



VIKTOR
PETER

RICHARD
AMANN

DÁVID
TURCZI

THOMAS
VANDE GINSTE

WOLF
PLANCKE

PERSEVERANCE

CASTAWAY CHRONICLES

EPISODE

1

ПРАВИЛА ИГРЫ

НАЧНИТЕ ЗДЕСЬ

ДВА ЭПИЗОДА В ОДНОЙ КОРОБКЕ

Perseverance была задумана как эпическая сага, состоящая из последовательных игр с развивающейся механикой, называемых эпизодами.

В коробке с игрой *Castaway Chronicles* содержатся Эпизоды 1 и 2 - две самостоятельные игры с одинаковой механикой и компонентами, но с разным игровым опытом.

Мы советуем начать с этого руководства, чтобы освоить сначала Эпизод 1, затем перейти к Эпизоду 2, и только после нескольких игр в дополнение «Хроники» (также входит в эту коробку).

ИСТОРИЯ

Все началось с заслуженного отпуска на борту роскошного круизного лайнера «Жемчужина морей», но страшный шторм из другого мира все изменил. Корабль потерпел крушение у таинственного, неизвестного острова, и команда потеряла связь с внешним миром. Без надежды на спасение вскоре стало ясно, что остров станет вашим новым домом, а его обитатели - дикие динозавроподобные существа - не рады вашему прибытию. Теперь нескольким находчивым людям, в том числе и вам, предстоит организовать подавленных, охваченных паникой выживших людей в функционирующее общество.

Под руководством старших офицеров корабля вам предстоит принять участие как в организации обороны от динозавров, так и в закладке нового общества. Ваши усилия не останутся незамеченными: все, что вы сделаете для общества, принесет вам сторонников, а если за вами будет стоять достаточно людей, вы станете силой, с которой придется считаться на этой странной новой земле.

Компоненты для Эпизода 1, обозначены значком черепа Раптора в синем ромбе.

КОМПОНЕНТЫ

Компоненты для Эпизода 2, обозначены значком черепа Щитоглава в фиолетовом ромбе.

КОМПОНЕНТЫ ИГРОКА, ИСПОЛЗУЕМЫЕ ВО ВСЕХ ЭПИЗОДАХ



4х счётчик сторонников



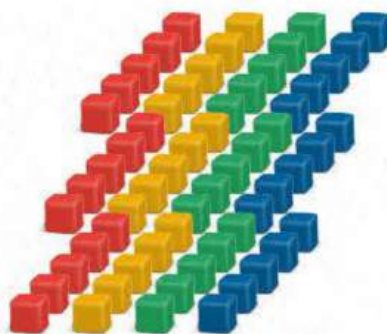
4х жетоны отслеживания голосов



4х Жетоны отслеживания доблести



4х Двусторонние маркеры патрулей и приключений



15x4 Кубики влияния
(+10x4 для в Эпизода 2)



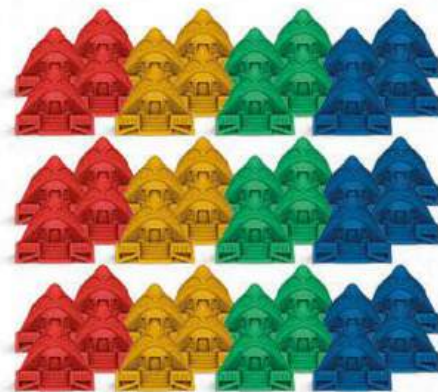
5x4 Кубики игрока



11x4 Подставки для картонных солдат и офицеров
(+10x4 для в Эпизода 2)



4х Базы лидеров



12x4 Поселения

КОМПОНЕНТЫ ИГРОКА, ИСПОЛЬЗУЕМЫЕ ТОЛЬКО В ЭПИЗОДЕ 1



4x Планшеты игроков



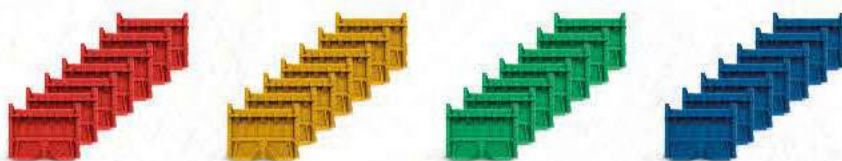
4x Картонные лидеры из Эпизода 1



4x Фигурки лидеров из Эпизода 1



4x1 Маркеры ловушек



7x4 Стены



4x Жетоны трека Защиты

КОМПОНЕНТЫ ИГРОКА, ИСПОЛЬЗУЕМЫЕ ВО ВСЕХ ЭПИЗОДАХ



1x Планшет Собраний



24x Картонные Щитоголовы



24x Картонные Рапторы



44x (24 синих, 20 зеленых) Подставки Дино



13x Нейтральные кубики
(В Эпизоде 1 будет
использовано не более 10)



1x Кубик угроз

ЭЛЕМЕНТЫ ДЕТЕРМИНИРОВАННОЙ ВЕРСИИ



4x Карты для
отслеживания угроз



8x Жетоны
угроз

ОСНОВНЫЕ КОМПОНЕНТЫ ЭПИЗОДА 1



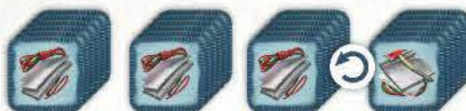
20x Картонные фигурки легких солдат*



20x Картонные фигурки тяжёлых солдат*



20x Жетоны историй*



20x Жетоны обломков*



20x Жетоны еды*



1x Кубик стен



1x Кубик ловушек



1x Кубик обычных дино



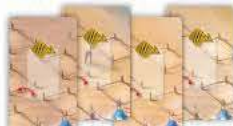
1x Кубик опасных дино



1x Игровое поле



4x Планшеты офицеров



4x Тайлы прикрытия общин



4x Планшет боевых наград за победы при атаках динозавров



5x Карты подсчёта Собраний



4x Тайлы опасных боевых зон



6x Карты помощи игрока



8x Карты лёгкого вызова



8x Карты сложного вызова



19x Карты патруля



3x Жетоны повреждений



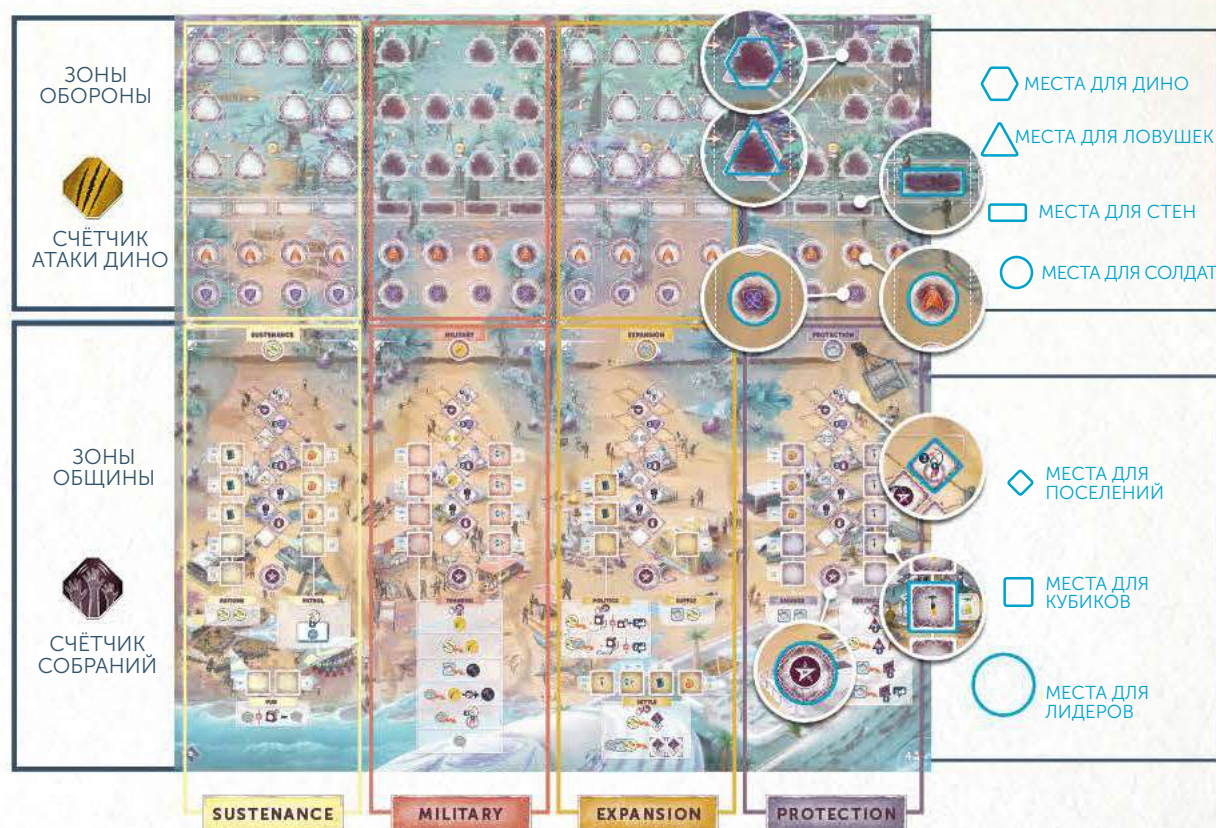
4x Тайлы наград Собраний

*Для большей наглядности маркеры «Солдаты» и «Ресурсы» имеют разную графику в этом и других эпизодах. Эти компоненты также имеют цветовую кодировку: компоненты Эпизода 1 - синие, компоненты Эпизода 2 - фиолетовые. Хотя игра рассчитана на использование правильного набора компонентов, при желании вы можете смешивать и сочетать их по своему усмотрению.

ОПИСАНИЕ ИГРЫ

Игровое поле Эпизода 1, представляющее раннее поселение Perseverance, **состоит из четырех смежных зон:** Sustenance («Обеспечение»), Military («Военная»), Expansion («Экспансия») и Protection («Оборона»). Каждая зона разделена по горизонтали на две области: Community («Община») и Defence («Оборона»).

Зоны обороны представляют собой пограничные территории между городом и неизведанной дикой природой; здесь размещаются солдаты, стены, ловушки и динозавры, и именно здесь в конечном итоге будут происходить **атаки динозавров**.



Зоны общин - это основа будущего города Perseverance. Здесь вы размещаете поселения и кубики, чтобы выполнять действия и их эффекты.

В Perseverance вы будете выполнять действия, в основном **выбирая кубики** из пула и **размещая их на местах**, чтобы **определить различные эффекты**. На кубиках изображены самые опытные выжившие, а различные грани показывают, для каких задач они лучше всего подходят.



В Perseverance: Episode 1 есть **два переплетающихся аспекта геймплея**. В области «Община» вам предстоит **наладить повседневную жизнь**: собирать ресурсы, строить поселения и укрепления, организовывать патрули и участвовать в первых поединках за политическую власть. В зонах обороны вы будете организовывать защиту, чтобы подготовиться к все более мощным волнам атак динозавров.

Каждый аспект имеет свой собственный механизм начисления очков: периодические **Собрания** вознаграждают игроков за их присутствие в зонах Общины, а атаки динозавров могут принести награды тем, кто отличился в героической обороне от атакующих. Помимо других наград, оба механизма подсчета очков могут дать вам **Сторонников**, необходимых для того, чтобы стать сильным лидером на острове и победить в игре.

- 1 Поместите игровое поле в центр стола. Накройте третий ряд полей динозавров в каждой зоне Обороны соответствующим тайлом Опасной боевой зоны (1A) и накройте четыре верхних поля поселений в каждой зоне Общин соответствующим тайлом Общины (1B).

