

ADVENTURE GAMES

КВЕСТ-ПРИКЛЮЧЕНИЕ

8428



ЭКСПЕДИЦИЯ В АЗКАНУ ПРАВИЛА ИГРЫ

Приключение для 1-4 игроков от 10 лет

В этой кооперативной игре вам предстоит отправиться на поиски загадочной развитой культуры. Всей командой вы переживете историю в трех главах, которую сформируете сами. Продолжительность игры – примерно 1-2 часа на каждую главу! Вы можете **сохранить** игру в любой момент или в конце главы (см. стр. 8). Таким образом, игру можно прервать и продолжить при следующей встрече. Конечно же, вы можете пройти приключение и за одну игровую партию.

Важно! Перед игрой **не рассматривайте никакие компоненты!** Пока не листайте книгу приключения и журнал экспедиции, **не смотрите** на лицевые стороны карточек приключения. Подождите, пока игра не предложит вам сделать это.

Компоненты игры

17 больших карточек локаций (A-Q)



24 маленькие карточки локаций (d1-p5)



75 карточек приключения (10-84)



7 карточек правил (R1-R7)



6 разных карточек (T1-T6)



30 жетонов



1 книга приключения
1 журнал экспедиции



1 фишка группы с подставкой



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Приготовьте книгу приключения, журнал экспедиции, а также сформируйте стопки из карточек локаций и карточек приключения (**лицевой стороной вниз**).

Убедитесь, что карточки локаций рассортированы по буквам, а карточки приключения – по цифрам в восходящем порядке (А и 10 наверху).



Лучше всего сформировать из карточек приключения три стопки. Одна – с карточками от 10 до 84, вторая – со строчными буквами от d1 до p5 и третья – с заглавными буквами от R1 до T6. Постарайтесь не смотреть на лицевые стороны карточек до тех пор, пока игра не предложит вам взять определенные карточки!

Аккуратно выдавите фигурку с рюкзаком и шляпой, а также 16 жетонов отметок/вопросительных знаков из картонных рамок. Вставьте фигурку в подставку – это **фишка вашей группы**.

Внимание! В картонных рамках есть жетоны, на которые пока не стоит смотреть. Выдавливajte жетоны из картонных рамок только в том случае, если вас об этом попросит игра! У каждого жетона на оборотной стороне есть соответствующее обозначение (от Z1 до Z12).



Подготовка к игре должна выглядеть примерно так, как показано на рисунке ниже. Карточки локаций и приключения лежат в стопках лицевой стороной вниз на столе, рядом с ними – фишка группы, картонная рамка, книга приключения и журнал экспедиции, а жетоны отметок/вопросительных знаков образуют резерв.

Теперь положите на стол лицевой стороной вверх карточки приключения 10, 11 и 12. Это члены вашей исследовательской группы. Неважно, играете ли вы в одиночку, в паре, втроем или вчетвером, **все три карточки участвуют в игре**. Вы играете всей группой, а не распределяете между собой отдельных персонажей.

Фишка группы всегда показывает, где находятся персонажи.



Общая информация

Если текст на карточке или в книге приключения противоречит правилам, указанным здесь, приоритет остается за карточкой или книгой приключения!

- Это **кооперативная** игра. Договаривайтесь между собой, как вам действовать, что комбинировать и какие места исследовать.
- Если вы уже прочитали какой-либо параграф в книге приключения, можете в любой момент перечитать его снова.
- Если игра обязывает или разрешает вам прочитать параграф, это всегда относится ко всему параграфу целиком. Ни в каком случае нельзя читать параграф частично.
- Рекомендуем делать **записи** во время вашего приключения. Особенно, если сохранили игру и хотите продолжить в другой день. Некоторые параграфы дают вам выбор, но позволяют вернуться к ним позже и решить иначе. Также может быть, что вас попросят предоставить карточки приключения, которых у вас пока нет. Тогда, вероятно, стоит вернуться в эти локации позже.

