней *Постоянном событии*, вы можете уменьшить количество карт, которые нужно

вытянуть на шаге *Стоимость действия*  *создать*, на  как показано на карте *Умения* под каждым символом соответствующего ресурса.

Примечание: вы можете создать предмет, даже если ресурсы, из которых он сделан, недоступны. Когда на вашей карте местности есть фигура **Костёр**, у вас есть ресурс **огонь**.

Пример:

ресурс **дерево** доступен на этой карте *Локации*. Количество карт, которые нужно вытянуть для создания плота, равно 5 (стоимость действия по умолчанию) $- 3$ (ресурс **дерево**) = 2. Если бы в этой *Локации* был доступен ресурс **лоза**, стоимость действия  *сделать* была бы равна 0.



После успешного выполнения действия  *сделать* активный игрок может:

- » создать новый предмет, добавив карту *Предмета* в свой инвентарь и поместив на него кубик, на котором отображается значение, соответствующее начальной прочности предмета ;
- » или объедините карту *Предмета* с существующим предметом в инвентаре (см. «Комбинирование предметов» ниже);
- » или отдать эту карту другому игроку, участвовавшему в действии, чтобы этот игрок воспользовался одним из двух вариантов, указанных выше.

Комбинирование Предметов

Когда карта *Предмета* найдена или создана, игрок может объединить ее с существующим предметом в своем инвентаре, чтобы создать другой предмет, не превышая допустимый предел «объединения», который зависит от количества игроков (как показано на карте «Сумка и Журнал»). В этом случае новая объединенная карта

Предмета помещается под низ карт, к которым она добавляется, следя за тем, чтобы нижняя часть карты оставалась видимой (эффекты и ключевые слова). Если новая объединенная карта *Предмета* имеет по крайней мере одно ключевое слово с картой *Предмета*, на которой находится кубик (вверху столбца), ее значение прочности добавляется к значению этого кубика (максимум 6).

Примечание: объединение карт предметов имеет трехкратный интерес: наличие большего количества карт в вашем инвентаре, повышение эффективности/универсальности начального предмета и повышение его прочности.

Он может либо положить  кубик на карту «Лук», чтобы создать новый предмет, либо объединить трость и лук, вставив карту «Лук» под карту «Трость». В этом случае, поскольку и карта «Лук», и карта «Трость» имеют ключевое слово **воля**, ценность кубика, лежащего на карте «Трость», увеличивается на столько пунктов, сколько прочность лука. Это дает в общей сложности 8, уменьшенные до , что является максимально возможной прочностью для предмета.

Пример:

У Бруно в инвентаре есть  трость. Он решает изготовить лук.



Отказ от предмета

Игрок может отказаться от предмета из своего инвентаря в любое время. В этом случае кубик снимается с него, а все карты, из которых состоял предмет, сбрасываются.

Не разрешается разбирать предмет добровольно, просто сбрасывая одну карту с предмета, который состоит из нескольких карт, если только это не является частью эффекта карты *Предмета* (например: «Болас» сбрасывается после использования).

Использование Предмета

Игрок может использовать предмет в своем инвентаре - снизив его прочность на 1 - либо чтобы **применить некоторые или все эффекты предмета**, когда он участвует в  действии, к которому применяется  эффект предмета, либо чтобы **выполнить действие**, указанное на этом предмете.

Использование предмета позволяет игроку свободно выбирать применение некоторых или всех эффектов одной или нескольких карт *Предметов*, из которых он состоит.

Пример: пустая банка — это найденный предмет, который помогает вам при  **сделать** или  **копать**.

Элементарный кремь — это карта Умения, которая позволяет вам  **сделать** предмет «Элементарный кремь». После создания этот предмет позволяет вам совершить действие  **развести огонь**.



Передача или обмен предмета

Исследователи, которые находятся на одной и той же карте *Локации*, могут свободно передавать или менять один или несколько полных предметов (то есть все карты *Предметов*, из которых состоит предмет) друг с другом.

Тем не менее, они должны **сбрасывать 2 карты** из Колоды Действий каждый раз, когда передаются или обмениваются предметы. Игрок не может комбинировать предмет, полученный им от другого игрока, с другим предметом в своем инвентаре.

Сохранение игры

Игроки могут приостановить и сохранить игру в любое время, если все фигуры исследователей находятся на одной и той же карте *Локации* и ни один игрок не выполняет действие или не вынужден выполнить обязательное действие.

1. Сбросьте все карты со Стола в Прошлом, за исключением карты *Локации*, на которой стоят фигуры всех исследователей.