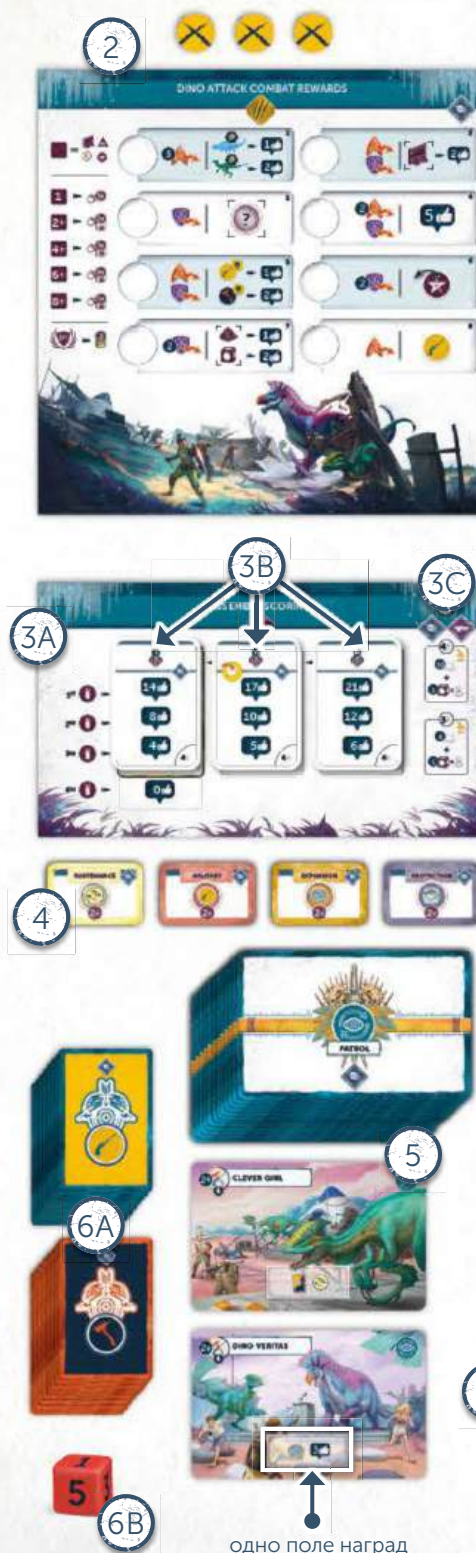
ПОДГОТОВКА

ПРИМЕЧАНИЕ: Если в игре участвуют 2 или 3 человека, используйте другую сторону Игрового поля (1C).

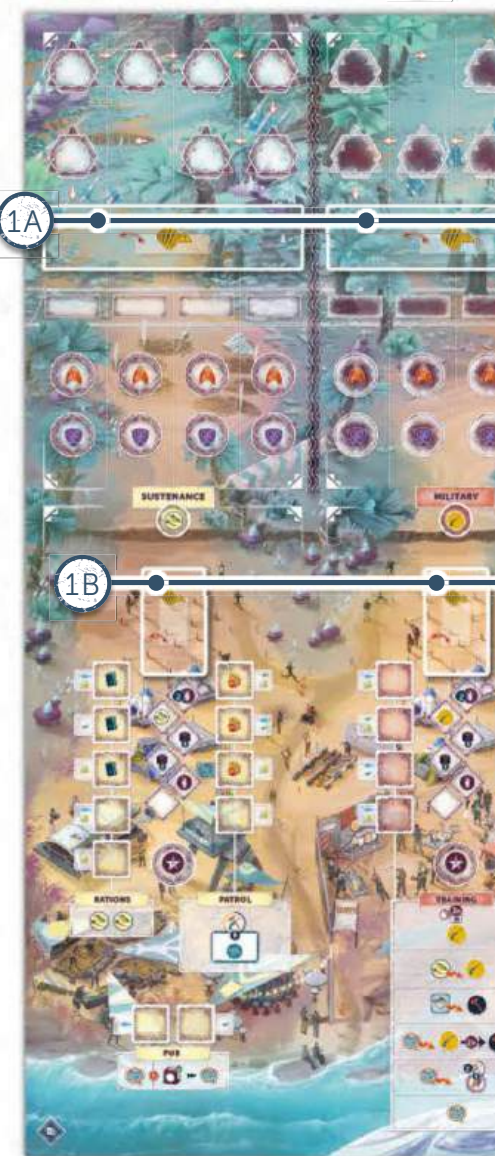
- 2 Поместите планшет наград за атаки динозавров и три жетона повреждений рядом с игровым полем.
- 3 Поместите планшет Собраний рядом с Игровым полем (3A). Возьмите тайлы подсчета очков Собраний, соответствующие количеству игроков (три двусторонних тайла для 3 и 4 игроков, два тайла для 2 игроков), и положите их на поля планшета Собраний слева направо в порядке возрастания (3B).

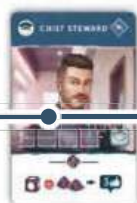
ПРИМЕЧАНИЕ: При игре с двумя игроками используйте другую сторону планшета Собраний, чем при игре с тремя или четырьмя игроками (3C).

- 4 Поместите тайлы наград Собраний рядом с Планшетом Собраний.
- 5 Случайным образом выберите 2 одноэтапные карты Патруля (карты с одним полем награды внизу). Положите их лицевой стороной вверх рядом с Игровым полем - это будут доступные карты Патруля. Перемешайте оставшиеся карты Патруля и положите ее лицом вниз рядом с доступными картами Патруля.
- 6 Разделите карты Вызова по типу, перетасуйте их и положите лицом вниз в две колоды рядом с колодой Патруля (6A). Положите рядом кубик Угрозы (6B).



одно поле наград





1C



10

Пул кубиков:
Нейтральные кубики



Кубики игроков



(Отступники)

7 Разместите всех динозавров на цветных базах и держите их в запасе над зонами обороны (7A). Разместите два кубика динозавров, кубики стен и ловушек рядом с запасом динозавров (7B).

8 Разместите жетоны еды, обломков и историй рядом с Игровым полем в качестве общих запасов.

9 Разместите 4 тайла офицеров под Игровым полем, случайным образом распределив каждого в отдельную зону.

ПРИМЕЧАНИЕ: Для первой игры мы предлагаем использовать следующую схему:

- Chief Mate — Обеспечение
- Chief of Security — Военная
- Chief Steward — Экспансия
- Chief Engineer — Оборона

10 Создайте пул кубиков, собрав и бросив соответствующее количество нейтральных кубиков: **9 для двух игроков, 8 для трех игроков и 10 для четырех игроков.** Кроме того, добавьте и бросьте по 1 кубiku для каждого игрока.

ПРАВИЛА ДЛЯ ДВУХ ИГРОКОВ: При игре вдвоем также **добавьте в пул 2 кубика игрока неиспользованного цвета.** Неиспользованный цвет игрока, добавленный на этом шаге, представляет пассивную фракцию, которая пытается помешать обоим игрокам и будет называться **Отступниками** во время игры.

ПРИМЕЧАНИЕ: Общее количество кубиков в пуле в начале игры должно составлять 13 кубиков для двух игроков, 11 кубиков для трех игроков и 14 кубиков для четырех игроков. Фактически, пул костей для двух игроков больше, чем для трех, из-за уникальных аспектов игры для двух игроков.

ПОДГОТОВКА ИГРОКОВ

Игрок выбирает одного из четырех лидеров и берет себе:

(А) Планшет игрока

! У каждого лидера есть уникальная способность, описанная в Приложении. Для первой партии мы рекомендуем играть без способностей персонажей, используя сторону «А» планшета. Какую бы сторону вы ни выбрали, все игроки должны использовать одну и ту же сторону планшета.

(В) Фигурка Лидера

(С) Счётчик Сторонников, установленный на 10

Каждый игрок выбирает цвет и берет предметы этого цвета, чтобы сформировать свой личный запас:

(D) 12 поселений

(E) 7 стен

(F) 15 кубиков влияния

! Не используйте все кубики влияния, которые есть в банке, оставьте 10 штук, они будут использованы только в Эпизоде 2.

(G) 8 ловушек (лицевой стороной вверх)

(H) 4 кубика (один кубик уже в пуле)

(I) 5 тяжелых солдат и 5 легких солдат

(J) База лидера (прикрепите ее к фигурке лидера).

ПРИМЕЧАНИЕ: При желании вместо фигурки лидера можно использовать картонную версию лидера с дополнительной подставкой.

Каждый игрок также получает:

(K) 1 маркер патруля

(L) 1 маркер отслеживания доблести

(M) 1 маркер отслеживания защиты

(N) 1 маркер отслеживания голосов

Установите доблесть, защиту и голоса на 0 с помощью соответствующих маркеров.

(O) Вы начинаете с 1 едой, 1 обломком, 2 историями и 1 легким солдатом - показано на стороне «А» планшета игрока.

! Полученные вами солдаты берутся из ваших личных запасов и переносятся на игровое поле.

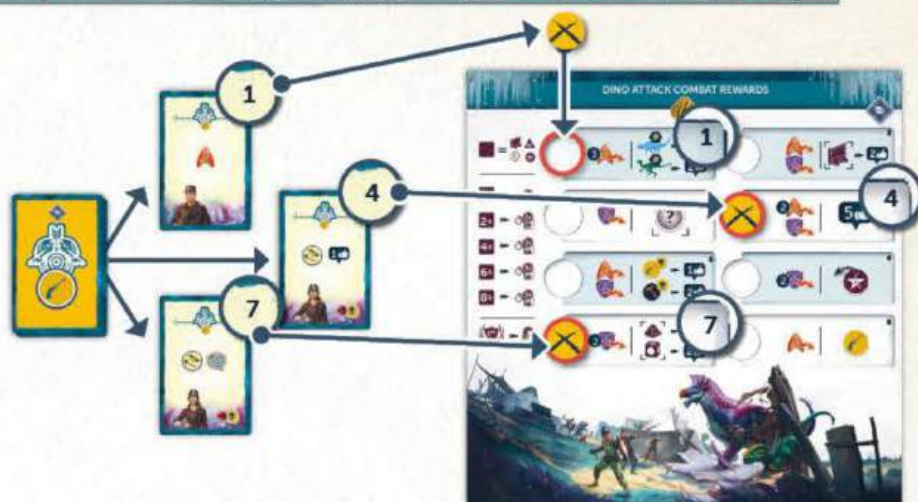
! Если вы играете со способностями персонажей и/или дополнением «Хроники», ваши стартовые ресурсы могут отличаться от описанных выше.



НАГРАДЫ ЗА БОЙ ПОБЕДУ ПРИ АТАКЕ ДИНОЗАВРОВ

Этот планшет содержит восемь потенциальных боевых наград в двух колонках. Поместите жетон повреждения в круглое поле рядом с тремя случайными вариантами боевых наград. Мы предлагаем выбрать случайные награды, перетасовав одну из колод вызовов, взять 3 карты и положить жетон урона рядом с призами с соответствующими номерами.

В качестве альтернативы игроки могут договориться, какие три из восьми наград они хотели бы выбрать.



ПЕРЕД НАЧАЛОМ ИГРЫ

Первым игроком становится тот, кто последним был на корабле. Ход игроков происходит по часовой стрелке.

- ① **Начиная с последнего игрока** и далее **против часовой стрелки**, каждый игрок помещает 1 поселение на первое (самое нижнее) поле поселения в выбранной им Зоне, если это поле еще свободно.
- ② Затем он кладет **1 кубик Влияния** на крайнее левое пустое поле Влияния на Офицера, назначенного в эту Зону.

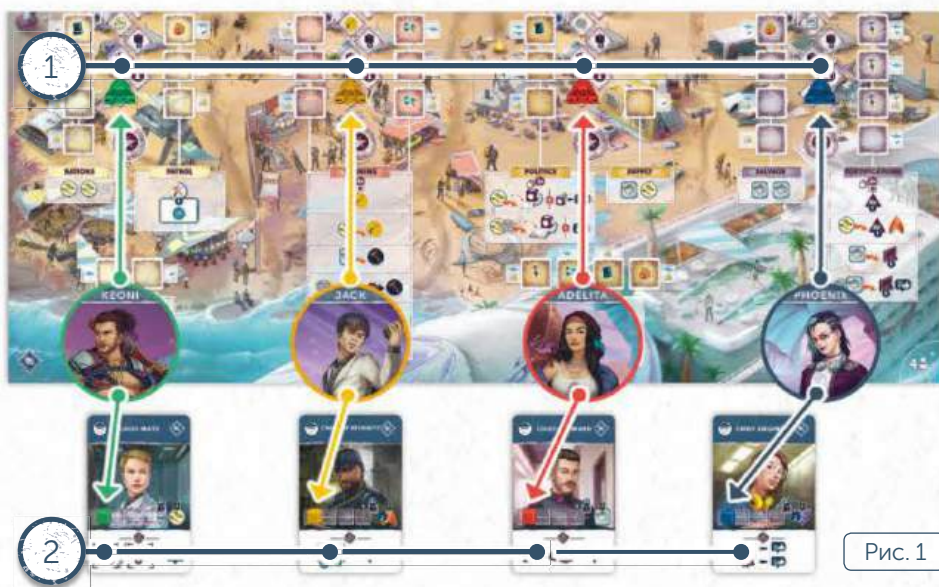


Рис. 1

ПРИМЕЧАНИЕ: Для первой игры мы рекомендуем следующую расстановку (см. рис. 1):

- **Кеони:**
Поселение: Обеспечение
Влияние: Chief Mate
- **Джек:**
Поселение: Военное дело
Влияние: Chief of Security
- **Аделита:**
Поселение: Экспансия
Влияние: Chief Steward
- **Феникс:**
Поселение: Оборона
Влияние: Chief Engineer

ПРАВИЛА ДЛЯ ДВУХ ИГРОКОВ: После того как оба игрока разместили свои поселения и кубики влияния, наступает очередь Отступников. Поместите **1 поселение Отступников** на нижние поля поселений в каждой из двух Зон, **не выбранных ни одним из игроков**. Случайным образом выберите одну из этих двух Зон и поместите туда еще **1 поселение Отступников** и **2 кубика влияния Отступников** на соответствующего офицера.