Кроме того, вы можете использовать **вопросительные знаки**. Эти жетоны находятся в вашем свободном распоряжении. Используйте их, чтобы отмечать места, карточки приключения или другие жетоны во время игры – например, если думаете, что они могут пригодиться в дальнейшем для развития истории; если вам нужен предмет, которого у вас еще нет; для напоминания о том, чтобы что-то с этим попробовать и т.д. Для этого положите один из вопросительных знаков рядом с параграфом или на карточку приключения. Однако не забудьте убрать жетон, который уже выполнил свою задачу.

- На страницах 10-15 вы найдете подсказки, если в какой-то момент не будете знать, как поступить дальше. Найдите там цифру, соответствующую номеру на карточке приключения, локации, месте или жетоне. Для всех них есть решение, подсказывающее, что вам нужно сделать, чтобы история продолжилась.

Внимание! Подсказки не раскрывают ничего об истории, так что не бойтесь использовать их – лучше подглядеть, чем разочароваться из-за предполагаемого тупика!

ХОД ИГРЫ

Начинает игрок, который последним был за границей. Далее ход будет передаваться по часовой стрелке.

В свой ход вы можете **передвинуть фишку группы** и выполнить **действие**.

Передвижение фишки

В свой ход вы можете переместить фишку группы в любое место на открытой карточке локации по своему выбору, если на карточке приключения не указано иного. Вы также можете отказаться от передвижения, но если вы решаете передвинуть фишку, это нужно сделать **до выполнения действия**.

Карточки локаций

— это большие карточки, помеченные буквами. Места — это отдельные области на карточках локаций, помеченные индивидуальными трехзначными номерами.



Для удобства старайтесь не закрывать фишкой номер места — ставьте ее рядом.

Выполнение действия

После передвижения вы можете выполнить **одно** действие, но можете и отказаться от его выполнения — в таком случае ход перейдет к следующему игроку.

Каждое из ваших возможных действий позволит прочитать параграф из книги приключения и таким образом продвинуть приключение вперед — открыть карточки локаций и получить карточки приключения. Параграфы в книге приключения отсортированы: после пролога в алфавитном порядке идут все параграфы относящиеся к карточкам локаций (A — Q), включая комбинации букв и цифр, такие как d1 и т. д. Далее в восходящем порядке следуют параграфы, отмеченные трех-, четырех-, пяти- и, наконец, шестизначными номерами.

Доступные действия: **исследование** и **комбинирование**.

Исследование места

Если фишка стоит на открытой карточке локации, вы можете исследовать места на ней: для этого найдите в книге приключения трехзначный номер выбранного **места** и прочитайте этот параграф вслух.



Подсказка: некоторые места могут на первый взгляд показаться неважными. Но в ходе развития повествования они вдруг могут обрести значение! Поэтому может быть полезно позже вернуться в определенное место и скомбинировать с ним что-то, чего у вас раньше не было.

Также помните: не каждую головоломку или задачу можно решить в тот момент, когда вы только столкнулись с ней. Часто вам сначала нужны определенные предметы, а иногда задача или миссия растягивается на несколько глав. Используйте вопросительные знаки в качестве напоминаний о нерешенных загадках!

Комбинирование

В ходе игры вы **можете** и **должны комбинировать** друг с другом определенные компоненты игры, чтобы продвинуться дальше. Что с чем сочетается, иногда будет для вас очевидно, но иногда и нет. Будьте креативны!

В ходе каждого действия «Комбинирование» вы можете скомбинировать **два компонента игры**. При этом образуется **новая комбинация цифр или букв с цифрами**, которую нужно найти в книге приключения и прочитать соответствующий параграф вслух. Когда вы **комбинируете цифры**, ставьте **меньшее** из двух чисел **в начало**, а большее – в конец. (То есть нужно приставить одно число к другому, а не складывать их.)

Есть два вида комбинаций:

- **карточка приключения с карточкой приключения** (цифра с цифрой): в результате получается четырехзначная комбинация, с помощью которой обычно создается что-то новое из двух объектов.
- **карточка приключения с местом** (цифра с цифрой): получается пятизначная комбинация, которая обычно ведет к использованию или исследованию. При этом фишка группы должна находиться в этом месте.

Комбинировать два места друг с другом нельзя!

Если после комбинирования вы должны убрать из игры карточку приключения, игра специально сообщит вам об этом. Если это не указано, вы оставляете карточку у себя. Если параграф, соответствующий желаемой комбинации, отсутствует, значит, такая комбинация невозможна. При этом ваш ход все равно заканчивается!

