



FAQ v1.01

ИЗОБРЕТЕНИЯ/ПРЕДМЕТЫ

Снадобье (Cure) – одноразовый предмет (который нужно переворачивать изобретением вверх после использования) или им можно лечиться неограниченное число раз?

Не одноразовый. Созданное один раз снадобье остается с вами до конца игры.

Если у меня есть горшок (Pot), могу ли я сбросить 2 еды, чтобы вылечить 2 раны или горшок используется только один раз в раунд?

Он используется только один раз за раунд.

Можно ли строить предметы (например, нож) несколько раз, чтобы каждый раз получать +1 уровень оружия. Или предмет можно построить только один раз?

Каждый предмет можно построить только один раз (если вы не потеряете его из-за действия какого-нибудь события или если в сценарии не будет сказано, что этот предмет можно строить несколько раз, как, например, крест во втором сценарии).

Горшок позволяет потратить 1 еду в фазе ночи, чтобы излечить 1 рану. Это можно сделать только один раз? Или горшок можно использовать каждый раунд, как корзину (Basket)?

Можно излечить 1 рану за раунд.

Очаг (Fireplace) позволяет в фазе ночи излечить 2 раны за 1 еду. Это работает только раз в раунд?

Да, раз за раунд.

Если я построю плотину (Dam), я получу за это 2 еды? И все?

Да, вы получаете только 2 еды (но только в конце фазы действий, во время которой была построена плотина).

Изобретения. Скажем, я построил очаг. Я могу использовать его только один раз или могу пользоваться им до конца игры?

После того как вы построите очаг, вы сможете использовать его один раз за раунд.

Когда вы строите изобретения, изображенные на листе сценария, то они остаются на листе сценария. Значит, их можно строить несколько раз?

Вы можете построить их только один раз (за исключением сценарных изобретений в сценарии «Проклятый остров» (Cursed Island), про которые явно

сказано, что их можно построить несколько раз). Построив предмет, положите на него маркер, чтобы отметить, что он построен.

Как именно предметы влияют на уровни оружия/частоты? Например, если кто-то делает нож, увеличивает ли это уровень оружия на шкале оружия до конца игры или уровень оружия увеличивается только один раз после строительства? И это увеличение уровня должно отражаться на соответствующих шкалах? Предметы влияют на уровень оружия/частоты один раз, когда строятся. Если вы сделали нож, передвиньте на следующий уровень черный маркер на шкале оружия. Если вы сделали кирпич, передвиньте на следующий уровень черный маркер на шкале частоты. Если вы построили стену, передвиньте черный маркер... Это же просто.

Могут ли другие игроки помогать своими фишками при строительстве «персональных» предметов, например, копья или силков (Spear/Snare)?

Да, но выполнять действие должен именно тот игрок, чей это предмет (это важно, например, если придется разыграть карту приключений).

Из-за действия карты событий мне нужно сбросить 3 карты изобретений. Но карт изобретений на руках у меня нет, как же я могу их сбрасывать? Или это значит, что карты предметов нужно перевернуть на сторону изобретений? Или мне нужно выбрать 3 карты из тех, что я еще не построил, и сбросить их с поля, т. е. в будущем я не смогу построить эти предметы? Второе – нужно сбросить три изобретения с поля. Пока предметы не построены (не перевернуты на сторону предметов), они считаются изобретениями.

Можно ли использовать лежанку (Bed), за счет которой действие отдыха дает 1 жетон решимости и лечит 2 раны, вместе с гамаком (Hammock), за счет которого действие отдыха дает 1 жетон решимости? Да.

Изобретения. Правильно ли я понимаю, что все равно придется выделить одну (и бросить кубики) или две фишки для строительства предмета, единственным требованием которого является исследование определенного типа местности, которую мы уже исследовали?

Да. Правила те же, что и для любых других действий строительства. Требования – это просто огра-

ничения, которые никак не влияют непосредственно на сам процесс строительства.

Когда вы строите предмет, он попадает в ячейку ожидаемых ресурсов? В конце 4-й фазы этот предмет переворачивается на сторону предмета и выкладывается на поле? Даже если это «персональный» предмет игрока? Да. В начале игры у вас есть только «изобретения», т. е. знания о том, как построить определенные вещи (но чтобы их построить, вам нужны определенные материалы, т. е. доступ к определенным инструментам и типам местностей). «Персональные» предметы может построить только определенный игрок. Обычные предметы – любой. Но после того как предмет построят, он становится доступным для всех.

Тропа (Shortcut) в фазе добычи дает 1 ресурс, доступный на участке с тропой. Можно ли потом во время фазы действий добыть еще один такой же ресурс с этого же участка?

Нет, нельзя. (В официальном FAQ ошибка, подтверждение – boardgamegeek.com/article/14869940#14869940.)

Я могу использовать предметы и способности в ЛЮБОЙ момент, за исключением случаев, когда явно сказано, что это можно использовать только там и тогда? Способности персонажей и стартовые предметы – да, в любой момент, пока они у вас есть (то есть не во время фазы действий, в которой они были построены).

Стартовый предмет «Молоток и гвозди» (Hammer & Nails) дает вам 1 коричневую фишку (дважды, как и любой другой стартовый предмет). Означает ли это, что в начале игры я могу просто взять 2 коричневые фишки и пользоваться ими до конца игры? Или эти две фишки можно использовать только два раза за игру? Стартовые предметы можно использовать только 2 отдельных раза за игру. Молоток и гвозди дважды за игру дают вам коричневую фишку, но эта фишка будет одноразовой.

Можно ли обе фишки, полученные за счет молотка и гвоздей, использовать в одном и том же действии строительства? Например, если в ячейке строительства лежит жетон «-1» и мне нужно три фишки, чтобы гарантированно что-то построить. Да. Единственное ограничение по поводу этих фишек – их нельзя использовать самостоятельно, без фишки игрока.

Если я строю «сценарный» предмет, то его нужно пометить черным или белым маркером, чтобы отметить, что он уже построен или его можно построить еще несколько раз?

Да, его нужно отметить черным маркером (за исключением второго сценария, где эти предметы можно строить сколько угодно раз).

После того как предмет был построен и взят с ячейки ожидаемых ресурсов, его карта переворачивается. На некоторых картах есть просто изображения, а

на некоторых – изображения, разделенные горизонтальной линией. Сравните, например, силки (одна картинка) и очаг (две картинки). Это как-то связано с тем, что механика работы этих карт разная?