2. Сложите оставшиеся карты в следующем порядке (снизу-вверх) и поместите их за разделителем «Сохранение» в коробке:

а. для каждого персонажа - его/её карту *Исследователь*, под которой находятся следующие карты:

- все ,  и  карты, которые есть у него в руке;
- для каждого предмета в их инвентаре одна карта *Сохранения* (ориентированная таким образом, чтобы прочность предмета отображалась в верхней части карты) с картами под ней, из которых состоит этот предмет;

б. карту *Сохранения* «Колода Сброса» со всеми картами из Колоды Сброса под ней;

с. карту *Сохранения* «Колода действий» со всеми картами колоды действий под ней;

д. карту «Сумка и Журнал» со всеми  картами *Квестовых предметов*, хранящимися под ней;

е. карту *Локации*, на которой стояли фигуры.



Возобновление игры

Когда вы решили возобновить игру:

1. **Верните** все карты из Прошлого на их место в соответствующей исходной колоде (*Приключения* или *Исследования*);

2. Верните сохраненную карту *Локации* в игру. Поместите на него фигурки всех исследователей, участвующих в приключении, и по одной карте *Исследования* перед каждой  стрелкой;

3. Верните карту «Сумка и Журнал» обратно в игру с находящимися под ней картами;

4. Верните Колоду Действий в игру;

5. Верните Колоду Сброса в игру;

6. Каждый игрок берет все свои карты ,  и  обратно в руку;

7. Каждый игрок кладет предметы из своего инвентаря обратно в игру, устанавливая на кубике каждого предмета значение, указанное в верхней части карты сохранения предмета;

8. Верните все карты *Сохранения* в коробку с игрой.

Теперь вы снова готовы к приключению!

Выиграй или умри!

ВЫ ПОБЕДИЛИ!

Игра заканчивается, и игроки вместе побеждают, если им удаётся снять все проклятия, которые они выбрали для приключения в начале игры. Игра сообщит вам, когда это произойдет.

ПРОСТОЙ РЕЖИМ

Если вы больше увлечены исследованием, чем выживанием, вы можете выбрать «легкий» режим. В этом случае возьмите карту **777** перед тем, как начать игру.

УСЛОЖНЁННЫЙ РЕЖИМ

Даже если вам удалось снять проклятие, вы все равно можете попробовать сыграть с ним позже в «хардкорном» режиме. Если захотите, возьмите карту **650** перед тем, как начать игру.

ИСКЛЮЧЕНИЕ ИССЛЕДОВАТЕЛЯ

Исследователь исключается из игры, если соответствующие последствия действия, в котором он участвовал, гласит «Ваше приключение закончено». В этом случае игрок должен:

- » сбросьте все карты Умений и карты Бонусов, которые есть у него в руке;
- » сбросить все карты Предметов из своего инвентаря (он не может обменять и/или передать их другому игроку);
- » верните все карты Состояний, которые у него есть в руке, и удалите все карты Умений, принадлежащих именно этому исследователю (независимо от того, находятся ли они в колоде действий или в стопке сброса).

Игрок может продолжить приключение с новым исследователем (см. «Присоединиться к текущей игре» ниже).

ВЫ ПРОИГРАЛИ...

Игра немедленно заканчивается, и игроки коллективно проигрывают, если происходит одно из следующих событий:

- » игрок раскрывает карту Проклятия, взятую или раскрытую из Колоды Сброса, когда Колода Действий пуста;
- » последствие действия, в котором участвовали все исследователи, гласит «Ваше приключение закончено».

Выход или присоединение к текущей игре!

Завершение игры игроком

Если игрок уходит навсегда, примените правило «исключения исследователя».

В противном случае игрок должен сохранить свои карты, после обмена предметами с другими игроками, если они того пожелают, а затем должен вернуть все те карты Умений своего персонажа, которые находятся в Колоде Действий и/или в Колоде Сброса (те, что у него в руке и/или инвентаре, сохраняются, не возвращаются).

Любые карты Умений этого исследователя, которые есть в инвентаре другого игрока, не возвращаются до тех пор, пока они не будут сброшены, если к тому времени исследователь снова не присоединится к игре.

Присоединение к текущей игре

Игрок может легко присоединиться к текущей игре или продолжить приключение со своей группой, если его исследователь был исключён.

Для этого он выбирает любого исследователя, которым хочет сыграть, берёт соответствующую карту исследователя и замешивает 5 карт Умений, характерных для этого исследователя, в Колоду Действий. Другие игроки немедленно применяют новые ограничения на размер руки и инвентаря, сбросив все лишние карты и/или предметы из руки и/или инвентаря. Фигура нового персонажа помещается на ту же карту местности, что и другие фигурки.