У каждого персонажа вашей группы есть специальность, в которой он особенно хорошо разбирается. Поскольку у каждого из них, как и у любой другой карточки приключения, есть номер, вы можете комбинировать их с карточками приключения и местами. Таким образом персонажи будут применять свои знания и давать вам информацию о карточках приключения или местах.

Есть и особые комбинации, о них вам сообщит соответствующий параграф или карточка приключения: такие комбинации возможны только в описанной там ситуации.

Пример. Вы нашли карточки приключения 10 (кошачьи консервы) и 11 (открывалка для банок). Вы невероятно голодны, но у вас под рукой больше ничего нет, поэтому вы хотите рискнуть и перекусить кошачьими консервами. Для этого сначала нужно открыть банку. Скомбинировав карточки 10 и 11, вы читаете **параграф 1011**. Там написано: «У вас получилось открыть банку. Уберите из игры карточки 10 и 11 и возьмите карточку 12». На карточке 12 изображена открытая банка кошачьих консервов. Однако на следующем ходу вы передумали и теперь просто хотите избавиться от банки. Может, спрятать ее в чемодан, пока никто не видит? Для этого вы комбинируете карточку 12 с местом 301, находите **параграф 12301** и зачитываете то, что там написано. Наверняка, там содержится предостережение тому, кто задумал спрятать открытую банку кошачьего корма в чемодане товарища!



ПРАВИЛА ПО КАРТОЧКАМ

Карточки приключения – это маленькие карточки, на которых есть цифры или комбинации букв и цифр, написанные как на лицевой, так и на оборотной стороне. Некоторые параграфы потребуют, чтобы вы взяли карточки приключения или сбросили их. Если от вас требуется...

- взять одну или несколько **карточек приключения из стопки** («возьмите XY»): прочитайте их и положите перед собой лицевой стороной вверх, если не сказано иного. Теперь эти карточки являются частью вашего **инвентаря**. Вы также можете класть карточки приключения рядом с теми, кто их берет, однако, поскольку вы путешествуете группой, у вас всегда есть доступ ко всем карточкам приключения в инвентаре.
- убрать **из игры** одну или более **карточек приключения**: они навсегда уходят из игры! При этом неважно, где в данный момент находятся эти карточки.

Может случиться так, что вам будет предложено взять карточку приключения, которая уже находится в вашем распоряжении, или сбросить карточку, которая уже вышла из игры. В обоих случаях вы **не можете заново получить или сбросить** карточки приключения. Выполните все остальные указания, которые от вас требуются, насколько это возможно.

В определенные моменты в игру вступают карточки приключения, меняющие правила. Игра подскажет вам, когда это должно произойти. На карточке или в соответствующем параграфе будет указано, как играть с этими карточками – просто следуйте инструкциям.

ПРАВИЛА ПО ЖЕТОНАМ

В игре есть несколько разных жетонов, а также целый ряд отметок/вопросительных знаков (используйте сторону, которая нужна в данный момент). Игра скажет вам, когда и как все эти жетоны вступают в игру.

Если игра требует положить отметку **на место**, то вы накрываете ею номер места. Это место больше недоступно, и вы больше не можете ничего с ним комбинировать. Если вы должны положить отметку **рядом с местом**, положите ее рядом с указанным трехзначным номером. Место остается доступным, и вы можете в дальнейшем взаимодействовать с ним. Соответствующая цель появится в ходе игры.

КНИГА ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Книга приключения содержит всю историю и состоит из множества отдельных параграфов, начинающихся с букв, цифр или их комбинаций. Почти все, что вы делаете во время игры, будет побуждать вас прочитать вслух один или несколько параграфов в книге приключения.

Внимательно следите за тем, чтобы вы читали только тот параграф, который требуется в настоящий момент!

Многие параграфы в книге приключения содержат не только рассказ, но и технические инструкции. Убедитесь, что вы выполняете их одну за другой, и после прочтения на всякий случай проверьте параграф еще раз, чтобы удостовериться, что ничего не забыли.

Фраза «Прочитайте параграф XYZ» сокращается следующим образом: «►XYZ».