Если на нем есть картинка и символ:

А. Огонь – это значит, что у вас есть огонь, необходимый для создания других предметов (вы можете найти такой же символ в области требований других карт предметов);

В. Снадобье – используется в тексте некоторых карт приключений. Этот символ напоминает вам, что у вас есть снадобье.

С. Тропа – нет отдельного символа, но есть описание, в котором объясняется, как работает эта карта. У других карт, которые дают что-то сразу (после постройки), нет символов на обратной стороне (как у тропы).

Построенные силки дают жетон +1 еда, поле чего сбрасываются, и их можно построить снова? Можно ли несколько раз построить ров, каждый раз повышая уровень частокола на 2? А сценарные предметы можно строить один раз или несколько? Нет. Нельзя сбросить предмет и построить его снова. Только сценарные предметы из второго сценария можно строить несколько раз, о чем явно сказано на листе сценария.

На обратной стороне предметов «Карта» и «Тропа» по два изображения. Это значит, что после постройки они будут доступны ВСЕГДА, то есть после постройки ТРОПЫ она будет доступна ВСЕГДА, а после постройки КАРТЫ ВСЕГДА будет доступна дополнительная фишка исследования? Да.

На карте изобретения «Огонь» указано, что он дает +1 к частоколу. Что делать, если огонь изобретен, а укрытие еще не построено – повысить уровень частокола сразу или потом, когда укрытие будет построено?

Оба варианта неверны. Вы получаете бонус сразу после строительства огня и только в случае, если у вас есть укрытие.

КАРТЫ И ИХ ЭФФЕКТЫ

Эффект, описанный на карточке сценария, происходит каждый раз, когда вытягивается карта с символом книги, или только тогда, когда на карте есть второй такой символ, расположенный там, где обычно на карте расположен текст?

Эффект вызывает каждый символ книги – поэтому чем больше карт с символом книги вы замешаете в колоду, тем сложнее будет сценарий (за исключением первого сценария, где все наоборот). Карты со вторым символом книги в два раза хуже, так как эффект срабатывает дважды.

Вытягивая карту событий со значком приключений, я должен взять соответствующий жетон и положить его в соответствующую ячейку действия на поле. Как это работает?

Возьмите большой жетон с «?» того же цвета, что и на карте, и положите его на соответствующую колоду приключений (например, зеленый жетон – на колоду исследований). В следующий раз (начиная со следующего раунда), когда вы соберетесь выполнять это действие, вы должны будете взять соответствующую карту приключений вне зависимости от числа используемых фишек. Если у вас только одна фишка и вы выкинули «?» на кубике, вы все равно берете только одну карту и сбрасываете жетон. Жетон «?» гарантирует, что следующее действие этого типа приведет к приключению (или к ране, в случае Пятницы), независимо от того, бросаете/не бросаете вы кубики или выпал/не выпал на кубиках «?». Жетон остается на месте до тех пор, пока вы не начнете выполнять действие этого типа (а если вам нужно положить жетон «?» туда, где он уже есть, то ничего не происходит).

В правилах (стр. 5) сказано: «Если карта отмечена символом приключения, положите жетон приключения такого же цвета в соответствующую ячейку действия на поле». Что значит «соответствующее»? Я вытянул карту, отмеченную серым символом, на которой сказано: «переместите лагерь на соседний участок» – какое действие «соответствующее» в этом случае? Действие сбора, так как символ серый?

Да, серый цвет – цвет сбора. В следующий раз, когда вы будете собирать ресурсы, вам нужно будет взять карту (как если бы вы выбросили «?» на кубике), независимо от того, бросали ли вы кубики вообще, и что вы выкинули, если бросали (если вы выбросили «?» на кубиках, а на колоде уже лежал жетон «?», то вы все равно берете только одну карту).

У меня вопрос по поводу жетонов приключений (такие большие круги с «?»). Если из-за действия карты события такой жетон кладется на колоду, то это значит, что каждое соответствующее действие (строительство, сбор или исследование) потребует разыграть карту приключений, независимо от броска кубиков. Приключение нужно будет разыграть, даже если выпадет «?». Но как долго такие жетоны остаются в игре? Как их правильно использовать? Такие жетоны остаются в игре до тех пор, пока вы не выполните соответствующее действие. Они заставляют вас взять карту приключения. После разыгрывания карты приключения жетон «?» сбрасывается.

Вчера мы играли в первый сценарий, и нам выпали карты, на которых было сказано, что нам нужно сбросить несколько карт изобретений. Мы решили, что это значит, что нужно сбрасывать еще не построенные изобретения. И еще мы решили не

сбрасывать огонь, так как он нужен для сценария. Вместо этого мы сбросили другие еще не построенные изобретения. Но ведь возможна ситуация, когда нам бы пришлось сбросить огонь, что привело бы к невозможности выполнить победные условия сценария. Неужели это было бы по правилам?

Изобретения – это предметы, которые вы еще не построили. Если вам нужно сбросить изобретение, вы можете выбрать, какое именно изобретение сбросить.

Мне нужно закрыть кубиком «ближайший к лагерю» источник дерева. Может ли это означать, в том числе и источник дерева, находящийся на участке лагеря?

Да. Участок с лагерем по факту и есть «ближайший к лагерю». Если на нем нет источника дерева, то используется источник на одном из соседних участков. Если нет и там – соседний с соседними и т. д.

А если закрыть источник дерева нельзя, так как его просто нет?

Если источника дерева нет, то каждый игрок получает по 1 ране.

Что означает эффект угрозы «разыграй повторно»? Поскольку на момент действия этого эффекта источник дерева все еще был истощен, мы просто не знали что делать. Единственное, что мы смогли придумать – если бы источника дерева не было, мы бы получили еще по одной ране.

Да. Вы должны еще раз разыграть эту карту события – накрыть еще один ближайший источник дерева. Если бы его не оказалось – все игроки бы получили по одной ране.

После розыгрыша эффекта угрозы источник дерева остается истощенным до конца игры?

Да, до конца игры.

На карте приключений сказано, что лагерь атакует зверь с силой 4. Этот зверь атакует всех или только меня?

Если речь идет о карте «Хищник в лагере» (Predator in the Camp), то атака происходит сразу же, т. к. на карте ясно сказано: хищный зверь напал на *вас*.