Поместите **по 1 кубик влияния Отступников** на каждого из трех оставшихся офицеров.

Пример для 2 игроков (без рисунка): Роберт помещает поселение в зону Обеспечения, а вместе с ним и кубик Влияния на офицера, назначенного в эту зону - старшего помощника. Эмми выбирает Зону Экспансии, тем самым влияя на Главного распорядителя. Теперь Отступники помещают 1 поселение на поле «Военное дело и Оборона». Подбросив монетку, они решают, что дополнительное поселение Отступников будет размещено на поле «Оборона», поэтому Отступники кладут 2 кубика влияния на Главного Инженера, который там находится. Наконец, Отступники кладут по 1 кубик влияния на каждого из оставшихся офицеров.

РЕСУРСЫ ДОХОДЫ И РАСХОДЫ

В игре есть три вида ресурсов: **Еда** , **Обломки**  и **Истории** . Вы получаете эти ресурсы из общих запасов и возвращаете их туда, когда тратите. Вы не можете потратить больше, чем у вас есть. Эти ресурсы считаются неограниченными - если вдруг у вас закончатся какие-либо из них, вы должны будете использовать подходящую замену.

Вы сможете нанимать храбрых поселенцев, называемых **солдатами** , для защиты от нападений динозавров и патрулирования города. Вы набираете солдат из своих личных запасов и помещаете их на планшет игрока, чтобы они были готовы к действию. Поверженные солдаты возвращаются в ваши личные запасы, а солдаты, уцелевшие после нападения динозавров и патрулирования, возвращаются на ваш планшет, готовые к новому использованию. Количество солдат каждого типа (легкие  и тяжелые ) **ограничивается 5** на одного игрока.

Защита  и Доблесть  представляют собой ваши храбрые поступки и усилия по обеспечению безопасности населения. Отслеживайте их на двух верхних треках вашего планшета. Вы не можете потратить больше Защиты и Доблести, чем у вас есть, и никогда не можете иметь больше 6. Доблесть и Защита, полученные сверх 6, игнорируются.

Чтобы хорошо выступить на периодических Собраниях и получить достаточную поддержку, чтобы стать силой, с которой нужно считаться, вам нужно следить за голосами , которые вы получаете на нижнем треке доски игрока (обратите внимание, что они обнуляются после каждого Собрания). Вы можете иметь столько голосов, сколько захотите. При значениях больше 10 используйте другую сторону жетона отслеживания голосов, а при значениях больше 19 - любой заменитель (маловероятно).

Побеждает игрок, у которого на конец игры больше всего Сторонников . Каждый игрок следит за количеством своих Сторонников на своем персональном счетчике Сторонников, который виден всем игрокам. Некоторые эффекты могут заставить вас потерять Сторонников - если вам нужно потерять больше, чем у вас есть, теряйте как можно больше (до 0 Сторонников), а остальных игнорируйте.

Дополнительную информацию о получении и расходовании различных игровых ресурсов см. в Приложении.

ПОРЯДОК ХОДА

Ваш ход состоит из следующих шагов:

- 1 **Выполните основное действие:** Разместите кубик, поместите динозавров, а затем разыграйте соответствующий эффект зоны Общины (как описано в разделе «Основное действие» на следующей странице).
- 2 **Выполните дополнительное действие:** Выполните одно дополнительное действие после выполнения основного действия (как описано в разделе «Дополнительные действия» на стр. 18).
- 3 **Выполните действие «Патруля»:** Этот этап работает только в том случае, если у вас имеется карта патруля. (Подробнее см. в разделе «Выполнение патруля» на стр. 13).

ПРИМЕЧАНИЕ: Чтобы ускорить игру, игроки могут договориться о выполнении этапа карты Патруля после того, как следующий игрок начнет свой ход, если это не повлияет на решения этого игрока. Если ход заканчивается атакой динозавров и/или сбором (см. следующий шаг), этап карты Патруля должен быть рассмотрен первым.

4 Проверьте в конце хода:

- Проверьте Атаку динозавров. (Подробнее см. в разделе «Атака динозавров» на стр. 20-23).
- Затем, если в пуле кубиков не осталось кубиков, вы должны отыграть Собрание (как описано в разделе «Собрание», начиная со стр. 24).



ОСНОВНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Основные действия выполняются в **зонах Общины** каждой зоны на Игровом поле. Вы всегда **выполняете одно Основное действие** в свой ход и по очереди совершаете три шага:

- 1 Разместите кубики:** сначала выберите эффект в зоне Общины (описано в разделе «Эффекты в зоне Общины» на странице 12). Затем возьмите кубик из пула и разместите его на свободном пустом поле кубика этого эффекта.

! Вы можете выбрать любой кубик, но если вы выберете кубик, принадлежащий другому игроку, вы потеряете 2 сторонника.

- 2 ПРАВИЛА ДЛЯ 2 ИГРОКОВ:** Если Вы размещаете кубик Отступников, вы не теряете сторонников

! Если это возможно, вы обязаны разместить кубик на поле с соответствующим символом в рамках выбранного Эффекта; если на кубиках нет подходящих пустых полей, вы можете поместить кубик на пустое поле без символа.

! Перед тем как разместить кубик, **потратьте 1 Историю, чтобы изменить его символ.**

! Вы не можете разместить кубик только для того, чтобы заблокировать поле, вы будете обязаны применить Эффект, выберите правильный вариант.

- 2 Разместите динозавров:** сразу после того, как вы разместили кубик, выполните действия, связанные с местом кубика: разместите соответствующих дино, либо бросьте кубик и разместите дино.

Разместите динозавров (Щитоголовов и/или Рапторов) в зону Обороны той же зоны, куда вы разместили кубики, заполняя пустые поля динозавров в соответствии со стрелками, начиная с левого верхнего поля. Если символ означает бросок кубика и зона еще не была атакована динозаврами, бросьте обычный (белый) кубик динозавра и разместите показанного динозавра (динозавров) сверху вниз.

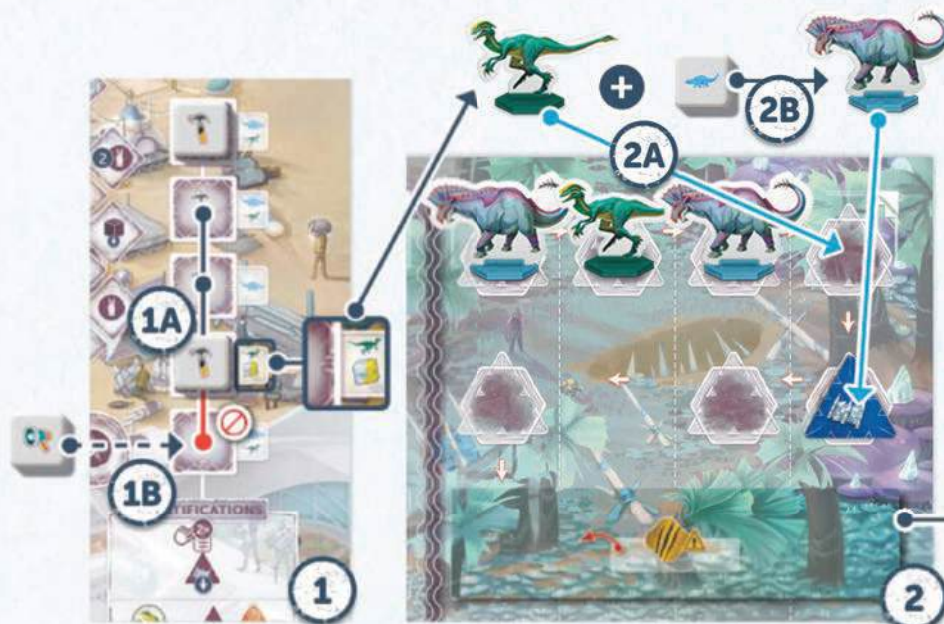
Если зона опасна (см. примечание ниже), бросьте опасный (желтый) кубик динозавра.

! Тайл «Опасная боевая зона» удаляется после первой атаки динозавра в этой зоне.

! Если вам нужно разместить больше Динозавров, чем есть свободных мест, разместите столько, сколько сможете, а остальные проигнорируйте.

! Если на поле, куда нужно поместить Динозавра, есть жетон Ловушки, поместите Динозавра на жетон Ловушки. (Подробности о размещении Ловушек см. в разделе «Укрепления» на стр. 17).

- 3 Разыграйте эффект Зоны Общины:** Получите преимущества выбранного эффекта, заплатив все необходимую стоимость (как описано в разделе «Эффекты зоны Общины» на следующей странице.



ПРИМЕЧАНИЕ: Когда первая Атака Динозавров происходит на зону Обороны, она становится опасной, а плитка «Опасная зона боя» удаляется. Опасные зоны перемещаются дальше в дикую природу, оставляя больше места для расширения, но Атаки динозавров будут намного сильнее, и при размещении кубиков вы привлечете больше динозавров, чем раньше.

Пример: Джереми выбрал эффект «Укрепления» в зоне «Община Обороны», поэтому он решает положить кубик с символом Новатора (молот). Он может положить его на любое доступное поле с этим символом (1A), кроме свободного поля. В качестве альтернативы он может выбрать доступный кубик с символом Организатора (динамика) и поместить его на свободное поле (1B). На выбранном им поле для игры в кости можно увидеть Раптора и значок кубика. Кубики наполовину желтые, чтобы напомнить игрокам, что если местность опасна, они должны бросить кубик «Опасный динозавр». В данный момент зона не опасна, поэтому Джереми помещает раптора на первое доступное поле динозавров (2A), затем бросает белый кубик и получает результат «Щитоголов». Он помещает Щитоголова на следующее доступное поле в соответствии со стрелками, на поле с Ловушкой, которую Роберт поместил туда ранее (2B). Жетон Ловушки будет разыгран во время Атаки динозавров. (Подробности см. на стр. 20).

ЭФФЕКТЫ ЗОНЫ ОБЩИН

Каждая из четырех зон Общины имеет свою цель в борьбе за выживание и благополучие новорожденного сообщества. Различные функции, за которые отвечают эти общины, называются Эффектами. Использование этих эффектов - основной способ сбора ресурсов и преобразования их в различные постройки, которые будут служить как городу, так и вашим собственным целям.



РЕКОМЕНДАЦИИ ОФИЦЕРОВ

Офицеры будут поддерживать вас как начинающего Лидера, давая рекомендации на протяжении всего руководства. Их пояснения носят в основном тематический характер, поэтому вы можете не обращать на них внимания, если вас интересует только игровой процесс.

ЗОНА СНАБЖЕНИЯ



CHIEF MATE

«Теперь ясно, что мы пробудем здесь какое-то время, и Снабжение - ключ к нашему выживанию.

Еды, которую мы спасли с корабля, надолго не хватит, поэтому мы уже засеяли небольшие поля сельскохозяйственных культур, чтобы обеспечить равномерный источник пищи. За нашим сообществом следят рейнджеры, а организованные патрули решают «инциденты» с местной фауной и флорой. В нашем пабе на берегу океана люди могут выйти на улицу и поделиться своими историями».

Влияние Зоны Снабжения направлено на благополучие людей.

РАЦИОН



«Устойчивый источник продовольствия - краеугольный камень нашего развивающегося города».



