

Авторы игры:
ОЛЕГ МЕЛЕШИН, ГЕОРГИЙ ШУГОЛЬ,
АЛЕКСАНДР КРИС

КРИАТИДЫ

В ПОИСКАХ МИФИЧЕСКИХ
СУЩЕСТВ

ПРАВИЛА ИГРЫ



14+



90+ МИН



1-4 ИГРОКОВ

КРИПТИДЫ



В ПОИСКАХ МИФИЧЕСКИХ СУЩЕСТВ

На Земле остаётся всё меньше мест, где дикие животные могут чувствовать себя в безопасности. Это касается и криптидов — загадочных созданий, чьё существование ещё нужно доказать.

Вы работаете криптозоологом и занимаетесь поиском необыкновенных существ, которые научились хорошо скрываться от людских глаз. Ваша задача — путешествовать по Европе, чтобы не только найти представителей этих уникальных видов, но и переместить их в безопасную среду обитания. Многие природоохранительные организации готовы принять некоторых существ, а для других вы строите специальный заповедник.

Станьте знаменитым криптозоологом и заработайте больше всех очков репутации, отыскивая криптидов и перемещая их в заповедник.

СОДЕРЖАНИЕ

1. Компоненты	4	7. Режимы игры	25
2. Подготовка к игре	6	• Вольпертингер	25
• Общая подготовка к игре	6	• Игра против браконьера (одиночный режим)	26
• Подготовка игрока	8	• Игра без жетонов ставок	30
3. Карточки криптидов	9	8. Уточнение способностей некоторых криптидов	30
4. Ход игры	10	9. Описание символов	31
I. Фаза криптозоолога	10		
• Передвинуться	10		
• Собрать доказательство	11		
• Отследить криптида	12		
• Переместить криптида	14		
• Обновить доказательства и криптидов	15		
• Применить навыки	16		
II. Фаза помощника	17		
• Действия помощника	17		
• Конец хода	19		
5. Пример хода	21		
6. Конец игры	24		
• Подсчёт очков и определение победителя	24		



1. КОМПОНЕНТЫ



16 карточек криптидов
I уровня



15 карточек криптидов
II уровня



12 карточек криптидов
III уровня



13 карточек контрактов



Компоненты
могут отличаться
от изображённых.

1 игровое поле



4 планшета игроков



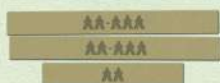
10 жетонов бонусных
слухов



32 жетона
доказательств



1 заповедник



3 забора заповедника (для игры с 2-3 участниками)



8 жетонов заявок



32 фишки криптидов (по 8 на игрока)



5 кубиков помощника



2 кубика отслеживания



1 мешочек для доказательств



51 тайл местности: 17 тайлов гор (коричневого цвета), 17 тайлов воды (синего цвета), 17 тайлов леса (зелёного цвета)



4 фишки криптозоологов



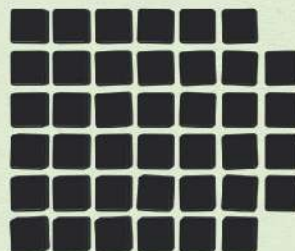
4 фишки помощников



8 маркеров действий (по 2 на игрока)



8 жетонов ставок (по 2 на игрока)



40 маркеров навыков



4 памятки



1 блокнот для подсчёта очков



43 тайла криптидов: 14 тайлов горных криптидов, 13 тайлов лесных криптидов, 13 тайлов водных криптидов, 3 особых тайла



20 монет номиналом 1 / 10 монет номиналом 3



20 жетонов опыта номиналом 1 / 10 жетонов опыта номиналом 2

РЕЖИМ «ВОЛЬПЕРТИНГЕР»



11 жетонов Вольпертингера



1 карточка Вольпертингера

КОМПОНЕНТЫ ДЛЯ ОДИНОЧНОГО РЕЖИМА «ИГРА ПРОТИВ БРАКОНЬЕРА» СМ. НА СТР. 26

2. ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

ОБЩАЯ ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. Положите **игровое поле** в центр стола.
2. Положите **заповедник** рядом с игровым полем.
3. Сложите все **жетоны доказательств** в мешочек и перемешайте их.

Примечание: не кладите в мешочек жетоны бонусных слухов 🗉.

- Вытащите из мешочка 3 жетона доказательств и положите их **лицом вниз** на рынок доказательств на игровом поле (жетоны должны лежать стороной с номером локации ⚙️/🌿/🔥/🏰 вверх).