Если же речь идет о карте типа «Вой в зарослях» (Howling in the Bushes), то атака случится позже, т. к. эта карта замешивается в колоду событий. В правилах, на стр. 17, сказано, что если биться со зверем требует карта, вытянутая из колоды событий, то с ним сражается только первый игрок (и только он может получить раны в этом бою). Если зверь атакует лагерь, то только первый игрок получает раны. Без вариантов.

В результате розыгрыша карты приключений мой персонаж поел лесных ягод и получил жетон «особой раны» (на живот).

А) получает ли персонаж еще и обычную рану или только особую?

В) Как избавиться от особой раны?

С) В чем заключается эффект от такой раны? Я перерыл все правила, но ничего не нашел.

А) Вы не получаете обычную рану.

В) Вы не можете избавиться от нее прямо сейчас.

С) Просто замешайте эту карту в колоду событий. Когда она вернется к вам из этой колоды, почитайте ее нижнюю часть, и узнаете, что происходит с персонажем с такой раной.

Если читать только текст: «Положите черные кубики на 2 снижающие моральный дух стрелки», то можно сделать вывод, что нужно выбрать 2 такие стрелки и игнорировать их до конца игры. Но вторая часть текста меня смущает.

«Закройте черными кубиками 2 снижающие моральный дух стрелки (между значками сердец) на планшете персонажа, чтобы отметить, что они больше не учитываются», так что не переживайте – вы можете игнорировать их [снижающий моральный дух] эффект.

Карта гласит: «Выполните действие исследования на этой карте, чтобы взять 2 карты тайн и разыграть 2 карты клада». Что еще за «на этой карте»? Я могу исследовать остров по обычным правилам, открывая новый участок острова и используя эту карту, чтобы дополнительно взять 2 клада? Или просто взять 2 клада?

Вы исследуете именно эту карту, а не участок острова. Иными словами, потратив на эту карту одно действие исследования, вы не вскрываете участок острова, а ищете клад. И получаете 2 карты клада в случае успеха.

Карты тайн (клады) принадлежат какому-то конкретному игроку или они принадлежат всей группе и каждый может их использовать?

Они принадлежат всей группе. И любой может их использовать, но не все одновременно. Вы можете передавать предмет/клад от одного игрока другому.

Чисто для справки. На карте «Остатки селения» (Remains of a Settlement) сказано: «...возьмите 3 карты тайн, разыгрывая 1 ловушку и 2 клада». Я правильно понимаю, что вместо получения 3 карт (как сказано на карте), я могу брать сколько угодно карт, до тех пор, пока не разыграю 1 ловушку и 2 клада?

Да.

Если мне надо взять 3 карты тайн и разыграть 1 монстра и 2 клада (как в примере на стр. 17), то могу ли я вообще не разыгрывать карты, или мне нужно разыграть хотя бы по 1 карте каждого типа? Вам нужно разыграть как минимум 1 карту **любого из указанных типов.**

Я почитал правила и понял следующее: я начинаю тянуть карты до тех пор, пока мне не выпадет ловушка или клад. После розыгрыша этой карты я могу либо остановиться, либо продолжить. Правильно? И я могу

делать этот выбор после каждой карты указанного типа? То есть если первой картой будет ловушка, то имеет смысл продолжать тянуть карты до тех пор, пока я не получу два клада? Правильно?

Да, именно так.

Я беру карту события, на которой изображен зеленый жетон приключений, поэтому я кладу зеленый жетон приключений на колоду исследования и понимаю, что в следующий раз, когда я буду выполнять исследование, я возьму карту приключений и сброшу жетон. А если я не буду исследовать, а в следующем раунде мне достанется еще одна карта события с изображением зеленого жетона приключений? Я не могу положить еще один зеленый жетон на колоду, потому что он всего один и уже лежит на ней. Поэтому я вообще ничего не делаю. Так?

Да.

На карте тайны-ловушки «Злоключение» (Unfortunate adventure) изображен символ книги. Что он делает? Это зависит от сценария. В первом – ничего.

На некоторых картах написано «оставьте эту карту себе» (Keep me). Такие карты принадлежат всем игрокам? В смысле, все игроки их могут использовать? Ну там, ржавую саблю, или другое оружие... Или они только для тех, кто их нашел?

Они принадлежат всей группе. И любой может их использовать, но не все одновременно. Вы можете передавать предмет/клад от одного игрока другому.

Дополнительные фишки, которые дают «молоток и гвозди» (один из стартовых предметов), становятся постоянными после получения, или они одноразовые?

Молоток можно использовать дважды, но каждый раз вы получаете только одну одноразовую фишку, которая сбрасывается после использования.

Карта «Истощение» (End of Source) и ей подобные гласят: «Закройте черным кубиком источник, из которого получили ресурсы». Если на участке есть два источника, с которых собирали ресурсы, нужно закрыть оба или один?

Собирая ресурс, вы всегда собираете один тип ресурса, поэтому и закрывать придется один ресурс. Ваша фишка, лежащая на источнике, пытается добыть этот ресурс. Этот источник вам и надо закрыть. На самом деле, в этом заложен некий тематический смысл :)

В событии «Остров не рад незванным гостям» (The island rebels against you) в средней части карты изображена книга. А прямо под ней – еще одна книга. Получается как бы две книги. Это такая опечатка, или мне теперь в этом раунде дважды применять эффект книги, описанный в сценарии?

Все правильно, нужно разыграть эффект дважды, то есть в первом сценарии ничего не происходит.

Событие/Угроза «Хляби небесные/Переезд» (Cloud Burst/Move), часть «Переезд»: «Сбросьте эту карту и получите +1 к крыше и частоколу (только если их потеряли)». Что значит «только если потеряли»? А вдруг мы уже забыли, теряли ли мы что-то из этого или нет?

Подразумевается «из-за этого события» [в русской версии все однозначно – прим. пер.]. То если вы потеряли уровень крыши или частокола конкретно из-за этой карты, то в результате действия по устранению угрозы вы можете починить крышу или частокол, т. е. если вы, например, потеряли уровень крыши, вы можете получить 1 уровень крыши.

Вопрос насчет карт событий «Совет» и «Драка» (Council/Fight): кто получает дополнительный жетон решимости?

Тот, кто отправил свою фишку на карту. Если в результате какого-то действия кто-то должен получить положительный или отрицательный эффект, то это всегда игрок, который выполнял это действие. Разве что на карте явно не сказано, что все игроки что-то получают.