Рацион:
Получите 2 Еды

ПАТРУЛЬ



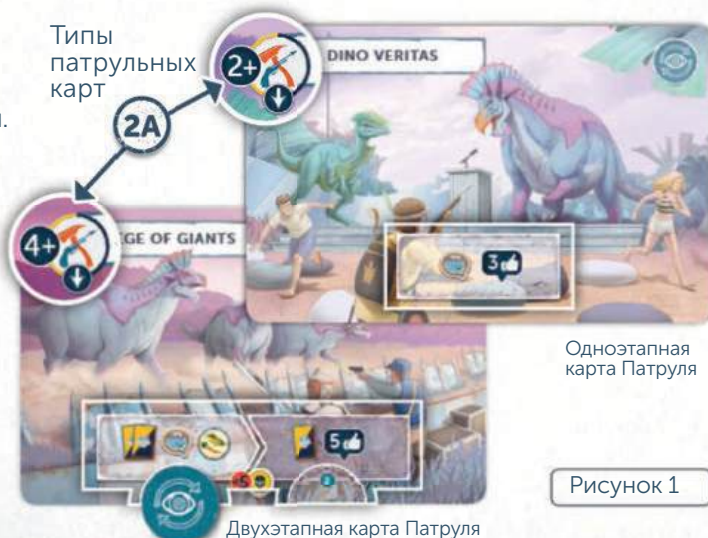
«Регулярное патрулирование необходимо для того, чтобы отгонять динозавров, которые забредают слишком близко к городу и выходят за пределы нашей зоны обороны».



Патруль: Выполните следующие шаги в указанном порядке:

- 1 Возьмите одну из двух доступных карт Патруля** лицевой стороной вверх и положите ее рядом с планшетом Игрока. Сразу же замените ее, открыв следующую карту. У карты Патруля может быть **один или два этапа** (см. рис. 1) - если вы выбрали карту Патруля с двумя этапами, отметьте этап 1 маркером этапа Патруля.
- !** Если у вас уже есть карта Патруля, вы не можете использовать эффект «Патруль».
- !** Вы обязаны разыграть Солдат на выбранной карте Патруля (см. следующий раздел). Если вы не можете, вы не можете выбрать этот эффект.
- 2 Распределите солдат** (с вашего планшета игрока) на карту. Вы должны назначить минимально необходимое количество **легких или тяжелых** солдат в любой комбинации (напечатано в левом верхнем углу карты (2A)), но всего вы **можете назначить не более 8**. Солдаты, назначенные на карты Патруля, **не могут быть переназначены**, пока Патруль не будет завершен.

Типы
патрульных
карт



Одноэтапная
карта Патруля

Двухэтапная карта Патруля

Рисунок 1

РАЗЫГРЫВАНИЕ ПАТРУЛЯ

После того как вы выполнили дополнительное действие, но до проверки в конце хода, вы должны разыграть с текущий этап вашей карты Патруля.

1 Получите все награды за прохождение этапа

Немедленно получите указанные ресурсы и/или здания.

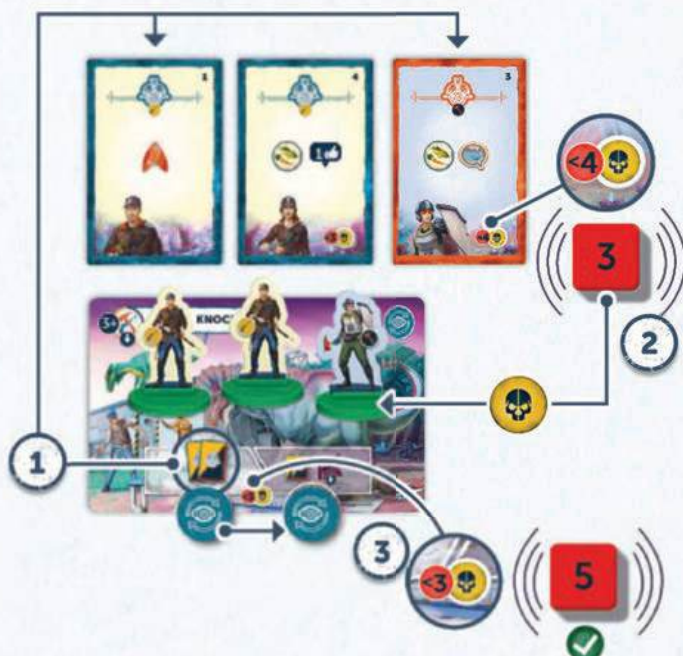
Если на текущем этапе показана одна или несколько карт вызова, **вытяните карту вызова для каждого солдата** из соответствующей колоды солдат (легкой или тяжелой), находящейся на карте Патруля. **Оставьте себе столько карт вызова, сколько показано** на этапе Патруля, и **немедленно получите награды** с вытянутых карт.

ПРИМЕЧАНИЕ: Выбирая карты вызова, помните, что вам нужно будет совершить броски кубиков угроз для каждой карты вызова со значком кубика угрозы в правом нижнем углу. Чем больше число, тем выше награда и больше шанс потерять солдата.

2 Разыграйте броски угроз

Карты вызова могут содержать угрозу для конкретного солдата. Если вы решили оставить все карты вызова с угрозой, вы должны бросить **кубик угрозы для каждой из них**.

Если вы выбросите **число меньше, чем Угроза**, указанная на карте, **солдат погибнет** в бою, и вы должны вернуть 1 солдата соответствующего типа с карты Патруля в свой личный запас.



Пример:

Эмми назначила на карту патруля «Тук-тук-тук» минимальные 3 солдата, из которых 2 легких и 1 тяжелый, что позволяет ей пройти первый этап в конце своего хода. Наградой за первый этап являются 2 карты вызова. Она разыгрывает 3 карты вызова для 3 размещенных солдат: 2 карты легкого вызова и 1 карту тяжелого вызова и выбирает одну из них. У карты «Тяжелый вызов» угроза равна 4, поэтому при броске 3 она теряет тяжелого солдата. Наконец, она выбирает переход на этап 2 карты «Патруль», которую разыгрывает во второй раз. Переход имеет значение угрозы 3, поэтому при броске 5 ее оставшиеся солдаты будут в безопасности. Бросок на 2 или меньше приведет к поражению одного из оставшихся солдат, но позволит ей перейти к следующему этапу, так как у нее останется как минимум 1 солдат.

3 Смена этапа

Если хотя бы один солдат выжил на первом этапе двухэтапной карты «Патруль», вы можете перейти ко второму этапу с солдатами на карте. Однако, чтобы продолжить, вы должны **сделать бросок «Угроза»**.

Сравните выброшенное число со значением угрозы, **указанным между двумя этапами**:

- **если ваш результат равен или больше:** переместите маркер на следующий этап и оставьте всех солдат на карте. Вы можете разыграть следующий этап на шаге 3 вашего следующего хода.

- **если результат меньше и у вас на карте больше 1 солдата:** 1 Солдат любого типа повержен. Верните его в свой личный запас, затем переместите маркер этапа. (Вы всё ещё можете разыграть его на своём следующем ходу).

- **если он ниже и у вас на карте только 1 солдат:** солдат повержен. Верните его в свой личный запас.

Если на карте нет дополнительных этапов, вы потеряли последнего солдата на карте или просто не хотите продолжать, Патруль окончен.

4 Завершение

- Перемешайте все вытянутые карты Вызова (включая «сохранившиеся») в конец вашей колоды.

- Если патруль завершен, положите оставшихся солдат с карты патруля обратно на свой планшет игрока и держите карту завершенного патруля перед собой лицевой стороной вниз; это может повлиять на подсчёт очков начальника службы безопасности. (Подробности о солдатах см. на стр. 19).

ПАБ



«Собирая истории жителей, как героические, так и ужасающие, вы создаете условия для мотивации последователей».



Паб: Вы получаете 1 историю + истории, равные общему количеству кубиков Игрока на игровом поле и в пуле. (Например, если у вас три кубика на игровом поле и один в пуле, вы получите 5 историй).



ВОЕННАЯ ЗОНА



CHIEF OF SECURITY

«Команда охраны корабля готова защитить наших людей. Однако твари превосходят нас числом, и нам нужно начать обучать людей не только самообороне, но и защите нашего общества. Мы снабжаем людей всеми полезными вещами, которые можем достать с корабля, а когда у них заканчиваются боеприпасы, мы учим их пользоваться топором».

Единственный, но очень мощный эффект Военной зоны заключается в том, чтобы обучить обычного курортника быть солдатом.

ТРЕНИРОВКА



«Желающие пассажиры могут быть завербованы в качестве солдат для помощи в наших усилиях по обороне растущего города Perseverance».



Обучение: выберите до трех вариантов из списка ниже и выполните их в любом порядке:

- ① Добавьте 1 легкого солдата из своего личного запаса на свой планшет игрока.
- ② Потратьте 1 еду, чтобы приобрести 1 легкого солдата из личного запаса на вашем планшете
- ③ Потратьте 1 обломок, чтобы приобрести 1 тяжелого солдата из личного запаса на планшете.
- ④ Потратьте 1 историю, чтобы превратить до 2 лёгких солдат на планшете в тяжёлых солдат.
- ⑤ Потратьте 1 историю, чтобы поместить до 2 солдат с планшета в любую зону обороны.
- ⑥ Вы получаете 1 историю.

ПРИМЕЧАНИЕ: Поскольку вы можете выбирать варианты в любом порядке, а награды зарабатываются немедленно, вы можете обменять или поставить на место 1 солдата, которого вы только что приобрели, во время того же действия обучения, или сразу же потратить 1 историю, полученную во время предыдущего выбора.

ЗОНА ЭКСПАНСИИ



CHIEF STEWARD

«Корабль серьезно поврежден, и мы должны начать эвакуацию. Я здесь для того, чтобы координировать действия пассажиров и управлять их отношениями с вами как с одним из потенциальных лидеров. Вы можете использовать трибуну, чтобы убедить людей присоединиться к вам, или помочь мне координировать процесс расселения. Если вы отчаянно нуждаетесь, мы можем предложить некоторые из наших скудных запасов».

Заложить фундамент процветающего города и общества - задача Зоны Экспансии.

ПОЛИТИКА

СНАБЖЕНИЕ



«Заручитесь поддержкой народа и увеличьте присутствие своих сторонников по всему городу».



«Жители Perseverance всегда готовы предоставить припасы из своих запасов, чтобы обеспечить оборону города».



Снабжение: Получите 1 обломок и 1 еду.

ПОСЕЛЕНИЯ



«Предоставление гражданам Perseverance постоянного жилья в поселениях - верный способ заручиться их поддержкой во время Собраний, но такие поселения нельзя построить и забыть о них - необходимо приложить совместные усилия для их обороны от вездесущих динозавров».

Политика: Выберите один из двух вариантов:

- Если в пуле есть хотя бы один нейтральный кубик, потратьте 1 Еду, чтобы заменить нейтральный кубик в пуле одним из своих кубиков, поставленным на ту же грань, что и замененный кубик, а затем получите 1 Сторонника за каждый кубик, находящийся в игре (на Игровом поле или в пуле), включая тот, который вы только что заменили. Уберите замененные нейтральные кубики в коробку. (См. рисунок 1.)



Рисунок 1

- Потратьте 1 Еду и 1 Историю, чтобы заменить нейтральную кость на игровом поле одним из своих кубиков, положите его на ту же грань, что и заменённый кубик, а затем получите 2 Сторонника. Уберите замененную нейтральную кость обратно в коробку. (См. рисунок 2.)



Рисунок 2



Поселение: выберите один из двух вариантов:

- Потратьте 1 еду, чтобы разместить поселение в любой зоне Общины и получить бонус от поселения.
- Потратьте 1 историю, 1 обломок и 1 еду, чтобы разместить поселение в двух разных зонах Общины. Вы получаете бонус только за первое поселение, а второе поселение вы должны построить на самом низком доступном поле поселений в другой области. (См. рисунок 3.)

Рисунок 3



! Перечисленные кубики не вызывают появление дино или срабатывание соответствующего эффекта.

! Если у вас в игре уже есть все 5 кубиков, вы не можете выбрать Эффект политики.

БОНУСЫ ОСАДЫ

Поселения могут давать различные **разовые бонусы** при строительстве. Они могут быть построены на любом незанятом поле Поселения (с учетом ограничения второй опции «Эффект Поселения»). Самые высокие поселения **могут стать жертвой** атаки динозавров. (Подробности см. в разделе «Фаза атаки» на стр. 21).

Бонусы от строительства поселения сверху вниз:

10  Поместите до 3 солдат на поля солдат в зонах обороны.*

9  Заберите своего лидера с игрового поля.

8  Получите 3 Защиты.

7    

Получите 2 еды/2 легких солдата/2 истории/2 обломка**.