Если параграф продолжается на следующей странице, это обозначается так: ►►.

СОХРАНЕНИЕ ИГРЫ

Если вы хотите прервать игру и сохранить ее, фотографируйте актуальное состояние игры и карточки приключения, которые на данный момент нашли. Вы можете также записать все на вашем собственном листочке бумаги или на следующей странице правил. Отметьте локацию и место, в котором находится ваша фишка, в каких местах еще не были, где предполагаете наличие зацепок, что хотите попробовать и т.д. Используйте для этого жетоны вопросительных знаков!

Затем упакуйте все открытые карточки локаций, полученные карточки приключения и карточки персонажей в зип-пакет. Еще не открытые карточки локаций и приключения уберите в другой зип-пакет. Все карточки приключения и локаций, которые вышли из игры, оставьте в коробке. Готовы продолжить игру? Разложите все карточки локаций и приключения, согласно вашим фотографиям или записям, и поставьте фишку на прежнее место.

ИГРА НАЧИНАЕТСЯ! ПРОЧИТАЙТЕ ПАРАГРАФ 100!

ЗАМЕЧАНИЯ ПО ПОДСКАЗКАМ

Здесь вы найдете подсказки по карточкам локаций и приключения, жетонам и местам. Они подскажут, как получить нужное, а также возможные варианты применения, что можно получить с помощью этого или что оно потребует. Обратите внимание, что вариантов комбинаций, конечно, существует больше, чем перечислено здесь. Например, многие подсказки только намекают, как решить те или иные головоломки.

Внимание: если подсказка указывает на что-то, чего у вас еще нет, вы, конечно, также можете прочитать соответствующую подсказку, чтобы узнать, как это получить и т.д.

Как = Как получить/добраться до этого объекта, например, путем исследования или комбинирования.

С чем = С чем можно комбинировать этот элемент, и к чему это приведет?

С помощью значка // перечисляются дополнительные опции «Как» или «С чем».

Внимание: *Может оказаться, что не получится опробовать все комбинации!*

Пример 1: «15: Как: А/601. С чем: 20, чтобы получить 21» означает, что вы получите карточку приключения 15 на карточке локации А в месте 601 и должны в ходе игры скомбинировать ее с карточкой приключения 20, чтобы затем получить карточку приключения 21.

Пример 2: «17: Как: 12 с 21» означает, что вы получите карточку приключения 17, если скомбинируете карточки приключения 12 и 21, а затем прочитаете параграф 1221.

Пример 3: «17: Как: 21 с А/201» означает, что вы получите карточку приключения 17, если скомбинируете карточку приключения 21 с местом 201 на карточке локации А и прочитаете параграф 21201.

ПОДСКАЗКИ К КАРТОЧКАМ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

- 10:** Как: выкладывается в начале игры. С чем: 44, чтобы получить 45.
- 11:** Как: выкладывается в начале игры. С чем: d2/103 (► 555), чтобы получить 33 // В/412, чтобы получить 37 // С/409, чтобы получить 32 // D/405, чтобы получить 38.
- 12:** Как: выкладывается в начале игры. С чем: 21, чтобы получить 17 // В/612, чтобы открыть С // С/509, чтобы открыть D // M/611, чтобы открыть N.
- 13:** Как: А/601. С чем: 18, чтобы получить 23 // 24, чтобы получить 29 // А/101, чтобы получить 18.
- 14:** Как: С. С чем: D/505, чтобы получить 25 // F/513 (► 513), чтобы получить 46 и Z11 // f1/813, чтобы, попасть в башню // H/135, чтобы получить 50 и открыть h1 // m1/116, чтобы получить 83 // O/308, чтобы получить 64.
- 15:** Как: А/601. С чем: 20, чтобы получить 21.
- 16:** Как: А/501. С чем: 19, чтобы получить 22.
- 17:** Как: 12 с 21 // 21 с А/201.
- 18:** Как: А/101 // 13 с А/101. С чем: 13, чтобы получить 23.
- 19:** Как: А/401. С чем: 16, чтобы получить 22.