Карта событий «Насекомые» (Insects). Когда она вскрывается, игроки теряют одно дерево (если возможно). А когда разыгрывается эффект ее угрозы? Происходит то же самое – игроки теряют одно дерево, если возможно.

Если игроки могут выбрать, 1/2 уровня чего (округляя в меньшую сторону) им терять, крыши или частокола, то, если у них частокол 1 уровня, а крыша второго, они ведь могут выбрать частокол? А значит, уровень не потеряется. А если они выберут крышу, то уровень потеряется.

Ну да. Если у игроков есть выбор, они могут выбирать.

Если вам нужно (в принудительном порядке) переносить лагерь на соседний участок, то и уровни крыши и частокола тоже нужно снижать вполовину?

Да.

Может ли участок, который стал неисследованным, исследовать снова? «Неисследовано» это всегда «недоступно» или просто «неисследовано», без недоступно? И тогда в чем разница? И как вообще правильно?

Участок может стать недоступным, и если это произошло, то его уже никак нельзя исследовать снова. Местность может стать неисследованной. Обычно, когда местность становится неисследованной, сразу понятно, как именно ее можно исследовать снова (если можно в принципе). Причины, по которым местность может стать неисследованной и пути исследования ее «обратно» следующие:

Сценарные:

– Во втором сценарии есть распространяющийся туман. Пока участок покрыт туманом, его местность считается неисследованной, но не недоступной –

если вы построите сценарный предмет, вы сможете прогнать туман.

– В четвертом сценарии есть вулкан, извержение которого уничтожает остров. Участки, попавшие под действие вулкана, считаются потерянными навсегда (и, разумеется, недоступными).

Карты событий:

Некоторые карты событий делают участки острова неисследованными. Как правило, действия по устранению угроз снимают это действие. Чаще всего недоступность логично обусловлена различными природными явлениями, например, землетрясением.

ЖЕТОНЫ

В какой момент времени нужно использовать жетоны находок? Можно ли сохранить их на следующие раунды?

Вы можете хранить их в области доступных ресурсов до момента использования. Но если они содержат только еду, во время ночной фазы их придется сбросить, поскольку ночью еда портится.

Один из жетонов находок дает дополнительную одноразовую фишку строительства. Дополнительные фишки, получаемые за счет предметов тоже одноразовые?

Все жетоны находок одноразовые и сбрасываются после использования, так что вы получаете строительную фишку только на один раз. Но если вы получаете дополнительную фишку за счет построенного предмета (например, карты), то фишка кладется на карту и ее можно использовать каждый раунд.

А вот жетон находки, который дает еду и шкуру, если у вас есть 1 оружие – он портится ночью?

Нет, ведь это не еда (до тех пор, пока вы не превратите ее в еду). Поэтому пока вы не обменяете жетон на шкуру и еду, его не нужно сбрасывать ночью.

Интересно, а что делать, если я вытащил жетон с символом сундука?

Берите карты тайн до тех пор, пока не вытянете карту с символом сундука (клад), после чего получите то, что на ней написано. Замешайте все карты с ловушками/монстрами обратно в колоду тайн.

Если я получаю жетон находки с иконкой фишки, эту фишку я могу использовать только один раз, или она будет со мной до конца игры?

Вы обмениваете жетон на фишку, которую можно будет использовать только один раз, но вы можете выбрать, когда именно ее использовать.

Кстати, вопрос по поводу дополнительной фишки, получаемой за жетон находки (например, коричневой). Я получаю эту фишку на один раз, после чего сбрасываю, или она будет доступна мне

до конца игры?

Если вы получаете что-то за жетон находки, то оно – одноразовое. И использовать это можно только на одно действие.

Если нужно положить маркер «-1 фишка» на ячейку, скажем, строительства, то этот эффект вступает в действие сразу или со следующего раунда?

Со следующего раунда [видимо, речь идет только о жетонах, появляющихся в результате действия карт приключений – прим. пер.]

Для чего нужны жетоны приключений?

Когда вы встречаете символ приключений на карте событий, вы кладете жетон на ячейку действия, чтобы отметить, что приключение случится независимо от того, бросались ли во время следующего действия этого типа кубики и что на них выпало.

Как использовать жетоны с цифрами?

Эти жетоны используются только в тех сценариях, где значок тотема что-то обозначает. Поэтому в первом сценарии они не используются. Если вы вытащили участок со значком тотема, вы помечаете его жетоном с наименьшим неиспользованным номером, чтобы знать, какой результат он приносит:

– когда вы впервые исследуете участок со значком тотема (Mystery icon), вы кладете на него жетон с цифрой 1;

– когда вы исследуете второй – кладете на него жетон с цифрой 2 и т. д.

На каждой клетке или поле может лежать только один жетон каждого типа. А сколько этих типов вообще? Жетоны «+1 еда» и «+1 дерево» – это жетоны одного типа, или смысл правила в том, что нельзя выложить на один участок два жетона «+1 еда»? Можно на участок с лагерем/укрытием положить и «+1 еда», и «+1 дерево»? Да. Это жетоны разных типов. Если картинки на жетонах разные, то и типы жетонов разные.

ДЕЙСТВИЯ ВООБЩЕ

Можно ли нескольким игрокам выбирать действие «обустроить лагерь», «отдых», «построить крышу» и т. д. в течение одного и того же раунда?

Да. Исключения – действие по устранению угрозы (каждую из угроз можно устранить только один раз) и охота, ограниченная числом карт в колоде охоты.

Если я ставлю свою фишку на действие, то следующая выставленная туда же фишка автоматом помогает мне? Или можно выставить, например, 3 фишки на шкалу оружия, чтобы построить три оружия (трижды кинув кубики)?

На ваш выбор. Если хотите – можете выполнить три отдельных действия.

Нельзя разместить фишку на клетку действия,

если вы не соответствуете требованиям. Но можно использовать жетоны решимости сразу после их получения. Если плотнику не хватает одного дерева для строительства чего-либо – можно ли ему выполнять строительство, если...

а) ... у него достаточно жетонов решимости, чтобы использовать свои способности?

б) ... у него недостаточно жетонов решимости, но другая его фишка находится на действии по устранению угрозы, где он получит недостающие жетоны?