- Посмотрите на **номер локации на крайнем правом жетоне** на рынке доказательств — он указывает, на какую локацию вы должны выложить следующий жетон. Вытащите жетон из мешочка и положите его **лицом вниз** на соответствующую локацию на игровом поле. Продолжайте выкладывать жетоны доказательств, пока на игровом поле не окажется 7 жетонов (не считая жетонов на рынке доказательств). Чтобы определить, на какую локацию выкладывать следующий жетон доказательств, всегда смотрите на номер локации **на последнем выложенном жетоне**. Может оказаться, что на одной локации будет до 2 жетонов доказательств.
- Переверните все жетоны доказательств лицом вверх.



4. Разделите **карточки криптидов** по уровням и перемешайте каждую колоду по отдельности. Положите колоды **лицом вниз** рядом с игровым полем.

5. Выложите **6 карточек криптидов I уровня** **лицом вверх** рядом с игровым полем. На некоторых карточках есть знак вопроса Ⓞ. Если на открытых карточках есть такой символ, положите на него жетон доказательства из мешочка:
 - если знак вопроса Ⓞ находится **в левой нижней части** карточки, положите жетон доказательства **лицом вниз** поверх этого символа, чтобы узнать номер локации;
 - если знак вопроса Ⓞ находится **в правой части**, положите жетон доказательства **лицом вверх**, чтобы узнать, доказательство какого типа требуется.
6. Положите **2 кубика отслеживания** рядом с карточками криптидов.
7. Разделите **тайлы криптидов** на стопки по цветам и положите их **лицом вверх** рядом с колодами карточек криптидов.
8. Сложите **монеты** 🪙, **жетоны опыта** 🌟 и **жетоны бонусных слухов** 🗉 в специально отведенную для них зону в левом нижнем углу игрового поля. Это ваш общий запас.
9. Перемешайте **карточки контрактов**. Откройте 1 карточку и положите её в специально отведенное место в нижней части игрового поля.
10. Перемешайте **жетоны заявок** и положите 4 жетона **лицом вверх** в ячейки заповедника.
11. Разделите **тайлы местности** по цветам и положите их **лицом вверх** на специально отведенные области заповедника.
12. Положите **кубики помощника** рядом с треком инициативы на игровом поле:
 - 3 кубика при игре с 2 участниками
 - 4 кубика при игре с 3 участниками
 - 5 кубиков при игре с 4 участниками

Пример подготовки к игре с 3 участниками



ПОДГОТОВКА ИГРОКА

1. Каждый игрок выбирает цвет и берёт следующие компоненты:

- | | |
|--|--|
| А. Планшет игрока | И. 1 памятку |
| Б. 2 маркера действий | К. 1 жетон бонусных слухов (положите его на пустую крайнюю левую ячейку на вашем планшете) |
| В. 10 маркеров навыков | Л. Независимо от общего количества игроков, каждый игрок получает определённое количество монет в зависимости от позиции на треке инициативы: |
| Г. 8 фишек криптоидов | <ul style="list-style-type: none"> • 1-й игрок — 1 монету • 2-й игрок — 2 монеты • 3-й игрок — 2 монеты • 4-й игрок — 3 монеты |
| Д. 2 случайные карточки контрактов (положите их лицом вниз — только вы можете смотреть на эти карточки) | |
| Е. 2 жетона ставок | |
| Ж. 1 фишку криптозоолога | |
| З. 1 фишку помощника | |

Каждый игрок в любом порядке ставит своего помощника на левую клетку трека инициативы, начиная с выделенной клетки и ниже. Порядок фишек на треке инициативы определяет порядок хода игроков. Игрок, чья фишка стоит выше всех, ходит первым.



2. Положите **маркеры действий** в ячейки Основного действия и Основного перемещения на вашем планшете, закрыв красную область ячейки.

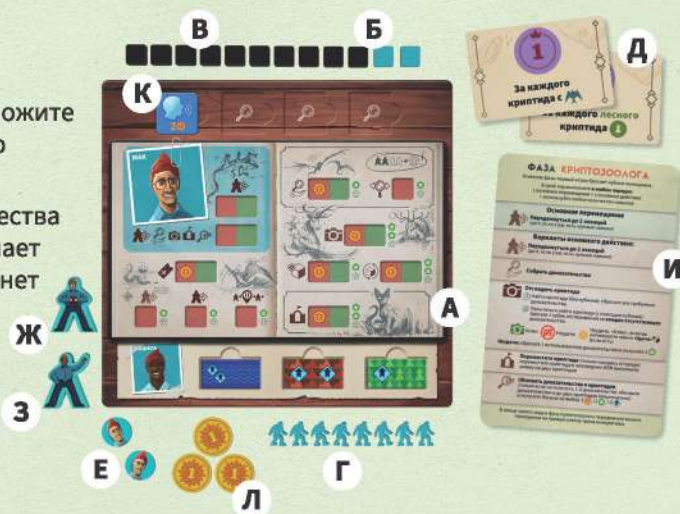
3. Положите **1 маркер навыка** в ячейку «Билет на самолёт». Отложите оставшиеся 9 маркеров в сторону.