- 20: Как: A/301. С чем: 15, чтобы получить 21.
21: Как: 15 с 20. С чем: A/201, чтобы получить 17.
22: Как: 16 с 19 ► 901 (решение: ► 3022).
23: Как: 13 с 18.
24: Как: C/109. С чем: 13, чтобы получить 29.
25: Как: 28 с B/312. С чем: 36, чтобы избавиться от 36 // B/212, чтобы получить Z6 // C/209, чтобы получить Z4 // Q/325, чтобы получить 49.
26: Как: d2/203.
27: Как: D/205. С чем: положите на него Z6 (решение: ► 396), чтобы получить 39.
28: Как: C/309. С чем: B/312, чтобы получить 25.
29: Как: 13 с 24. С чем: B/512, чтобы получить 30 // 35, чтобы избавиться от 35.
30: Как: 29 с B/512. Требуется для R2 ► 155 (решение: ► 305225).
31: Как: 51 с d1/337. Дополняет карту в журнале экспедиции.
32: Как: C/409 // 11 с C/409.
33: Как: d2/103 (► 555) // 11 с d2/103 (► 555).
34: Как: d5/230 // d6/603.
35: Как: d3/630. С чем: 29, чтобы избавиться от 35.
36: Как: d4/530. С чем: 25, чтобы избавиться от 36.
37: Как: B/412 // 11 с B/412.
38: Как: D/405 // 11 с D/405.
39: Как: положить Z6 на 27 (решение: ► 396).
40: Как: d2/303.
41: Как: 56 с e1/602. С чем: положите на него Z6+Z7 (решение: ► 582), чтобы открыть J.
42: Как: i/346 С чем: E/302, чтобы получить 60.
43: Как: i/346. С чем: F/113, чтобы открыть f1.
44: Как: i/146. С чем: 10, чтобы получить 45.
45: Как: 10 с 44.
46: Как: F/513 // 14 с F/513. С чем: G/124, чтобы получить Z9 и открыть Q.
47: Как: решить головоломку на 46 (требуется Z9, Z10, Z11, Z12; решение: ► 467). С чем: F/513, чтобы получить 48.
48: Как: 47 с F/513. Требуется, чтобы через ► 4957 ► 126 получить 56.
49: Как: 25 с Q/325. С чем: 57 (► 126), чтобы получить 56.
50: Как: 14 с H/135. Нужно на i/446 сложить с 54 (► 104), чтобы получить 52.
51: Как: d1/237. С чем: d1/337, чтобы получить 31 и Z7.
52: Как: На i/446 сложить 50 с 54 (► 104). Дополняет карту в журнале экспедиции.
53: Как: j3/286 ► 686.
54: Как: Q/425. Нужно на i/446 сложить с 50 (► 104), чтобы получить 52.
55: Как: f1/713 (► 913).
56: Как: 49 с 57 (► 126). С чем: e1/602, чтобы получить 41.
57: Как: H/335 (► 735). С чем: 49 (► 126), чтобы получить 56.
58: Как: j3/486.
59: Как: 14 с f1/813 (► 193).
60: Как: 42 с E/302.
61: Как: 14 с f1/813 (► 293).
62: Как: 61.
63: Как: Q/525.
64: Как: 14 с O/308. Для головоломки требуется 81 и похожее изображение в журнале экспедиции. (Решение: ► 3121).
65: Как: K/862871 ► 875 // K/872871 ► 875. Требуется, чтобы через K/867868 ► 889 или K/869868 ► 889 получить 68.
66: Как: K/870871. Требуется, чтобы через K/868873 ► 915 открыть J.
67: Как: K/864866 ► 880 // K/867866 ► 880.