Вариант а) допускается. У вас должны быть все необходимые ресурсы (или жетоны, как в данном случае) до того, как вы решите поставить фишку на выбранное действие. Поэтому вариант б) не допускается.

Я хочу построить что-то, требующее ресурсов (например, я хочу построить крышу, поэтому беру 2 дерева и кладу их вместе со своей фишкой на картинку крыши), но я терплю неудачу. Ресурсы при этом теряются или кладутся обратно в область доступных ресурсов?

Ресурсы не тратятся. Они остаются (возвращаются) в область доступных ресурсов. Ресурсы сбрасываются только в случае успеха.

УСТРАНЕНИЕ УГРОЗЫ

Что означает символ карты и цифра «4» в левой части области ячейки угрозы?

Это номер фазы. Цифра 1 находится рядом с местом для карт событий, 2 – у шкалы морального духа, 3 – у ячейки для ресурсов, 4 – слева от всех ячеек действия, 5 – у ячейки погоды и 6 – рядом с ячейкой ночи.

Сколько карт может находиться в ячейках угроз? Всего две, а третья должна быть разыграна (поскольку сдвигается за пределы поля)?

Вытянутая карта события кладется в правую ячейку. Если там уже есть карта, она сдвигается влево. Если слева уже есть карта – разыгрывается ее эффект угрозы. Т. о. в ячейках угроз может находиться максимум две карты.

Можно ли разместить мои фишки на обеих картах, лежащих в ячейках угроз? Можно ли поставить фишки на левую карту?

Можно разместить свои фишки на обеих картах. Каждую угрозу можно устранить только один раз, но, если хотите, можете устранить обе за один раунд.

Допустим, в правой ячейке пусто, а в левой лежит карта событий. Что будет после взятия карты события в первой фазе раунда? Сдвигается ли в этом случае левая карта, или остается в ячейке, так как для новой карты есть место?

В правилах сказано: «Если в этой ячейке уже есть

карта, сдвиньте её влево, освобождая место для новой карты». Карта сдвигается только тогда, когда нет места для новой. Если же место есть, то карта просто кладется на него и ничего не сдвигается.

ОХОТА

Можно ли охотиться несколько раз за раунд? Я знаю, что для охоты нужно 2 фишки, но могу ли я поставить 6 фишек, чтобы поохотиться 3 раза? Это зависит от числа карт зверей в колоде охоты. За раунд можно поохотиться больше одного раза, но на каждую карту можно «поохотиться» только один раз. Т. е. максимальное число охот за раунд ограничено числом карт зверей в колоде охоты.

Охота всегда успешна, так? Даже если зверь сильнее на 5, я все равно убиваю его, но получаю 5 ран, правильно?

Да.

В разборе боя со зверем в пункте 2 на стр. 10 сказано, что нужно уменьшить уровень оружия. Имеется в виду уровень, про который речь идет в пункте 1, т. е. для проверки на получение ран нужно использовать уже уменьшенное значение, или это некое уменьшение уровня, происходящее после охоты (например, связанное с тем, что оружие «ломается» во время охоты)?

В первом столбце на карте зверя указан уровень оружия, необходимый для того, чтобы не получить рану. Во втором столбце – насколько уровень оружия уменьшается в результате боя. Т. о. в результате боя со зверем вы теряете указанное на карте число уровней оружия.

Если я получил временный бонус к уровню оружия, что происходит при уменьшении уровня после охоты?

Из-за охоты уменьшается фактический уровень оружия, т. е. тот, который указан на поле, а если снижать нечего, то вы теряете жизни. Бонус – только бонус, а не фактический уровень оружия.

СТРОИТЕЛЬСТВО

На ячейке строительства лежит жетон «-1 фишка». Игрок выбирает строительство и кладет обе фишки на свою цель (например, построить крышу/часток/предмет). Другой игрок тоже собирается строить. Ему тоже нужно минимум две фишки? Жетон «-1 фишка» сбрасывается с поля сразу после разбора первого строительства и не влияет на все последующие строительства.

В результате разбора первого действия строительства была разыграна карта, которая помещает жетон «-1 фишка» на ячейку строительства. Там уже

лежит одна фишка другого игрока, который тоже собирался строить. Получается, что фишек теперь недостаточно и второе строительство отменяется? Нет. Эти жетоны учитываются перед назначением фишек на действия, а не перед разбором действий. Если жетон «-1 фишка» появился в результате эффекта карты приключений, он будет действовать в следующем раунде.

СБОР РЕСУРСОВ

Если на участке есть и источник дерева, и источник еды, то в результате сбора я получаю оба ресурса? Нет, вы получаете или еду или дерево. На этапе планирования действий вы решаете, какой именно ресурс вы собираетесь добывать, и кладете фишку(и) на выбранный источник ресурсов.

Если положить жетон «+1 еда» на участок, на котором не было источника еды (или он истощился), то будет ли этот давать еду? Т. е. можно ли будет получить еду с такого источника во время фазы добычи/сбора ресурсов?

Да.

С участка можно собирать только один ресурс? В правилах сказано, что можно собрать только 1 соответствующий ресурс из каждого источника ресурсов, а не с участка!

Своими фишками вы отмечаете конкретный источник ресурсов, а не участок вообще, поэтому во время сбора вы получаете конкретный ресурс (дерево или еду). К тому же вы можете получить и 2 ресурса одного типа, если на источнике есть жетон «+1».

Будет ли жетон «+1 дерево/еда», лежащий на участке, на котором нет указанного ресурса вообще (или он уже истощился) приносить что-либо во время фазы добычи/сбора?

Да, 1 еду/дерево, в зависимости от типа жетона.

ИССЛЕДОВАНИЕ

Символ зверя на участке острова действует только один раз, во время исследования участка? Т. е. зверь добавляется в колоду охоты только один раз?

Да, только один раз.

Если я исследовал участок с символом зверя, могу ли я посмотреть карту зверя перед тем, как замешивать его в колоду охоты?

Нет.

РАЗБОР ТОТЕМОВ

По поводу значков тотемов на участках островов. На карточке сценария написано, что произойдет. Первый раз, когда я исследую участок с символом

тотема, я смотрю в раздел сценария на тотем с номером 1, второй раз – с номером 2 ИЛИ я выбираю (случайным образом), какой эффект произойдет? Все происходит по порядку (1, 2, 3 и т. д.). Исследовав первый участок с тотемом, можете положить на него зеленый жетон «1», исследовав второй – жетон «2» и т. д. Так вам будет проще понять, какой эффект уже был отыгран.