7 простых напоминаний

- 1 Каждый раз, когда вы помещаете карту *Локации* на Стол, размещайте карту *Исследования* (туманной стороной вверх) в каждое свободное соседнее пространство, на которое указывает стрелка.
- 2 Игрок может создать предмет, даже если ресурсы, из которых он изначально сделан, недоступны. Присутствующие ресурсы просто упрощают создание предмета.
- 3 Когда игрок применяет последствие, карта *Локации*, на которую он хочет переместить фигуру своего исследователя, должна быть связана с его текущей картой *Локации* посредством непрерывной серии карт *Локаций*.
- 4 Игроки всегда могут взять больше карт, чем требуется действием, если действие не заблокировано.
- 5 Символ «Успех» и «Счастливая 7» на левой полосе карт *Умений* учитываются только тогда, когда эти карты раскрываются на шаге Результат действия.
- 6 Во время каждого действия только **один** участвующий игрок может взять в руку только **одну** карту Умения, независимо от количества вытянутых карт и количества участвующих игроков.
- 7 Если более одного игрока участвуют в действии, которое было провалено, активный игрок должен взять карту **100** - таким образом становясь параноиком - сразу после применения последствий этого действия.

Определения

Активный игрок: игрок, чей ход идет в данный момент (тот, кто выполняет действие).

Вернуть: положите карту в исходную колоду (в Колоде Приключений сортируйте карты по номерам, а зеленые карты всегда идут перед любыми золотыми картами с таким же номером).

Взять карту: возьмите верхние карты из Колоды Действий.

Инвентарь: игровая зона, в которую игрок кладет свои карты Предметов.

Исключить: удалите карту из игры раз и навсегда. Карта помещается в игровую коробку за разделителем «Исключенные карты» и возвращается в конце игры после того, как игроки выиграли или проиграли.

Исследователь: исследователь, которым играет игрок. «Исследователь» очень часто является синонимом «игрока».

Карта Локации: карта, представляющая часть континента.

Карты Бонусов: положительные карты , которые игроки получают во время приключения и держат в руках.

Карты квестовых предметов: карты, которые предоставляют игрокам информацию и эффекты, которые помогают им в их поисках. Они хранятся под картой «Сумка и Журнал», и игроки могут просматривать их в любое время игры и использовать их по своему желанию.

Карты подсказок: карты, которые игроки выбирают перед тем, как начать приключение, и которые подсказывают, как снять соответствующее проклятие.

Карты предметов: карты в инвентаре, которые были созданы или найдены во время приключения. Они могут быть использованы для применения их эффекта(ов).

Карты проклятий: карты из Колоды Действий, которые могут привести к поражению игроков (см. «Жизненная сила - Колода Действий и Колода Сброса», стр. 17).

Карты Расширенных умений: новые карты Умений, которые игроки могут приобрести в определенные моменты приключения (игра сообщит вам, когда вы сможете это сделать), потратив заработанные очки опыта.

Карты состояний: вредоносные карты, которые игроки получают во время приключения и держат в руке.

Карты умений: карты , с которых игроки начинают приключение. Есть 35 карт Умений, общих для всех персонажей, и 5 карт Умений, характерных для каждого исследователя, которые может взять в руку только этот исследователь.

Ключевое слово: слово, которое можно увидеть внизу определенных карт, к которому могут относиться некоторые действия и эффекты. Оно также используется для комбинации предметов (см. Стр. 20).

Колода Действий: содержит синие карты Действий, которые игроки берут для выполнения действий.

Колода Исследования: содержит карты Исследований (с туманной рубашкой), которые игроки должны разыграть/сбросить, чтобы продолжить исследование континента.

Колода Приключений: содержит зеленые и золотые пронумерованные карты Приключений.

Колода Сброса: игровая зона, в которую игроки сбрасывают карты Действий (синяя рубашка).

Очки опыта: карты Приключений, эффект которых позволяет игрокам тратить очки опыта в определенные моменты игры на покупку карт Расширенных Умений.

Поле: область, образованная находящимися в игре картами Локаций и картами Постоянных событий.

Прочность: сколько раз можно использовать предмет, прежде чем он будет уничтожен.

Прошлое: игровая зона, в которую игроки сбрасывают карты Приключений (зеленая или золотая рубашка) и карты Исследований (карты с туманной рубашкой).

Ресурс: компонент (дерево, камень, кость и т. д.), доступный на карте Локации, на карте Постоянного события и т. д., которые могут снизить стоимость действия сделать.

Рука: карты Умений, Бонусов и Состояний/Исследований, которые игрок держит в руке.

Сброс: переместите карту Действия (синяя рубашка) в Колоду Сброса или карту Приключений/Исследований в Прошлое.

Стоимость покупки: количество очков опыта, которое необходимо потратить, чтобы купить карту Расширенных Умений.

Стоимость: минимальное количество карт Действий, которые необходимо вытянуть для выполнения действия.

Сумка и Журнал: карта, под которой игроки хранят все полученные карты Квестовых предметов.

Успехи: символы , необходимые для успешного выполнения действия.

Участвующий исследователь: игрок, который выполняет действие, или исследователь, который участвует в действии, предпринятом другим игроком.