- 68:** Как: K/867868 ► 889 // K/869868 ► 889. Требуется, чтобы через K/868873 ► 915 открыть L.
- 69:** Как: M/311. С чем: L/206, чтобы получить 79.
- 70:** Как: M/511. С чем: 73, чтобы получить 74.
- 71:** Как: m1/216. Требуется вместе с 72 и 76 для головоломки на N/515. (Решение: ► 444).
- 72:** Как: m2/110. Требуется вместе с 71 и 76 для головоломки на N/515. (Решение: ► 444).
- 73:** Как: L/406. С чем: 70, чтобы получить 74.
- 74:** Как: 70 с 73. С чем: N/215, чтобы получить 76.
- 75:** Как: M/411. С чем: 83, чтобы получить 84.
- 76:** Как: 74 с N/215. Требуется вместе с 71 и 72 для головоломки на N/515. (Решение: ► 444).
- 77:** Как: решить головоломку на N/515 (требуется 71, 72 и 76; решение: ► 444).
- 78:** Как: m2/110.
- 79:** Как: 69 с L/206.
- 80:** Как: решить головоломку на 14308 (решение: ► 3121). С чем: положите на него Z6+Z7+Z8 (решение: ► 3851), чтобы открыть P.
- 81:** Как: N/315. Вместе похожим изображением в журнале экспедиции для головоломки на 14308 (решение: ► 3121), чтобы получить 80.
- 82:** Как: m2/110.
- 83:** Как: 14 с m1/116. С чем: 75, чтобы получить 84.
- 84:** Как: 75 с 83.
- R1:** Игра начинается с R1.
- R2:** D/105.
- R3:** На R2 ► 155 и постройте плот (требуются 30, Z2, Z3, Z4, Z5; решение: ► 305225).
- R4:** ► 200 (требуется завершение главы 1 на d7/730).
- R5:** ► 200 (требуется завершение главы 1 на d7/730).
- R6:** ► 300 (требуется завершение главы 2 на j2/375 ► 999).
- R7:** ► 300 (требуется завершение главы 2 на j2/375 ► 999).
- T1:** A/201 ► 650 ► 350. Требуется 17 и отметка возле 101 (головоломка на Z2 ► 901; решение: ► 3022).
- T2:** На R2 ► 155 и постройте плот (требуются 30, Z2, Z3, Z4, Z5; решение: ► 305225).
- T3:** ► 200 (требуется завершение главы 1 на d7/730).
- T4:** Когда 31 и 52 в игре (дополняют карту в журнале экспедиции): J/404 ► 504 ► 804.
- T5:** 300 ► (требуется завершение главы 2 на j2/375 ► 999).
- T6:** P.

ПОДСКАЗКИ К МЕСТАМ

- 101:** Получите 18. С чем: 13, чтобы получить 18.
- 103:** ► 555, чтобы получить 33. С чем: 11 (► 555), чтобы получить 33.
- 105:** Получите R2.
- 109:** Получите 24 и журнал экспедиции.
- 110:** Получите 82.
- 111:** Открывает m1.
- 112:** Получите Z2.
- 113:** С чем: 43, чтобы открыть f1.
- 116:** С чем: 14, чтобы получить 83.
- 124:** С чем: 46, чтобы получить Z9 и открыть Q.
- 135:** С чем: 14, чтобы получить 50 и открыть h1.
- 139:** Открывает d5 или d6.
- 146:** Получите 44.
- 201:** (► 650) Открывает В. С чем: 21, чтобы получить 17.
- 203:** Получите 26.

- 205:** Получите 27. (Решение: ► 396).
- 206:** С чем: 69, чтобы получить 79.
- 209:** С чем: 25, чтобы получить 24.
- 212:** С чем: 25, чтобы получить 26.
- 213:** Открывает G.
- 214:** Открывает р3.
- 215:** С чем: 74, чтобы получить 76.
- 216:** Получите 71.
- 230:** Получите 34. Открывает d7.
- 235:** Получите 212.
- 237:** Получите 51 и Z3.
- 239:** Открывает d5 или d6.
- 275:** Открывает j3.
- 286:** (► 686) Получите 53, но также передвиньте жетон агента.
- 301:** Получите 20.
- 302:** С чем: 42, чтобы получить 60.
- 303:** Получите 40.
- 306:** Открывает M.
- 308:** С чем: 14, чтобы получить 64. (Решение: ► 3121, посох зеркально перевернут).
- 309:** Получите 28. С чем: В/312, чтобы получить 25.
- 311:** Получите 69.
- 312:** С чем: 28, чтобы получить 25.
- 313:** Открывает H.
- 315:** Получите 81.
- 316:** Открывает m2.
- 325:** С чем: 25, чтобы получить 49.
- 330:** Открывает d7.
- 335:** Если h1 в игре: ► 735, чтобы получить 57.
- 337:** С чем: 51, чтобы получить 31 и 27.
- 346:** Получите 42 и 43.
- 364:** Открывает j2.
- 375:** Если 28 в игре: ► 999 для завершения главы 2.
- 386:** Открывает j4.
- 401:** Получите 19.
- 402:** Открывает F.
- 404:** Если 31 и 52 в игре (дополняет карту в журнале экспедиции): ► 504. ► 804, чтобы открыть j1.
- 405:** Получите 38.
- 406:** Получите 73.
- 409:** Получите 32. С чем: 11, чтобы получить 32.
- 411:** Получите 75.
- 412:** Получите 37. С чем: 11, чтобы получить 37.
- 413:** Открывает i.
- 425:** Получите 54.
- 446:** Сложите 50 с 54 (► 104), чтобы получить 52.
- 486:** Получите 58.
- 501:** Получите 16.
- 502:** Открывает e1.
- 503:** Открывает d7.
- 505:** С чем: 14, чтобы получить 25.
- 509:** С чем: 12, чтобы открыть D.
- 511:** Получите 70.