Найдя участок с тотемом, мне нужно обратиться к карточке сценария. А там по большей части эффекты с номерами. Плюс в игре есть жетоны с номерами, но в правилах нигде не сказано, как это все использовать.

Исследовав первый участок с тотемом, положите на него зеленый жетон «1», исследовав второй участок с тотемом – жетон «2» и т. д.

В игре есть зеленые жетоны с цифрами. Зачем они нужны?

См. выше.

Символы тотема на участках отыгрываются в зависимости от того, что указано на карточках сценариев, т. е. первый открытый тотем отыгрывается в соответствии с тем, что указано на карточке сценария под номером 1, и т. д. Но что делать, если число участков с тотемами больше, чем число их эффектов, указанное в сценарии? Вытянув очередной участок с символом тотема мне что, игнорировать его? Взять вместо этого карту тайн? Или карты тайн всегда тянутся в дополнении к сценарному эффекту? Или карты тайн тянутся только тогда, когда об этом сказано на карте приключений?

В сценарии «Проклятый остров» (Cursed Island) указано, что у 3, 4, и т. д. тотемов эффект одинаковый. В остальных сценариях вы отыгрываете только указанные эффекты, а остальные (5 и 6 тотем) эффекта не имеют. Карты тайн берутся только в случае, когда об этом сказано прямо.

ФАЗА ПОГОДЫ И ФАЗА НОЧИ

Раны из-за погоды. В общем случае за каждый ресурс, который вы не можете сбросить, вы получаете одну рану. Т. е. если выпало пять дождевых туч (это невозможно, но чисто для примера), а у вас только два дерева, крыша первого уровня и нет еды, то каждый получает по шесть ран? Или по сколько?

Да, каждый получит по 6 ран (число туч превышает уровень крыши на 4, т. е. вам нужно сбросить 4 еды и 4 дерева, но вы сбрасываете только 2 дерева, и вам не хватает еще 6 ресурсов, поэтому каждый получает по 6 ран). А в следующей фазе нужно будет есть, и, учитывая, что сбрасывать еду за крышу нужно было обязательно (следовательно, никакой другой еды у

персонажей нет), то они получают еще по две раны.

Если на красном кубике выпало «сразиться со зверем, сила которого 3», то нужно сравнить уровень оружия с 3 и либо все победили (и ничего не происходит), либо все проиграли (и все получают раны), так?

Ага.

Можно ли выбрать получение ран вместо сброса дерева/еды из-за погоды? Например, если у нас осталась последняя еда, и ее нужно сбросить из-за дождя (а значит, ночью будет нечего есть), то можно ли ее не сбрасывать, и получить по одной ране, вместо того, чтобы сбросить, и получить уже по две из-за голода?

Нет. Если у вас есть ресурсы, то вы обязаны их сбросить.

Можно ли во время фазы ночи сначала использовать всякие умения или свойства предметов, и только после этого потратить еду? Никаких ограничений на порядок действий во время этой фазы я не нашел. Да, можно.

Ночью еда портится, это понятно. Но судя по порядку пунктов в описании фазы ночи, еда портится до того, как мы получаем возможность использовать остатки еды для лечения (горшок, очаг и т. д.). Вы серьезно?

Использовать еду для лечения можно в любой момент фазы ночи.

Из-за погоды мне нужно сбросить дерево и еду. Еда у меня есть. Значит, я получаю рану, а еда остается? Допустим, вам нужно сбросить 1 еду и 1 дерево. Допустим, у вас есть только 1 еда. Вы сбрасываете 1 еду, и каждый игрок получает по 1 ране из-за невыполненного требования (по дереву).

Допустим, у нас нет еды и дерева на момент начала фазы погоды, следовательно, мы не можем сбросить одно дерево и одну еду. Каждый получает по одной ране или по две?

По две. По одной за каждый ресурс, который вы не можете сбросить.

ПЯТНИЦА

НОВОЕ! Что происходит, если Пятница погибает во время охоты?

Как правило, если у вас нет собаки или щита, Пятница не может охотиться один – у него всего одна фишка, а для охоты нужно две. Если вы использовали фишку Пятницы вместе с фишкой другого игрока, то главным участником действия всегда считается игрок, а не Пятница.

Если же Пятница идет на охоту с собакой или щитом и погибает во время охоты, это значит, что охота

закончилась неудачей – Пятница умирает, а зверь – нет. Вы не получаете еды или шкур. Карта зверя остается верхней картой колоды охоты.

Если Пятница выполняет действие один и по результату броска кубиков умирает, но выпадает успех, то «успевает» ли он сделать/исследовать/собрать и т. д.?

Результаты кубиков независимы друг от друга, т. е. если Пятница получил рану и умер, но успешно выполнил действие, то значит он сделал/исследовал/собрал несмотря на то, что умер.

Можно ли лечить Пятницу?

Да.

Что происходит, когда Пятница получает спец. жетон ранения из-за карты приключения?

Пятница не берет карты приключений, поэтому он не может получить спец. рану. Если же Пятница выполняет действие, помеченное жетоном «?», то просто сбросьте жетон и засчитайте ему обычную рану.

УКРЫТИЕ / КРЫША / ЧАСТОКОЛ / ОРУЖИЕ

На некоторых участках есть укрытия, которые «отличаются от тех, что строит игрок». Но в чем заключается это отличие? Если вы перемещаете лагерь на участок без укрытия, вам нужно заново его строить или провести ночь под открытым небом? А если вы перемещаете лагерь на участок с укрытием, вы не ночуете на улице, так?

Если ваш лагерь находится на участке с укрытием, вы не получаете раны за ночь под открытым небом. Если вы хотите переехать, то в правилах сказано: если жетон лежит укрытием вверх, то он не переворачивается, но вы теряете половину уровня частокола/крыши (округляя в меньшую сторону, т. е. 1 остается 1, 2 превращается в 1, 3 – в 2 и т. д.).

Если жетон лежит лагерьем вверх (т. е. игроки еще не построили укрытие), то вы можете перемещать лагерь без последствий, кроме случаев, когда не построили укрытие, но построили крышу/частокол.

В этом случае теряются все уровни крыши/частокола. Такая ситуация возможна только в случае, если первоначальный лагерь находился на участке с естественным укрытием, в противном случае крыше/частоколу неоткуда взяться.