Поля поселений 7-10 становятся доступны только тогда, когда зона становится опасной (после первого нападения динозавров в этой зоне).

6  Получите 2 голоса на следующем Собрании.

5    

Получите 1 еду/1 легкого солдата/1 историю/1 обломок**.

4  Поместите 1 кубик влияния на офицера в этом столбце.***.

2  Получите 1 голос на следующем Собрании.

1  Бонуса нет

* в соответствии с описанием дополнительного действия «Размещение солдат» на странице 18.

**обратите внимание, что бонусы 5 и 7 соответствуют производству в зоне.

***О солдатах и их полях влияния рассказывается на стр. 19. Дополнительную информацию о производстве во время Собрания см. на стр. 24.

ЗОНА ОБОРОНЫ



CHIEF ENGINEER

«Жемчужина» мертва - мы ничего не можем с этим поделать. Когда мы окажемся в безопасности, я буду оплакивать этот шедевр современной инженерии, но сейчас мы должны разрушить его и использовать все, что можно. Сейчас мы строим стены и ставим ловушки, чтобы защититься от этих ужасных тварей, и именно на этом мы сосредоточимся».

Efekty Strefy Ochronnej ukierunkowane są na bezpieczeństwo mieszkańców.

УТИЛИЗАЦИЯ



«Целью зоны Обороны является обеспечение безопасности жителей».



Утилизация: Получите 2 обломка.



УКРЕПЛЕНИЯ



«Упорство не может быть защищено одной лишь рабочей силой; необходимо создать временную оборону, чтобы мы могли перейти от защиты города к его строительству».

Укрепления: выберите до двух вариантов из списка ниже в любом порядке:



1 Поместите одну из своих ловушек (выберите произвольно) лицом вверх на пустое поле динозавра в любой зоне обороны.

2 Потратьте 1 еду, чтобы поместить одну из ваших ловушек (выбирайте произвольно) лицом вверх на пустое поле динозавра в любой зоне обороны, и получите 1 Доблесть.

! Хотя игроки могут в любой момент посмотреть на свои собственные ловушки, они скрыты от других игроков.

3 Потратьте 1 обломок, чтобы поместить стену на пустое поле стены в любой зоне обороны.

4 Потратьте 1 историю и 1 обломок, чтобы поместить стену на пустое поле стены в любой зоне обороны и получить 2 сторонника.

! Дополнительные правила по размещению ловушек и стен можно найти в разделе «Зоны обороны» в правой колонке этой страницы.

ПРИМЕЧАНИЕ: Хотя вы не можете выбрать одну и ту же опцию дважды, вы можете построить 2 стены или 2 ловушки за одно действие, выбрав две разные опции, которые дают схожий эффект. Две ловушки/стены, которые вы постройте, могут быть размещены в одной или разных зонах.

ЗОНЫ ОБОРОНЫ



CHIEF OF SECURITY

«Эти твари наблюдают за нами из леса, выжидая удобного момента для нападения. Эти проклятые рапторы идут по стопам неповоротливых шитоголов, надеясь на легкую добычу.

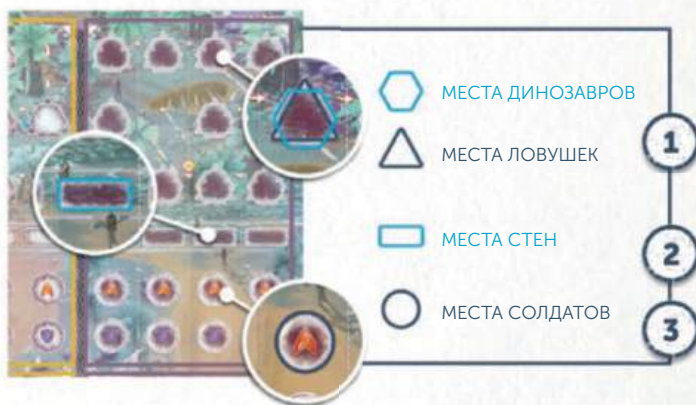
Мы должны остановить их, пока они не прорвали нашу оборону и не начали угрожать мирным жителям!»

Каждая зона обороны состоит из трех секций:

1 Ряды в верхней части - это поля динозавров. Изначально их два, а третий ряд открывается, когда область становится опасной (после первой атаки динозавра в этой области). Ловушки можно строить только на пустых полях динозавров.

2 Средняя часть состоит из 3-4 полей со стенами (в зависимости от количества игроков), на которых игроки могут возводить стены во время «Укрепления».

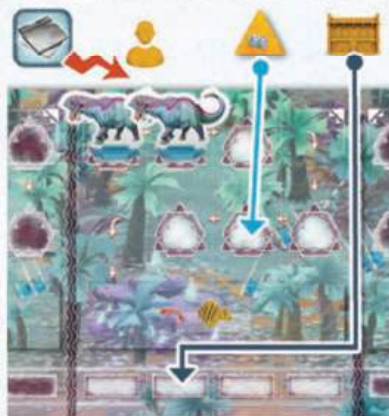
3 Два нижних ряда - это поля солдат, на которых игроки могут разместить солдат или командиров для защиты от надвигающейся атаки. Размещение на этих полях дает награду за доблесть (верхний ряд) или защиту (нижний ряд).



Пример: Первым выбором Оливии является бесплатная Ловушка. Она подыскивает Ловушку для раптора, не показывая ее другим игрокам, а затем помещает ее на свободное место в Зоне Экспансии, где, по ее мнению, у нее больше всего шансов поймать раптора.

Ее второй выбор - Стена за 1 обломок.

Она могла бы выбрать любую другую зону обороны, но остановилась на зоне Экспансии, потому что в этой зоне у нее есть поселение, которое нужно защищать. Она выбирает место, где, по ее мнению, Стена будет наиболее полезна.



ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ДЕЙСТВИЯ



CHIEF STEWARD

«Как начинающий лидер вы можете многое сделать для общества: помочь в городе, мобилизовать свои войска или самому отправиться в бой и присоединиться к защитникам. И не забывайте время от времени советоваться с членами совета».

Как описано в разделе «Порядок хода», после выполнения Основного действия, **выполните одно** из следующих четырех Дополнительных действий:

- 1 **Повлияйте на офицера:** выберите одного офицера, затем потратьте 0/2/4 Истории, чтобы разместить 1/2/3 кубика влияния из вашего личного запаса на выбранного офицера, заполнив пустые поля влияния слева. (О том, как взаимодействовать с офицерами, см. стр. 19).



ПРИМЕЧАНИЕ: Размещение одного кубика влияния за ноль Историй всегда является допустимым дополнительным действием.

- 2 **Разместите солдат:** Поместите 1 или 2 солдат со своего планшета на пустые поля солдат в зонах обороны. Размещая несколько солдат, вы можете разделить их на несколько зон. В каждой зоне обороны есть два ряда полей с солдатами. За каждого солдата, размещенного в верхнем ряду, вы получаете 1 Доблесть. За каждого солдата, размещенного в нижнем ряду, вы получаете 1 защиту. Защита и Доблесть отслеживаются на планшете игрока. (См. рисунок 4.)

ПРИМЕЧАНИЕ: Нет ограничений на размещение в верхнем или нижнем ряду.

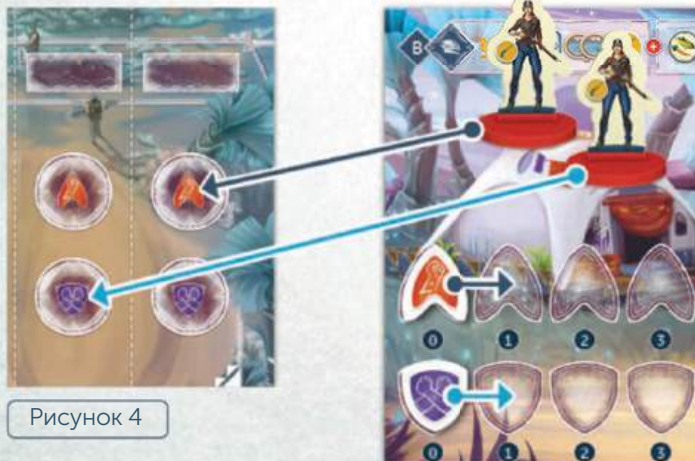


Рисунок 4

- 3 Поместите своего Лидера на поле Лидера Зоны Общины: вы можете сделать это, только если ваш Лидер ещё не находится на игровом поле и если в этой Зоне Общины нет Лидера. Как только вы поместили своего Лидера, выполните один Эффект в этой Зоне.

- ! В отличие от размещения кубиков, вы не размещаете динозавров после размещения Лидера в зоне Общины.
- ! По умолчанию Лидеры в зонах Общины возвращаются после Собрания.



Пример: Роберт решает поместить своего Лидера в зону Снабжения. На выбор предлагается три эффекта: Рационы, Патруль и Паб. Он выбирает эффект «Рационы» и получает 2 еды. Ни один динозавр не размещается в этом действии.

- 4 Поместите своего Лидера в зону обороны: Вы можете поместить своего Лидера на любое пустое поле Солдата, только если ваш Лидер ещё не находится на игровом поле. Вы получаете 1 Защиту или Доблесть, как если бы вы поместили Солдата. (См. Рисунок 5.)

- ! По умолчанию лидеры в зонах обороны возвращаются после атаки динозавра в соответствующей зоне.



Рисунок 5

ПРИМЕЧАНИЕ: В зонах обороны может быть несколько Лидеров (на разных полях для Солдат).

ОФИЦЕРЫ

Группу выживших возглавляют бывшие офицеры корабля. Игроки, назначенные лидерами группы, борются за поддержку во время Собраний, стараясь оказать как можно больше влияния.

Влиять на офицеров можно с помощью дополнительного действия «Влиять на офицера» или строя поселения на полях с соответствующими бонусами (поля поселений под номерами 3 и 4 на странице 16).

СТРОЕНИЕ ТАЙЛА ОФИЦЕРА

Имя офицера

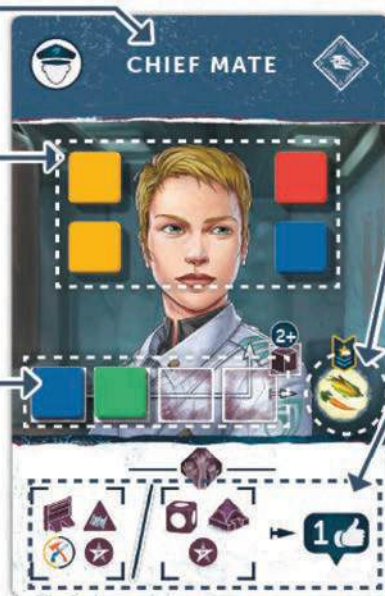
В Эпизоде 1 есть 4 различных офицера, каждый из которых обладает уникальным свойством влиять на игровой процесс.

Пул влияния

Когда поля влияния заполняются кубиками влияния, они перемещаются на портрет офицера, называемого пул влияния.

Зоны влияния

У каждого офицера есть четыре поля влияния, которые сначала нужно заполнить кубиками влияния. Заполняйте поля слева направо, а когда они заполнятся, перенесите кубики влияния в пул влияния и активируйте бонус для конкретного игрока.



Бонус офицера

У каждого офицера есть свой бонус. Если все 4 поля влияния офицера заполнены кубиками влияния, игрок или игроки, у которых на этих полях есть хотя бы два кубика, немедленно получают этот бонус.

Условие подсчета очков

У каждого игрока есть свое условие подсчета очков. Считайте их целями вашей игры, которые будут вознаграждены, если вы окажетесь первым или вторым по количеству влияния во время сбора. (Подробную информацию о подсчете очков смотрите на странице 26).



Пример: Оливия решает потратить 2 истории, чтобы повлиять на Главного инженера с помощью 2 кубиков Влияния. Теперь все четыре поля заняты, и, поскольку она единственная, кто имеет 2 кубика Влияния на Главного инженера, она получает бонус в 2 Защиты.

❗ Если во время дополнительного действия «Влияние» вы хотите разместить больше кубиков Влияния, чем есть свободных полей Влияния, сначала заполните эти поля как можно большим количеством кубиков Влияния, распределите бонусы игроков обычным способом (если применимо), переместите кубики Влияния в область «Пул Влияния», а затем продолжайте заполнять уже свободные поля Влияния на том же офицере.

❗ Вы не можете перемещать Влияние между офицерами или удалять Влияние с офицеров.

❗ Общее количество кубиков Влияния, которые вы можете разместить, ограничено 15.