- 512: С чем: 29, чтобы получить 30.
 513: Получите 46 и Z11. С чем: 14 (► 513), чтобы получить 46 и Z11 // 47, чтобы получить 48.
 514: Открывает р1.
 515: Требуется 71, 72 и 76, чтобы получить 77 и открыть O. (Решение: ► 444).
 525: Получите 63.
 530: Получите 36.
 546: Получите Z10.
 601: Получите 13 и 15.
 602: С чем: 56, чтобы получить 41 и открыть J. (Решение: ► 582).
 603: Получите 34. Открывает d7.
 611: С чем: 12, чтобы открыть N.
 612: Открывает C. С чем: 12, чтобы открыть C.
 630: Получите 35.
 646: Получите 42 и 43.
 670: Решите (► 427, слева направо показаны символы 4, 2 и 7 линий), чтобы получить Z8.
 713: Если рядом с 813 лежит отметка: ► 913, чтобы получить 55.
 730: Завершает главу 1.
 746: Получите 44.
 813: С чем: 14, чтобы попасть в башню.
 814: ► 819, чтобы открыть р2.
 914: Открывает р1.

КАК ПРОЙТИ КАРТОЧКУ ЛОКАЦИИ K?

Необходимо пройти следующие шаги (порядок может меняться):

► 862871 ► 875, чтобы получить 65 // ► 872871 ► 875, чтобы получить 65.

Если в игре 65: ► 867868 ► 889, чтобы получить 68 // Если в игре 65: ► 869868 ► 889, чтобы получить 68.

► 870871, чтобы получить 66.

Если в игре 66 и 68: ► 868873 ► 915, чтобы открыть L.

Опционально:

► 864866 ► 880, чтобы получить 67 // ► 867866 ► 880, чтобы получить 67.

КАК ОТКРЫТЬ КАРТОЧКИ ЛОКАЦИЙ?

A: Игра начинается с A.

B: A/201 ► 650 ► 350. Требуется 17 и отметка рядом с 101 (головоломка на 22 ► 901, решение: ► 3022).

C: B/612 // 12 с B/612.

D: 12 с C/509.

d1: Если карточка 39 в игре: ► 805.

d2: На R2 ► 155 и постройте плот (требуются 30, Z2, Z3, Z4, Z5; решение: ► 305225).

d3: Если карточка 40 в игре: ► 830.

d4: Если карточка 40 в игре: ► 930.

d5: d3/139 // d4/239.

d6: d3/139 // d4/239.

d7: d5/230 // d5/330 // d6/503 // d6/603.

E: ► 200 (требуется завершение главы 1 на d7/730).

e1: E/502.

F: E/402.

f1: 43 с F/113.