Тематическое объяснение: вы действительно *переносите лагерь*! Если вы построили укрытие, вы переносите его на новый участок. Крышу и частокол вы можете перенести лишь частично, а в случае нерукотворного/естественного укрытия, к которому вы только пристраивали крышу/частокол, вы не можете перенести ничего: укрытие то естественное (пещера там, или дупло дерева), и на новом месте от него нет никакой

пользы.

6 – максимальный уровень оружия, или может быть выше?

Уровень оружия может быть выше 6. В большинстве случаев вам такой уровень не понадобится, но это возможно. Поэтому на шкале оружия и нарисован символ «...»

На шкале оружия есть символы 1, 2, 3, 4, 5, «6...». Вот это «...» заставляет меня думать, что уровень оружия ничем не ограничен. Плюс в правилах есть слова «уровень крыши, частокола и оружия не ограничены». Почему тогда на шкалах крыши и частокола нет «...», обозначающего, что он ничем не ограничен?

Крыша или частокол уровнем выше 4 вам не понадобится, поэтому не заморачивайтесь. А вот в сценарии «Остров каннибалов» чем выше уровень оружия, тем лучше.

МОРАЛЬНЫЙ ДУХ

Если я первый игрок, могу ли я выбрать не получать 1 жизнь, если я должен получить жетоны решимости и 1 жизнь?

Если вы первый игрок, и моральный дух на максимуме, вы получаете 2 жетона ИЛИ 1 жизнь. Надо выбрать.

Если я получаю рану, а следующий символ на шкале – стрелка, понижающая моральный дух, то мне нужно ставить маркер раны на стрелку или на следующую за ней рану?

Стрелка пропускается.

Что происходит, если моральный дух уже –3 и должен упасть еще ниже? Что произойдет, если падение морали вызовет падение морали, которое вызовет падение морали?

Если вам нужно повысить/понизить моральный дух, который и так уже находится на максимуме/минимуме, то ничего не происходит.

Когда я теряю здоровье и пересекаю стрелку, то моральный дух группы падает. А если я лечусь и пересекаю стрелку в обратном направлении?

При лечении моральный дух не растет.

Если я полечился и пересек стрелку, а потом снова потерял здоровье, то я снова теряю моральный дух или я уже не теряю его, так как терял его раньше? Каждый раз, когда вы пересекаете стрелку, моральный дух падает.

ОДИНОЧНАЯ ИГРА

Я что, буду играть одновременно и с собакой, и с Пятницей?

Да, так.

Как в одиночной игре будет действовать карта событий «Спор/согласие» (Argument/Agreement)? Со-

гласно правилам, Пятница не считается отдельным игроком, поэтому я по-прежнему могу выполнять действия вместе с ним? И как в одиночной игре устранить угрозу этой карты? Я не могу выполнить ее условие, ведь мне нужны фишки двух игроков, а Пятница, как мы выяснили выше, не совсем игрок. В соло-игре эта карта действует следующим образом: вы не можете выполнять действия, используя фишку Пятницы в качестве вспомогательной, а чтобы избавиться от этой карты, нужно отправить на нее свою фишку и фишку Пятницы.

СПОСОБНОСТИ ПЕРСОНАЖЕЙ

Бабушкин рецепт: сбросьте 2 жетона решимости и 1 еду, чтобы излечить 2 раны (любого игрока, в т. ч. и самого себя, можно даже по одной ране у двух игроков). Нужно ли для получения лечебного эффекта в фазе ночи тратить доп. жетон еды (после обычного обеда), или достаточно той еды, которая и так съедается (т. е. тратить доп. еду не нужно)? Тот же вопрос для горшка и очага. Нужна ли для них доп. еда, или достаточно той, которая сбрасывается как результат обычного приема пищи?

Вам нужно сбросить еду. Не ту, которую вы едите, а дополнительную.

Самогон: сбросьте 3 жетона, чтобы игнорировать 1 облако дождя или заменить 1 снежное на одно дождевое облако во время фазы погоды. А можно изменить 2 снежных на 2 дождевых?

Нет, только одно. Т. е. если у вас 2 снежных облака, то получится 1 снежное и 1 дождевое.

Некоторые способности позволяют персонажу выбрать карту/участок из X карт/участков. Это нужно делать одному, тайно или можно показать карты и посоветоваться с другими игроками? И «выбери одну» – это на выбор конкретного игрока или по результатам открытой дискуссии?

Свой выбор можно обсуждать всегда. Нет необходимости (и каких-либо ограничений) делать это тайно.

Способности можно использовать в любой момент, так? Например, кто-то собирается выполнить действие «Исследование», можно ли разведчику прямо перед этим отдать 2 жетона, посмотреть 3 верхних участка и положить их так, чтобы успешное исследование тут же ввело в игру «нужный» участок? Да.

Умение перебрасывать кубики (например, «мастерство» у плотника) распространяется только на действия, выполняемые этим же персонажем, или на любые действия (в т. ч. и других игроков)? А если персонаж сам не выполняет действие, но является помощником?

Персонажи с умениями, позволяющими перебрасы-

вать кубик, могут использовать такие умения только в действиях, которые они выполняют сами. Кроме этого, умения «бережливость» и «умелец» плотника, а так же «ярость» солдата тоже могут быть использованы только «на себя».

Умение плотника позволяет ему использовать дополнительную фишку для строительства. Можно ли использовать ее в качестве основной или только как дополнительную?

Дополнительные фишки, полученные любым способом, не могут быть использованы как основные, только как дополнительные.

Мастерство плотника: сбросьте 2 жетона решимости, чтобы перебросить любой коричневый кубик действия. Имеется в виду только если сам плотник строит/выполняет коричневое действие, или можно перебросить кубик другого игрока? Другими словами: можно ли влиять на действия других игроков умениями моего персонажа?

Многие умения могут влиять на всех игроков. Кок может «менять» погоду, делать кашу из топора или полечить кого-то, но если речь идет об умении перебрасывать кубики, то их можно использовать только в собственных действиях. Кроме этого, умения «бережливость» и «умелец» плотника, а так же «ярость» солдата тоже могут быть использованы только «на себя».

Я плотник, и у меня нет жетонов решимости, но я хочу построить два предмета (по одной фишке на каждый). Первое действие – неудача (+2 жетона решимости), второе действие – тоже неудача (+2 жетона решимости). Вопрос: можно ли использовать жетоны от первой неудачи, чтобы перебросить кубик второго действия?