ПРИМЕЧАНИЕ: Условия подсчета очков у членов Совета представляют собой их главные приоритеты, когда речь идет о благополучии города. Чем лучше вы справитесь с этими задачами, тем больше поддержки вы получите от них на Собрании - только если у вас достаточно Влиятельных лиц на них! Убедитесь, что вы оказываете влияние на тех членов, чьи условия соответствуют вашей стратегии!

АТАКА ДИНОЗАВРОВ

ПРИМЕЧАНИЕ: Мы намерены проиллюстрировать различные фазы «Атаки динозавров» на одном примере, чтобы продемонстрировать всю атаку. Это пример игры для 4 игроков с Робертом Эмми, Джереми и Оливией.

В конце хода игрока, если все поля динозавров в зоне обороны заняты, происходит **Атака Динозавров**.

Если в конце хода игрока активированы и Собрание, и Атака динозавров, Атака динозавров всегда считается первой.

Выполните следующие действия, чтобы отработать атаку динозавров:

1 Фаза ловушек (пропустите, если в полосе нет ловушек). Переверните все ловушки под динозаврами. Затем для каждой ловушки бросьте кубик ловушки.

Успех при совпадении: уберите динозавра, если он соответствует типу ловушки, и положите его перед владельцем ловушки как побеждённого динозавра. Он также получает указанное количество Сторонников.

В противном случае оставьте Динозавра на поле (вы не получаете указанных Сторонников).

Успех в любом случае: при этом результате уберите динозавра (даже если он не соответствует типу ловушки) и положите его перед владельцем ловушки как побеждённого динозавра. Он также получает 2 Сторонника.

Поражение в любом случае: с этим результатом оставьте на поле этого динозавра, независимо от его типа. Владелец ловушки получает 2 Сторонника.



2 Фаза «Стена» (пропустите, если на полосе нет стен). Бросьте кубик «Стена» за каждую стену слева направо. Владелец стены получает сторонников или защиту, указанные на кубике. Кроме того, если на кубиках есть значок , то удалите ближайшего к стене динозавра из колонки стен и положите его перед владельцем стены как побежденного динозавра.



CHIEF ENGINEER

«Хотя мы делаем все возможное, бывает, что наши ловушки не срабатывают, даже если они были созданы для нужного вида динозавров, или срабатывают на удивление хорошо, даже если они не были предназначены для конкретного динозавра. Мы становимся все более эффективными с помощью стен, но иногда их недостаточно, чтобы остановить разбушевавшихся тварей».



Пример: У двух игроков есть стены в этой зоне. Смотрим слева направо: Роберт  начинает. Он бросает кубик стены и в результате получает 1 Защиту, но ему не удается победить динозавра, поэтому больше ничего не происходит. Теперь наступает очередь Эмми.  Она бросает кубик стены и ей удается победить динозавра, поэтому она берет ближайшего к своей стене динозавра, раптора, и помещает его рядом со своей доской игрока. Кроме того, она получает 1 Защиту.

Пример: Игроки разыгрывают Атаку динозавров, начиная с Ловушек. Ловушка в этой полосе есть только у Роберта.  Перевернув ее, вы обнаружите значок Щитогилова - вариант совпадения. Это дает Роберту гораздо больше шансов успешно победить динозавра своим броском. Он бросает кубик Ловушки и выбрасывает успех плюс дополнительно 3 сторонников. Он немедленно добавляет сторонников и кладет поверженного Щитогилова рядом со своим планшетом игрока.

3 Фаза боя (пропустите, если в полосе нет ни одного солдата или командира).

Сначала каждый солдат и командир **в первом ряду** сражается с ближайшим динозавром **в своей колонке**.

Затем, если остались динозавры, повторите процесс для солдат и командиров во втором ряду.

Правила ведения боя:

	→		Легкие солдаты побеждают одного динозавра.
	→		Тяжелые солдаты побеждают до двух динозавров за раз.
	→		Рапторы побеждают солдата, с которым сражались.
	→		Лидеры побеждают двух динозавров и никогда не терпят поражения.

❗ Тяжелый солдат может победить любых двух динозавров (даже двух рапторов), но при столкновении с раптором, тяжелый солдат также будет побежден.

❗ Поместите всех побежденных динозавров перед игроком, чьи солдаты или лидер победили их.

❗ Опрокиньте всех поверженных солдат (оставив их на месте), а всех остальных солдат и лидеров пока оставьте на месте.



Пример: Сначала рассмотрим первый ряд, легкий солдат Роберта  во втором столбце побеждает ближайшего Щитоголова, поэтому он перемещает его на свой планшет Игрока. Далее легкий солдат Эмми  сражается с раптором в четвертом столбце и терпит поражение. Эмми помещает раптора на свой планшет игрока и опрокидывает легкого солдата, оставляя его на месте. Теперь переходим ко второму ряду: тяжелый солдат Роберта  сражается с раптором и щитоголовом в третьем столбце. Он опрокидывает своего (поверженного) солдата и берет двух динозавров. Так как Щитоголов в первой колонне справляется с двумя другими Динозаврами во второй колонне, но его побеждает Раптор. Роберт опрокидывает своего Солдата и кладет двух Динозавров на свой планшет Игрока. Наконец, колонна тяжелых солдат Джереми  и раптор в третьей колонне оказываются непобежденными, происходит прорыв обороны.

4 Фаза атаки - прорыв обороны (пропустите, если все динозавры были побеждены). Если оборона провалилась и остались непобежденные динозавры, переходите к атаке. Выполните следующие действия **в указанном порядке**:

• **Атака Щитоголовов:** для каждого Щитоголова уберите **самое высокое поселение**.

• **Атака Рапторов:** Каждый раптор **атакует следующее поселение, сверху вниз**. За каждое поселение, атакованное раптором, игрок теряет 2 сторонника.

ПРАВИЛА ДЛЯ 2 ИГРОКОВ: Если раптор атакует поселение Отступников, то ничего не происходит.

• **Штраф:** активный игрок **теряет 2 сторонника** за каждого атакующего дино, прорвавшего оборону.

• **Очистка:** верните всех нападавших динозавров в пул



Пример: Щитоголов атакует, верхнее поселение, поэтому Эмми  убирает свое поселение и возвращает его в свой пул. Следующее поселение атакует

раптор, поэтому Роберт  теряет 2 сторонника. Наконец, активный игрок, Оливия , получает штраф в размере 4 (2x2) сторонников за двух атакующих динозавров, которые затем возвращаются в общий пул. Поселение Джереми  остается нетронутым.



«Жители атакованной Зоны благодарны за любую защиту, которую вы можете им предоставить. Чем больше вклад в нашу оборону, тем выше награда. Однако нападение ограничит ваши возможности, так что будьте осторожны!»

5 Фаза награждения: Игроки, участвующие в защите, получают вознаграждение в зависимости от их вклада.

Выполните следующие шаги в указанном порядке:

- Суммируйте элементы игроков в соответствующей зоне защиты, чтобы определить вклад каждого игрока (5A).
- Проверьте, сколько у вас есть вариантов, исходя из вашего вклада (5B).

Разделить ➡ Количество выборов:

1 ➡ 1x	2+ ➡ 2x	4+ ➡ 3x
6+ ➡ 4x	8+ ➡ 5x	

- Выберите призы до своего лимита одновременно с другими игроками, заплатив требуемую Защиту/Доблесть, и сразу же получите награду (5C). Только игрок(и) с наибольшим вкладом может повторить выбор один раз (5D)!

- ❗ Призы с жетонами повреждений не могут быть выбраны, если какой-либо динозавр прорвал оборону.
- ❗ Если у вас больше нет Доблести/Защиты, чтобы заплатить за награду, ваш выбор отменяется..
- ❗ Вы можете не выбирать награду, даже если у вас достаточно Доблести/Защиты для другого выбора.

Примеры наград:

   Robert		
 (3x )		 (1x )
Option 1		Option 8
 (1x )		
Option 8		

   Emmy		
 (2x  + 1x )		 (1x )
Option 4		Option 3

   Jeremy		
 (1x  + 1x )		
Option 5		



Пример: Игроки подсчитывают свои элементы, находящиеся в зоне Обороны: У Роберта самый большой вклад - 4 элемента, у Эмми - 2, у Джереми - 1, а у Оливии, активного игрока, нет ни одного. С этими элементами Роберт может претендовать на три награды с возможностью повторного выбора, Эмми может претендовать на две награды, в то время как Джереми имеет только один выбор, а Оливия - ни одного. Все они выбирают свои Награды одновременно, расплачиваясь за них Доблестью или Защитой. Поскольку в фазу атаки было совершено нападение динозавров, варианты 2, 6 и 7 недоступны для выбора.

У Роберта есть 5 Доблести, но нет Защиты, чтобы потратить их на три типа. Он тратит 3 доблести на вариант 1 и получает 5 последователей за 3 Щитоносца и 1 Раптора, которых он победил во время атаки. Имея возможность повторить свой выбор, он дважды выбирает вариант 8 и получает 2 легких солдата, что обходится ему в 2 доблести.

У Эмми есть 3 Доблести и 2 Защиты для двух типов. Он тратит 2 Доблести и 1 Защиту на вариант 4 и получает 5 Последователей. Затем он тратит 1 Защиту, чтобы получить производство зоны, 1 Доблести, используя вариант 3.

У Джереми 4 Доблести и 3 Защиты. Он рассматривает возможность пропустить свой вариант выбора, но в итоге решает потратить 1 Доблесть и 1 Защиту на вариант 5, чтобы получить 2 Последователей за поверженного Тяжелого солдата.

6 Фаза Очистки:

- Каждый игрок возвращает всех своих непобеждённых солдат и командира из атакованной оборонительной зоны на свой планшет.
- Верните всех побежденных («опрокинутых») Солдат в личные запасы игроков.
- Переместите все несработавшие ловушки из этой зоны обороны на тайл главного инженера

! Использованные, несработавшие Ловушки не могут быть использованы повторно, но могут приносить очки в соответствии с условием подсчета очков Главного инженера.

- Все побежденные динозавры, находящиеся перед игроками, должны быть возвращены в общий пул.
- Если **Зона была атакована впервые**, уберите **жетон Опасной боевой зоны** в третьем ряду Боевой зоны и уберите **жетон прикрытия Общины** из зоны Общин.

! Оставьте все стены на месте.

КРАТКОЕ ОПИСАНИЕ АТАКИ ДИНОЗАВРОВ

- 1 Фаза ловушек
- 2 Фаза стены
- 3 Фаза боя
- 4 Фаза атаки - прорыв обороны
- 5 Фаза боевых наград
- 6 Фаза очистки



The first attack

ПОЛИТИКА УПОРСТВА

После исчезновения капитана элитный экипаж корабля, Офицеры, взял под контроль зарождающееся общество. Их предводители - Лидеры, выбранные из лучших членов команды корабля, представленные игроками.

Однако есть и те, кто отказывается признать их лидерство. Во главе их - Отступники, группировка со своей собственной программой, стремящаяся взять под контроль растущий город. Отступники существуют только в игре для 1 или 2 игроков и являются важной силой, с которой нужно считаться!

СОБРАНИЕ



CHIEF STEWARD

«Собрание - это наша регулярная встреча, на которой мы обсуждаем, чего мы достигли на данный момент и как двигаться дальше. Мы также голосуем за лидера сообщества на следующий цикл - но голосование не единственный способ, которым сообщество может признать и наградить наших начинающих лидеров».

Собрание начинается в конце хода игрока, когда в пуле больше нет кубиков.

Хорошие результаты в Собраниях обеспечат игроку с наибольшим количеством Голосов значительное число сторонников, так что это может стать очень важным элементом на пути к победе.

Получить Голоса можно, построив Поселения на полях с соответствующими бонусами (поля Поселений под номерами 2 и 6, подробнее см. стр. 16) или во время Собрания (как описано ниже).

ПРИМЕЧАНИЕ: В игре для двух игроков участвуют две общины, а в игре для трех и четырех человек - три.

Прежде чем перейти к деталям того, как решается вопрос о проведении Собрания, необходимо объяснить три очень важных термина:

- **Население:** население Зоны равно **2 плюс общее количество Поселений** любого цвета на территории Общины этой Зоны. (См. Рисунок 1). Это указано на одной стороне планшета наград Собрания каждой зоны. Население зоны **приносит голоса во время Собрания**.

Рисунок 1



- **Присутствие:** присутствие игрока в зоне равно количеству элементов его цвета, присутствующих в зоне Сообщества этой зоны (**игнорируйте элементы** в зоне Обороны).