Цифровой блок: темно-зеленый символ, в котором можно увидеть номер карты.

Эта карта: обозначает карту, которую вы читаете.

Авторы

This game is humbly dedicated to

Gary Chalk Gary Gyga
Joe Dever Steve Jackson
Didier Guiserix Ian Livingstone

Without their inspirational work, our lives would certainly have been very different.

Original design: Ludovic Roudy and Bruno Sautter

Artwork: Ludovic Roudy

Rules proofreading: Samuel Buggia, Jean-François Jet, Pierre Gamberoni

Cards proofreading: Pierre Gamberoni, Wladimir Kokkinopoulos, Malika Bellony

English translation: Pierre Gamberoni

English cards and rules proofreading: Jack Francisco, Elizabeth Sheeter

Russian translation: Sergey Ponomarev

Special thanks to our families, friends and playtesters.

And a warm thank you to all 12,103 backers who made this adventure possible!



Символы на картах



Listen to
the game's original
soundtrack on

www.the7thcontinent.com/music

КОЛОДЫ



Карты Действий



Карты Приключений



Карты Исследований

ТИПЫ КАРТ



Карта Проклятия



Карты Навыка



Карта Состояния или
Исследователя



Карта Бонуса (компаньон,
положительное состояние,
дополнительное задание)



Карта Предмета, чья прочность
равна значению кубика.



Карта Квестовый Предмет
(хранится под картой «Сумка и
Журнал»).



Временное событие, которое
должно быть немедленно
разыграно, а затем сброшено.



Постоянное событие, которое
необходимо ввести в игру,
ориентируя так же, как и другие
карты на доске, со стрелкой
размещения, указывающей на
карту Локации, на которой
стоит фигура вашего
исследователя. Затем оно
считается прикрепленным к
этой карте Локации.



Стоимость покупки (в очках
опыта) карты Расширенных
Умений.

ДЕЙСТВИЯ



Игроки **могут** выполнить
действие (см. «Выполнение
действия», стр. 11).



Это действие уже было
выполнено и не может быть
выполнено повторно с карты
Локации, к которой
прикреплена эта карта
Постоянного события.



Все игроки, участвующие в
текущем действии, должны
выполнить это действие
коллективно. Другие игроки
могут не участвовать в этом.



Связанный эффект может быть
применен только во время
действия этого типа (если
исследователь участвует в нем).



Игроки не могут изменить
стандартную стоимость
действия (количество карт,
которые должны быть вытянуты
из Колоды Действий), если
только они не используют
эффекты карт из своей руки
и/или инвентаря.



Действие, в котором должны
участвовать все игроки
(последствия этого действия
могут вынудить их сбросить все
карты, составляющие текущее
Поле).



Когда игроки находятся на
карте Локации с этим символом,
им не разрешается выполнять
следующие действия: развести огонь, сделать и
 отдыхать.



Стоимость действия по
умолчанию, то есть
минимальное количество карт,
которые нужно вытянуть для
совершения действия.



Количество карт, на которое
игроки могут уменьшить (т. е.
им не нужно брать их)
стоимость действия на шаге
Стоимость действия, в котором
они участвуют.



Сложность действия, то есть
минимальное количество
успехов (полные золотые
звезды), которые вы должны
получить для его успешного
выполнения.



Один успех, который должен
быть добавлен к вашей сумме
на шаге Результата действия, в
котором участвует игрок.



За каждую 7, полученную на
шаге Результат действия, в
котором участвует игрок,
символ равен .



Дается 1 успех за каждый
символ 7, полученный на шаге
Результат действия, в котором
участвует игрок. Если символов
7 нет, этот символ не
приносит никакого успеха.



Последствия, которые должны
применяться, если действие
было успешным.



Последствия, которые должны
применяться, если действие
является провальным.

ПОСЛЕДСТВИЯ ДЕЙСТВИЙ И ЭФФЕКТЫ КАРТ



Возьмите карту с этим номером
из колоды приключений (зеленая
по умолчанию; золотая, только
если зеленой карты нет). Этот
символ называется «цифровым
блоком».



Как только она будет разыграна,
сбросьте эту карту Исследования
и замените её соответствующей
ей картой Приключения.



Исключите эту зеленую карту и
замените ее золотой картой с тем
же номером.



Все участвующие исследователи
перемещают фигуры своих
персонажей на одну и ту же
доступную карту местности.



Вы можете прибавить номер,
связанный с пиктограммой на
этом баннере, к номеру карты,
которую вы можете взять.



Если не указано иное,
участвующие исследователи
должны уменьшить прочность,
выбранных ими самими,
предметов в общей сложности
на X пунктов. Когда прочность
предмета падает до нуля, он
сбрасывается.



Игрок должен сбросить по 1
карте из верхней части Колоды
Действий за каждую карту ,
которая есть у него в руке.