Да. Для переброса нельзя использовать жетоны, полученные в этом же броске, но ничто не запрещает использовать их для следующего переброса.

ПЕРВЫЙ СЦЕНАРИЙ

Сколько нужно дерева для победы в этом сценарии? Все 15 кубиков или хватит 1, а остальные лишь увеличиваются финальный счет?

Нужно 15 дерева.

Как заполнять поленницу (build the pile)? Первый ряд – 1 дерево или 5? Можно ли заполнять ряды в любом порядке, или только один ряд в раунд?

Это делается по порядку, слева направо. В первый раунд вы можете добавить 1 дерево (максимум), во второй – два (максимум) и т. д.

Можно ли просто заполнить поленницу и выиграть до розыгрыша карты события?

Нет. Дерево добавляется после фазы добычи и перед

фазой действий. Т. е. вам нужно пережить фазу для того, чтобы выиграть.

Дерево со сценарных карт/жетонов «Мачта» и «Масло» (Mast/Oil) получается в следующий раунд во время фазы добычи или сразу после их постройки/получения?

Сразу после получения. Не забудьте, что это дерево можно использовать только для пленницы.

В одной из игр мы положили одно дерево в пленницу (завершив первый ряд), а затем в этом же раунде построили мачту и завершили следующий ряд. Так можно?

Нет. Только один ряд за раунд. Если вы положили 1 дерево (первый ряд), то в этом раунде вы уже не можете добавлять дерево в пленницу. Так что если вы в этом же раунде построили мачту, дерево с мачты пропадет [именно так! Wood from the Mast is wasted. – прим. пер.].

Можно ли брать дерево из пленницы, если дерева не хватает для чего-либо?

Нет. Положенное в пленницу дерево больше брать нельзя.

Добавление дерева в пленницу – бесплатное, или нужно выполнить действие строительства?

Бесплатное, так как вы делаете это до начала фазы действий.

Нужно ли брать карты тайн (Mystery cards) во время исследования?

Нет. Символ тотема на карточке сценария гласит: нет особого значения.

ВТОРОЙ СЦЕНАРИЙ

В сценарии «Проклятый остров» у четвертого жетона находки в конце написано «многоцветный». Это значит, что мне не нужно сбрасывать этот жетон находки из ячейки доступных ресурсов и я могу использовать его сколько угодно раз?

Да, но не чаще одного раза за раунд.

Если нужно разместить маркер тумана, но этого нельзя сделать, игроки получают раны?

Символ книги – вы должны разместить 2 маркера тумана, по одному на разных неисследованных клетках или участках, на ваш выбор. Если вы больше не можете разместить маркеры тумана, то каждый игрок получает по одной ране.

Крест всегда строится на участке с лагерем, или его можно построить на соседнем участке острова? Строительство креста работает так же, как и строительство укрытия – вы можете построить крест либо на участке с лагерем, либо на соседнем участке.

Можно ли построить несколько крестов в одном раунде?

Да.

Что происходит с построенным на участке крестом, когда участок становится неисследованным?

Участок не может стать неисследованным, неисследованным может стать местность, так что крест никуда не денется. Вы можете строить кресты даже на участках с туманом (местность на которых считается неисследованной), просто вам понадобится одна дополнительная фишка.

ОПЕЧАТКИ НА КАРТАХ / В ПРАВИЛАХ (для английской версии)

На картинке «подготовка к игре» жетон лагеря должен лежать лагерем (а не укрытием) вверх? Да, так (в русской версии исправлено).

Для переброса кубика Пятница должен потратить 1 жетон решимости (как в правилах) или 2 (как на карте)?

2, как на карте (в русской версии исправлено).

На карте «Катаклизм» (Cataclysm) сказано: «Положите предмет в ячейку доступных ресурсов». Имелось в виду «в ячейку ожидаемых ресурсов», да?

Да (в русской версии исправлено).

А что насчет ямы (Pit)? Она приносит 1 или 2 еды? В немецких/английских правилах написано 1, а на немецкой карте – 2.

2 еды (в русской версии исправлено).

Следующая формулировка довольно странная: «В этом раунде никакие действия могут выполняться (neither Action can be taken) с использованием фишек двух разных игроков. Сбросьте эту карту». Если в первом случае еще можно понять, что имеется в виду «не могут выполняться» (no Action can be taken), но почему нужно сбрасывать карту? Ведь если карту сбросить сразу, то эффект ее угрозы никогда не наступит, так что это явная опечатка. Да, это опечатка. Эта карта разыгрывается как обычная карта событий [речь идет о карте «Спор», исправленной в русской версии – прим. пер.].

В разделе «усложнение игры» сказано, что при игре вдвоем можно играть без собаки. Но при игре вдвоем собака и так не используется, она нужна лишь при одиночной игре или для упрощения, разве нет?

В обычных правилах собака (вместе с Пятницей) используется только в одиночной игре. Пятница используется при игре вдвоем. Таким образом, для того, чтобы усложнить игру, можно играть без собаки в одиночной игре или без Пятницы (заменив его на собаку) при игре вдвоем (в русской версии исправлено).

ИЗОБРЕТЕНИЯ / ПРЕДМЕТЫ	1
КАРТЫ И ИХ ЭФФЕКТЫ	2
ЖЕТОНЫ	5
ДЕЙСТВИЯ ВООБЩЕ	6
УСТРАНЕНИЕ УГРОЗЫ	6
ОХОТА	7
СТРОИТЕЛЬСТВО	7
СБОР РЕСУРСОВ	7
ИССЛЕДОВАНИЕ	7
РАЗБОР ТОТЕМОВ	7
ФАЗА ПОГОДЫ И ФАЗА НОЧИ	8
ПЯТНИЦА	8
УКРЫТИЕ / КРЫША / ЧАСТОКОЛ / ОРУЖИЕ	9
МОРАЛЬНЫЙ ДУХ	9
ОДИНОЧНАЯ ИГРА	9
СПОСОБНОСТИ ПЕРСОНАЖЕЙ	10
ПЕРВЫЙ СЦЕНАРИЙ	10
ВТОРОЙ СЦЕНАРИЙ	11
ОПЕЧАТКИ НА КАРТАХ / В ПРАВИЛАХ	11