- ! Элементы, которые считаются присутствием, - это **кубики игрока, поселения и фигура лидера**, если он находится в зоне Общины. (См. рисунок 2.)



Рисунок 2

- **Производство:** каждая зона производит определенный вид сырья. Слева направо это: Еда, Легкий солдат, История и Обломки. Эти данные напечатаны на Игровом поле, а также указаны на другой стороне жетона награды за сборку в каждой зоне.



- **ПРАВИЛА ДЛЯ ДВУХ ИГРОКОВ:** В игре для двух игроков ведите учет голосов, полученных **Отступниками**, как если бы они были третьим игроком.

ХОД СОБРАНИЯ

Рассматривая вопрос о собрании, выполните следующие действия в указанном порядке:

- 1 Проверьте большинство и распределите жетоны наград Собрания для каждой зоны слева направо: игрок с наибольшей посещаемостью в каждой зоне получает жетон наград Собрания для этой зоны (1A).

Разрешение ничьих:

- Если **два игрока** сыграли вничью (это могут быть жители города в игре для двух игроков), каждый из них получает вместо жетона - **голоса, равные половине населения зоны**, округленной в меньшую сторону (1B).
- Если ничья более чем у двух игроков, они не получают ничего.

• Игрок (если таковой имеется) со вторым по величине присутствием в каждой зоне получает **половину награды, которая не была выбрана на предыдущем шаге**. Это может быть одна добыча ИЛИ половина голосов, округленная в меньшую сторону. Игроки, занявшие второе место по присутствию, не получают ничего.

ПРАВИЛА ДЛЯ ДВУХ ИГРОКОВ: Если у Отступников наибольшее (т.е. не связанное) количество наград в Зоне, они выбирают Голоса. Они также получают половину Голосов, если у них равное первое место ИЛИ они находятся на втором месте, а игрок с большинством голосов выбрал Производство.

Отступники во время Собрания игнорируют все награды, кроме Голосов.

- 2 Игроки должны следить за своими голосами на планшетах игроков, немедленно перемещая жетон отслеживания голосов вправо на количество полученных голосов.

ПРИМЕЧАНИЕ: Переверните свой жетон для отслеживания голосов, чтобы отслеживать голоса, превышающие 9. В случае, если вы получите больше 19, используйте любой заменитель для отслеживания.



Пример: У Джереми большинство в Зоне Экспансии с его четырьмя элементами, поэтому он получает жетон награды Собрания за эту Зону. Роберт и Эмми занимают первое место в Зоне обороны. Никто не получает жетон награды Собрания, но они оба получают половину голосов, доступных в этой зоне, т.е. 2 голоса. Базовые 2 голоса + 2 поселения обычно означают 4 голоса, но они получают половину голосов за ничью.

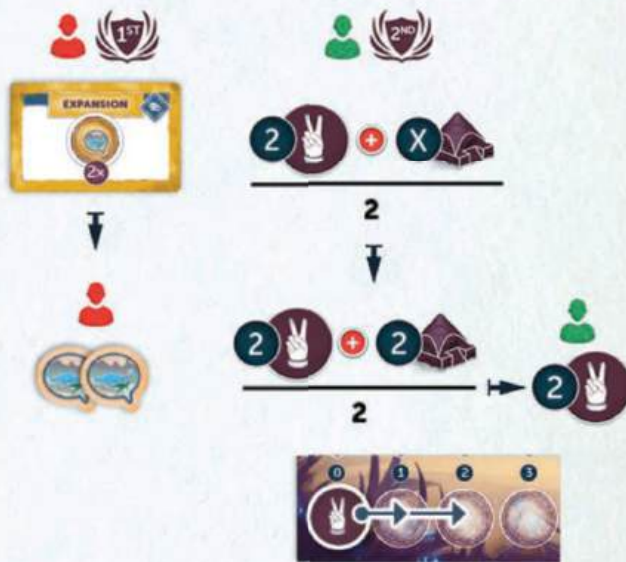
2 Выбор награды:

Каждый игрок, у которого есть хотя бы один жетон награды Собрания, **выбирает из каждого производства** или офицера, используя две стороны жетона (жетонов).

Игроки делают это одновременно и тайно.

Как только все сделали свой выбор, игроки **одновременно раскрывают свои решения.**

- Игроки, выбравшие «Производство», получают **удвоенное количество** продукции зоны (2 еды, 2 легких солдата, 2 истории или 2 обломков), а игроки, выбравшие «Голоса», **получают голоса, равные населению зоны** (количество поселений плюс 2). Отслеживайте голоса, полученные во время Собрания, на треке Голосования на планшете каждого игрока.



Пример: Джереми решает получить награду «Двойное производство». Он сразу же получает 2 истории. Это означает, что Эмми , занявший второе место, получит половину голосов, имеющихся на этой улице. Присутствуют 2 поселения, поэтому он получает $(2+2) / 2 = 2$ голоса.

- 3 **Подсчет очков за собрание:** Проверьте трек «Голосование» каждого игрока и расположите игроков в соответствии с **наибольшим количеством голосов**. Основываясь на текущей планшете подсчета очков Собрания, игроки с наибольшим количеством голосов будут вознаграждены значительным числом последователей. (См. Рисунок 1.)

ПРИМЕЧАНИЕ: Более поздние собрания принесут больше голосов сторонников.

Рисунок 1

Первое собрание

Второе собрание

Третье собрание

В игре для двух игроков есть только 2 собрания.

2

3

4

Разрешение ничьих:

В случае равенства очков каждый игрок считается достигшим соответствующего ранга и получает за это одинаковое количество сторонников. Игрок, занимающий следующий ранг, обычно получает очки за свой ранг. Другими словами, при равенстве очков за первое место игрок со вторым по количеству голосов получает очки за второе место.

- ! Игроки с 0 голосов не классифицируются, поэтому набрать сторонников в Собрании невозможно.

Пример: Джереми и Оливия занимают второе место с их 10 голосами, в то время как у Эмми по 14 голосов во втором Собрании в игре с 4 игроками, что означает, что они занимают первое место. Считается, что у Роберта нет голосов. Джереми и Оливия получают по 17 сторонников за первое место, у Роберта нет Голосов. Джереми и Оливия получают по 10 сторонников за второе место, поскольку у Эмми нет Голосов, она не получает никаких сторонников.

- 2 **ПРАВИЛА ДЛЯ ДВУХ ИГРОКОВ:** Если отступники наберут достаточно голосов, они могут занять первое или второе место на Собрании. В этом случае не учитываются сторонники, которых они могли бы набрать, но игроки, стоящие впереди них, получают очки только в соответствии со своим более низким положением.

- 4 **Подсчет очков:** за каждый тайл Офицера игрок(и) с наибольшим Влиянием на нём (включая пул Влияния и поля) получает сторонников в соответствии с условием подсчёта очков. Затем игрок(и) со вторым по силе Влиянием получает **половину** сторонников, округляя в меньшую сторону, в соответствии с условием подсчёта очков. При равенстве очков первое и второе места разыгрываются. Игроки, набравшие наибольшее количество Влияний, получают полное количество сторонников, а игроки, занявшие второе место, - половину этого количества.

ПРИМЕЧАНИЕ: Эти условия подсчета баллов подробно описаны в Приложении.



Пример: Условие подсчета очков «Начальник Охраны» дает 2 сторонника за каждую завершённую или находящуюся в процессе карту Патруля.

Роберт и Оливия идут первыми, потому что у них по 3 кубика влияния, поэтому они оба получают полное количество сторонников за это условие. Роберт имеет 3 завершённые карты Патруля и получает 6 сторонников, а Оливия - 2 и получает 4 сторонника. У Эмми второе по величине количество кубиков влияния, за что она получает половину сторонников. У нее есть одна завершённая карта Патруля, поэтому она получает $2/2 = 1$ сторонника.

- 2 **ПРАВИЛА ДЛЯ ДВУХ ИГРОКОВ:** Отступники не набирают сторонников, но их кубики влияют на большинство. Поэтому, если у игрока меньше кубиков, чем у Отступников, он не получит полную награду, даже если другой игрок не присутствует.

5 Порядок:

- Положите самую левый тайл Подсчёта (тот, который вы только что подсчитали) обратно в коробку, затем переместите остальные тайлы на одно поле влево.

- ! Если в игре не осталось тайлов подсчета очков общины, перейдите к «Окончательному подсчету очков» и проигнорируйте оставшуюся часть фазы упорядочивания

- Каждый игрок с лидером в зоне общины перемещает этого лидера на свой планшет.
- Соберите все кубики с доски лидеров, сделайте следующие изменения, а затем бросьте все кубики, чтобы восстановить пул кубиков. Изменения в пуле кубиков:

- 2 **ПРАВИЛА ДЛЯ ДВУХ ИГРОКОВ:** Добавьте 2 кубика отступников в пул (всего 15 кубиков, 4 из которых - кубики отступников). Затем положите по 1 кубик влияния отступников на каждого игрока. Немедленно учтите все бонусы, которые это может вызвать, как описано на странице 19.

- 4 **ПРАВИЛА ДЛЯ 4 ИГРОКОВ:** После первого собрания уберите один нейтральный кубик из игры и положите его обратно в коробку.

- Положите имеющиеся карты патрулей (т.е. карты патрулей, не лежащие перед игроками) под низ колоды в случайном порядке и откройте 2 новые.

- Сбросьте счетчик голосов каждого игрока на 0.

- Продолжите игру следующим ходом игрока, как обычно.

КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается сразу после второго собрания в игре для 2-х игроков или после третьего собрания в игре для 3-4 игроков.

ФИНАЛЬНЫЙ СЧЕТ

В конце игры каждый игрок может получить сторонников несколькими способами:

1 Стены и ловушки

Добавьте количество стен и ловушек у каждого игрока во всех зонах обороны. В порядке убывания, как показано на рисунке 1.

Рис. 1

1st



2nd



3rd



! Игрок, у которого нет стен и ловушек в защитных зонах, не получает сторонников.

Солдаты и Лидер

2

Добавьте количество солдат (и, возможно, их Лидеров), которые есть у каждого игрока во всех зонах обороны. В порядке убывания, начиная с игрока с наибольшим количеством солдат (включая их лидера), каждый игрок получает количество последователей, как показано на рис. 1.

! Ничьи являются дружескими и решаются точно так же, как и счет в Собрании.

! Игрок, у которого нет солдат или лидера в зонах обороны, не получает никаких сторонников.

3 Прочие ресурсы

Каждый игрок получает по 1 стороннику за каждую еду, обломок, историю, 2 легких солдата, 1 тяжелого солдата и пару из 1 защиты и 1 доблести, планшете игрока, в любой зоне обороны или на незавершенной карте патруля.



ИГРОК С НАИБОЛЬШИМ КОЛИЧЕСТВОМ СТОРОННИКОВ ПОБЕЖДАЕТ В ИГРЕ

Если несколько игроков сыграли вничью, победителем становится игрок с наибольшим количеством солдат (на игровом поле, на планшете игрока и в незаконченных патрулях).

Все игроки, сохранившие ничью, выигрывают.

ВАРИАНТ ПРАВИЛ

ДЕТЕРМИНИРОВАННАЯ ВЕРСИЯ

Мы считаем, что выживание на острове динозавров должно быть сопряжено с определенной непредсказуемостью, которую Perseverance моделирует с помощью бросков кубиков. Мы разработали игру таким образом, что эффект от этих бросков зависит от выбора игрока и всегда может быть смягчен или просчитан с определенной долей вероятности. Однако для тех, кто чувствует себя неуютно, когда игральные кости могут нарушить их хорошо продуманные планы, мы создали детерминированную версию: модульный набор правил, предназначенный для исключения бросков кубиков из различных аспектов игры.

Детерминированная версия имеет **альтернативные правила** для каждого аспекта игры, связанного с кубиками, и является полностью модульной. Вы можете использовать все следующие правила, чтобы **полностью исключить случайность броска кубиков** из игры, или использовать только некоторые из них, чтобы сохранить ее.

Размещение динозавров: В начале игры бросьте оба кубика с динозаврами. Если вам нужно бросить кубики с Динозаврами после размещения кубиков, вместо этого разместите Динозавров, показанных на кубиках в данный момент, а **затем** снова бросьте кубики. Таким образом, вы всегда будете знать, каких динозавров ожидать при броске кубиков.