- G:** F/213.
H: F/313.
h1: 14 с H/135.
i: F/413.
i1: 47 с i/246.
J: 56 с e1/602, и затем положить Z6+Z7 на 41 (решение: ► 582).
j1: Если 31 и 52 в игре (дополняет карту в журнале экспедиции): J/404 ► 504 ► 804.
j2: j1/364.
j3: j2/275.
j4: j3/386.
K: ► 300 (требуется завершение главы 2 на j2/375 ► 999).
L: На K, когда в игре 66 и 68: ► 868873 ► 915.
M: L/306.
m1: M/111.
m2: m1/316.
N: 12 с M/611.
n1: На T6 жетон агента на последней клетке (► 980), а затем ► 780.
n2: На T6 жетон агента на последней клетке (► 980), а затем ► 680.
O: Если карточка 77 в игре: ► 715 или ► 815.
P: Если карточка 80 в игре: положите на нее Z6+Z7+Z8 (решение: ► 3851).
p1: P/514.
p2: p1/814 ► 819.
p3: P/214.
p4: На T6 жетон агента на последней клетке (► 980), а затем ► 780.
p5: На T6 жетон агента на последней клетке (► 980), а затем ► 680.
Q: 46 с G/124.

ПОДСКАЗКИ К ЖЕТОНАМ

- Плот:** На R2 ► 155 и постройте плот (требуются 30, Z2, Z3, Z4, Z5; решение: ► 305225).
Корабль: ► 300 (требуется завершение главы 2 на j2/375 ► 999).
Z1: A/201 ► 650 ► 350. Требуется 17 и отметка рядом с 101 (головоломка на 22 ► 901, решение: ► 3022). После этого остается в игре.
Z2: B/112. Требуется для R2 ► 155 (решение: ► 305225).
Z3: d1/237. Требуется для R2 ► 155 (решение: ► 305225).
Z4: 25 с C/209. Требуется для R2 ► 155 (решение: ► 305225).
Z5: 14 с D/505. Требуется для R2 ► 155 (решение: ► 305225).
Z6: 25 с B/212. Требуется для 27 (решение: ► 396), 41 (решение: ► 582) и 80 (решение: ► 3851).
Z7: 51 с d1/337. Требуется для 41 (решение: ► 582) и 80 (решение: ► 3851).
Z8: j4/670 (решение: ► 427). Требуется для 80 (решение: ► 3851).
Z9: 46 с G/124. Необходимо для 46 (решение: ► 467).
Z10: i/546. Требуется для 46 (решение: ► 467).
Z11: F/513 // 14 с F/513. Требуется для 46 (решение: ► 467).
Z12: h1/235. Требуется для 46 (решение: ► 467).

Журнал экспедиции открывается на C/109.

АВТОРЫ

Фил Уолкер-Хардинг с детства увлекается настольными играми и их созданием. Особенно ему нравятся игры, которые собирают вместе людей разных возрастов и характеров. Фил интересуется теологией, классическими голливудскими фильмами и древнеегипетскими мифами. Он живет со своей супругой Мередит в Сиднее, Австралия.



Мэтью Данстэн родился в 1987 г. в Сиднее, Австралия. Его самые ранние воспоминания об играх связаны с тем, как он играл со своей бабушкой в карточные игры и его играм в походные шахматы. Мэтью получил их в 6 лет от своей тети, с ними он приставал ко всем, умоляя поиграть с ним. Сейчас он работает химиком в Кембриджском университете в Англии и исследует материалы для сбора и хранения CO₂.



Идея и сценарий игры: Мэтью Данстан, Фил Уолкер-Хардинг

Редактирование повествования: Юте Виланд

Редакторы: Михаэль Зибер-Баскаль, Килиан Воссе

Графический дизайн: Kreativbunker, Fiore GmbH

Иллюстрации: Илина Найденова (персонажи), Йоханна Рупрехт (локации), Фолько Стриз (обложки), Карин Виттиг (предметы)

© 2022 KOSMOS Verlag, Pfizerstr.
5-7, 70184 Stuttgart, Germany

Авторы и издательство «Kosmos» благодарят всех, кто тестировал игру, вычитывал правила и помогал исправлять ошибки.

© Zvezda. All rights reserved.

Над игрой работали:

Менеджер проекта: Чиклаева Валентина

Переводчик с немецкого: Дербасов Даниил

Вёрстка: Дзибук Анастасия

Корректура: Логунова Екатерина

Продюсер: Комаров Константин

Арт-директор: Романова Татьяна

Общее руководство: Панов Евгений