Стены: Оставьте кубик «Стена» в коробке. Во время фазы стен при рассмотрении атаки динозавров каждый игрок всегда получает 1 защиту за каждую из своих стен, но больше ничего не происходит. Во время фазы Атаки Солдат или Лидер, находящийся ближе всего к Стене в той же колонке, побеждает 1 дополнительного Динозавра (это может повлиять на побежденных Солдат). Этого динозавра собирает владелец Солдата, даже если это игрок, не являющийся владельцем Стены. Если за Стеной нет ни Солдата, ни Лидера, Стена не действует во время фазы Атаки.

Ловушки: Оставьте кубик с ловушками в коробке. Во время фазы Ловушек каждая обнаруженная вами Ловушка, на которой есть Динозавр, уничтожает его. Поместите поверженного динозавра перед владельцем ловушки, который также получает 3 последователя. Любая ловушка, на которой нет динозавра, не имеет никакого эффекта (но, как обычно, учитывается в боевом вкладе).

Угроза: Оставьте кубик «Угроза» в коробке. Вместо этого дайте каждому игроку карту отслеживания угрозы и два жетона отслеживания угрозы (один для легких солдат и один для тяжелых). Поместите эти жетоны в коробку, отмеченную значком на карточке отслеживания угрозы. Каждый раз, когда вам нужно бросить кубик угрозы, вместо этого передвигайтесь по дорожке угроз с помощью соответствующего жетона отслеживания солдата **на количество шагов, равное значению угрозы**. Если значение Угрозы не связано с типом солдата (при переходе на следующий уровень Патруля), вы можете выбрать, какого солдата продвигать, но вы не можете разделить значение и выбрать тип, которого нет на карточке Патруля. Каждый раз, когда вы **пересекаете символ черепа** (переходите за отметку «5») на треке, **восстановите 1 солдата соответствующего типа** с карты Патруля в свои ресурсы.



Пример: Рассматривая первый этап карты «Патруль», Роберт выбирает карту «Тяжелый вызов» со значением угрозы 2. Он перемещает маркер угрозы тяжелого солдата на два места, пересекая символ черепа, что означает, что 1 солдат соответствующего типа повержен (1). На карте Патруля у него все еще есть 1 легкий солдат и 1 тяжелый солдат, поэтому он решает перейти ко второму этапу. Он предпочитает переместить фишку отслеживания легкого солдата на 3 поля, чтобы значение угрозы на проходе было равно 3 (2).

ПРИЛОЖЕНИЕ

СПОСОБНОСТИ ЛИДЕРОВ



АДЕЛИТА:

Корабельный повар: Вы начинаете с 1 дополнительной Едой. Используя дополнительное действие «Влиять на офицера», вы можете заменить 2 истории на 1 еду (в том числе превратить 2 еды в 4 истории или смешать).



ДЖЕК

Пиротехник: когда один или несколько динозавров помещаются в зону защиты во время вашего базового действия, вы можете поместить одного из этих динозавров (на ваш выбор) в другую зону защиты, в которой есть как минимум 2 слота для динозавров.



ФЕНИКС

Ловчий: Когда вы помещаете своего Лидера в зону обороны, вы можете либо получить 1 дополнительную Защиту/Доблесть (на ваш выбор), либо немедленно поместить одну из своих Ловушек под Динозавра, уже помещённого на эту зону. (Таким образом, вы не сможете поставить ловушку поверх другой ловушки или на пустое поле динозавра).



КЕОНИ

Природный лидер: После того, как эффект «Тренировка» будет снят, вы можете поместить 1 лёгкого солдата с вашего планшета игрока в любую зону обороны и получить защиту/доблесть обычным способом.

НАГРАДЫ ОФИЦЕРОВ И УСЛОВИЯ НАЧИСЛЕНИЯ ОЧКОВ

	Условия начисления очков	Награды офицеров
Chief Mate	Выберите Общину или Оборону одной зоны. Вы получите по 1 стороннику за каждый предмет, который у вас там есть (ваши поселения, кубики или лидер в зоне Общины или ваши солдаты, ловушки, стены или лидер в зоне Обороны).	1 Еда
Chief of Security	Вы получаете по 2 сторонника за каждую карту Патруля, которую вы выполнили или выполняете в данный момент.	2 Доблести
Chief Steward	Получите 3 сторонника за каждый набор из 2 поселений и 1 кубика Игрока, которые в данный момент находятся в игре на Игровом поле и в пуле кубиков. (Например, чтобы получить 6 сторонников, вам нужно иметь в игре 2 кубика Игрока и 4 построенных Поселения).	1 Обломок
Chief Engineer	Вы получаете 1 сторонника за каждую построенную вами стену или ловушку (уже использованную или находящуюся на главной доске).	1 Защита

НАГРАДЫ ЗА ВКЛАД ВО ВРЕМЯ АТАКИ ДИНОЗАВРОВ

Стоимость: Награда

Вариант 1



3 Доблести

Получите 1 сторонника за каждого Щитоголовы и 2 сторонника за каждого Рептора, поверженного во время этой атаки динозавра.

Вариант 2



1 Доблесть +
1 Защита

Получите 2 сторонника за каждую вашу стену в зоне, в которой была начата эта атака динозавра.

Вариант 3



1 Защита

Получите 1 добычу из зоны, в которой была начата атака динозавра. (Еда, легкий солдат, история или обломки).

Вариант 4



2 Доблести +
1 Защита

Получите 5 сторонников.

Вариант 5



1 Доблесть +
1 Защита

Получите 1 сторонника за каждого вашего лёгкого солдата и 2 сторонника за каждого тяжёлого солдата, поверженного во время этой атаки динозавра.

Вариант 6



2 Защиты

Верните своего Лидера на свой планшет.

Вариант 7



2 Защиты

Вы получаете по 1 стороннику за каждое ваше поселение и по 2 сторонника за каждый кубик игрока в зоне, где была вызвана атака динозавров.

Вариант 8



1 Доблесть

Получите 1 легкого солдата.

ОПИСАНИЕ РЕСУРСОВ И АКТИВОВ

Ниже приводится краткое описание того, как можно приобрести различные активы и ресурсы и для чего они используются.



ЕДА

Еда - необходимая составляющая стабильного общества, и когда запасы с корабля заканчиваются, мы становимся более зависимыми от того, что дает остров.

Еду можно **получить** следующими способами:

- использование эффекта «Пайки»,
- используя эффект «Снабжение»,
- производство в зоне снабжения во время атаки динозавров или сбора,
- получение определенных бонусов за поселение в зоне снабжения,
- нахождение его на некоторых картах Вызова и Патруля, а также
- получение бонуса главного помощника.

Еду можно **потратить** на:

- основание Поселения,
- получение дополнительных кубиков игрока с помощью эффекта «Политика»,
- приобретение легких солдат и
- установку ловушек с бонусом «Стойкость».



ОБЛОМКИ

Обломки - это собранные с затонувшего корабля части, которые можно использовать для закладки фундамента поселения и его защиты.

Обломки можно **получить** следующими способами:

- используя эффект «Утилизация»,
- используя эффект «Снабжение»,
- запустив производство Зоны обороны во время Атаки динозавров или Собрания
- получение определенных наград за поселение в Зоне защиты,
- нахождение его на некоторых картах Вызова и Патруля, а также
- получение бонуса Главного стюарда.

Обломки можно **потратить** на

- создание нескольких Поселений,
- строительство стен и
- приобретение тяжелых солдат.





ИСТОРИИ

На таинственном Острове динозавров, где все новое и небезопасное, слухи распространяются с молниеносной скоростью. Истории о ваших героических поступках помогут вам сплотить солдат и завоевать расположение старших офицеров корабля.

Истории можно **получить** следующими способами:

- используя эффект «Паб» (предпочтительно, когда в игре уже участвуют несколько кубиков игроков),
- используя эффект «Обучение»,
- запуск производства в зоне экспансии во время атаки динозавров или собрания,
- получение определенных бонусов за поселение в зоне экспансии и
- нахождение на некоторых картах Вызова и Патруля.

Истории можно **потратить** на

- создание нескольких поселений,
- обмене нейтрального кубика, уже находящегося на доске, на кубик «Игрок» с помощью эффекта «Политика»,
- строительстве стен с бонусом «Сторонники»,
- влиянии на офицеров,
- превращение легких солдат в тяжелых с помощью эффекта «Обучение»,
- размещение солдат с помощью эффекта «Обучение», а также
- изменение стены кубика перед его размещением.



ВЛИЯНИЕ

Поскольку поселение растет под руководством четырех старших офицеров корабля, очень важно повлиять на них, чтобы они поддерживали ваши усилия.

Влияние можно **получить** следующими способами:

- строя поселения в определенных зонах расселения и
- используя вторичное действие «Оказать влияние на офицера».

Вы помещаете кубики Влияния на офицеров, чтобы потенциально получить последователей во время подсчета очков после каждого собрания и активировать бонусы офицера.



ЗАЩИТА И ДОБЛЕСТЬ



Защита и Доблесть символизируют благодарность поселения за вашу стойкость и героизм.

Вы можете **получить Защиту и Доблесть** следующими способами:

- размещая солдат или своего лидера в зонах обороны,
- находя их на определенных картах Вызова и Патруля,
- возведение стен во время атаки дино (Защита),
- размещение ловушек (Доблесть) и
- получение бонусов начальника охраны (Доблесть) и главного инженера (Защита).

Защиту и Доблесть можно **потратить** на ценные боевые награды после атаки дино, а каждая оставшаяся пара даёт 1 сторонника в конце игры.



СОЛДАТЫ



Солдаты - это бывшие сотрудники службы безопасности корабля и другие отважные ребята, решившие защитить растущее поселение от угрозы динозавров.

Вы можете обучить солдат с помощью эффекта «Обучение» и получить легких солдат, запустив производство в военной зоне, поселившись на определенных полях поселения в защитной зоне или во время атаки динозавров.

Солдаты могут использоваться для защиты от атакующих динозавров или для патрулирования.

АВТОРЫ

Информацию о разработчиках можно найти на последней - странице инструкции к *Эпизоду 2*.

Copyright, 2021, Mindclash Games and its affiliates.
All rights reserved to their respective owners.

Свяжитесь с нами по адресу:

info@mindclashgames.com

Перевод: Дмитрий Маслов



ИКОНОГРАФИКА



ЕДА



ОБЛОМКИ



ИСТОРИИ



ДОБЛЕСТЬ



ЗАЩИТА



ВЛИЯНИЕ



ВЛИЯНИЕ
ОТСТУПНИКОВ



ЛЁГКИЙ
СОЛДАТ



ТЯЖЁЛЫЙ
СОЛДАТ



КОМАНДИР



ПОЛУЧИТЬ
СТОРОННИКА



ПОТЕРЯТЬ
СТОРОННИКА



АКТИВНЫЙ ИГРОК



ИГРОК



ОФИЦЕР



БОНУС
ОФИЦЕРА



ВЫБЕРИТЕ ОДНО
(из множества
вариантов)



ВЫБРАТЬ
ДВА РАЗНЫХ



В ЗОНЕ



ВОССТАНОВИТЬ



ОТКАЗАТЬ



ЗАМЕНИТЬ



ПОТРАТИТЬ



ВЕРНУТЬ
(на планшет)



МЕСТО



ЗАВЕРШИТЬ/
ЗАКОНЧИТЬ



ВЫПОЛНИТЬ



КАРТА ПАТРУЛЯ



КУБИК ИГРОКА



КУБИК
ОТСТУПНИКОВ



НЕЙТРАЛЬНЫЙ
КУБИК



УЧАСТИЕ
(Атака динозавров)



ПОСЕЛЕНИЕ



СТЕНА



НИЖНИЙ



ЭФФЕКТ



ЛОВУШКА



ДИНОЗАВР
ЩИТОГОЛОВ



ДИНОЗАВР
РАПТОР



ЛЮБОЙ ДИНО



ПОБЕЖДЁННЫЙ
ДИНОЗАВР



КУБИК ЛОВУШКИ



КУБИК СТЕНЫ



ОБЫЧНЫЙ КУБИК
ДИНОЗАВРОВ



ОПАСНЫЙ КУБИК
ДИНОЗАВРОВ



КУБИК УГРОЗЫ



УРОВЕНЬ УГРОЗЫ



ПОВЕРЖЕННЫЙ
СОЛДАТ



ПРОИЗВОДСТВЕННАЯ
ПЛОЩАДКА



АТАКА ДИНОЗАВРОВ



СОБРАНИЕ



ГОЛОСА



ПЕРВЫЙ В
РЕЙТИНГЕ
(по отношению к
другим игрокам)



ПОДГОТОВКА