4. Начиная с первого игрока и далее в порядке очереди на треке инициативы, выполните следующее:

4А. Поставьте вашего криптозоолога в любой незанятый город на игровом поле.

4Б. Положите ваши жетоны ставок на любые 2 открытые карточки криптоидов (на одной карточке могут быть жетоны разных игроков).

4В. Возьмите 3 любых тайла местности разного типа и положите их лицом вверх на специальные ячейки в нижней части вашего планшета.



Примечание 1: во время игры вы можете отслеживать только тех криптоидов, на чьих карточках лежат ваши жетоны ставок. Однако в ходе игры вы сможете переложить жетоны.

Примечание 2: в конце игры вам придётся сбросить 1 из ваших контрактов, поэтому вы получите очки репутации только за 1 контракт.

3. КАРТОЧКИ КРИПТИДОВ

Карточки криптоидов — ключевой элемент игры. Вам предстоит находить криптоидов и перемещать их в безопасные места. Карточки криптоидов разделены на 3 уровня в зависимости от сложности их отслеживания.

Так выглядит структура карточки криптоидов:

Локация на игровом поле

Чтобы поймать определённого криптоида, ваш криптозоолог должен находиться в этой локации.

Некоторые криптоиды живут в городах — на их карточках изображён символ города и его название.

На некоторых карточках криптоидов вместо локации изображён знак вопроса. Это криптоиды, покинувшие свою привычную среду обитания. Каждый раз, когда вы открываете такую карточку, доставайте из мешочка доказательство и положите его лицом вниз на знак вопроса, чтобы определить локацию для этого криптоида в текущей игре.

Примечание: значения жетонов доказательств, которые выкладываются на знак вопроса, не учитываются для контрактов, заявок и уникальных способностей других криптоидов.



Эффекты уникальных способностей криптоидов преобладают над обычными правилами игры.

4. ХОД ИГРЫ

Игра длится несколько раундов. Каждый раунд состоит из 2 фаз: **фазы криптозоолога** и **фазы помощника**.

В начале каждой фазы определите порядок хода игроков: первым ходит игрок, чья фишка помощника стоит выше остальных на треке инициативы. После того как все игроки сделали ход в фазу криптозоолога, начинается фаза помощника. Как только все игроки сделали ход в фазу помощника, снова начинается фаза криптозоолога.



*Пример: так как фишка **Алекса** стоит выше, то он будет ходить первым. Второй будет ходить **Катя**, а третьим — **Макс**. После того как **Макс** сделает ход в фазу криптозоолога, начнётся фаза помощника.*

- I. Фаза криптозоолога:** с помощью фишки криптозоолога путешествуйте по игровому полю, собирайте доказательства, находите и перемещайте криптидов. В конце вашего хода сразу же сдвиньте вашего помощника вправо на треке инициативы.
- II. Фаза помощника:** подвиньте вашего помощника вверх или вниз по треку инициативы, чтобы получить ресурсы или потратить их на навыки. В конце вашего хода положите тайл местности на заповедник и восстановите ваши действия. Затем сдвиньте вашего помощника обратно на левую клетку трека инициативы.

Игра подходит к концу, когда игроки не могут больше положить тайл местности в заповедник. Текущий раунд доигрывается до конца, а следующий раунд становится финальным. После финального раунда игра заканчивается, и игроки подсчитывают очки. Игрок, набравший больше всех очков репутации, становится победителем.

I. ФАЗА КРИПТОЗОЛОГА

В начале фазы криптозоолога первый игрок бросает все кубики помощника.

В свой ход игрок выполняет **1 основное передвижение** и **1 основное действие** на выбор:



– Передвинуться



– Отследить криптида



– Собрать доказательство



– Переместить криптида



– Обновить доказательства и криптидов

В любой момент своего хода игрок также может **использовать навыки**.

Основное действие, основное передвижение и использование навыков можно выполнять в любом порядке.

Каждый раз, когда вы выполняете действие, передвигаетесь или используете навыки, сдвиньте маркер действия или маркер навыка вправо на вашем планшете игрока с позиции «доступно» (справа будет видна зелёная ячейка) в позицию «применено» (слева будет видна красная ячейка).



ПЕРЕДВИНУТЬСЯ



Криптозоологи много путешествуют, чтобы отыскать следы криптидов, найти их и доказать миру, что они существуют.

Передвиньте вашего криптозоолога в другую локацию, соединённую линиями, на расстояние до 2 клеток от вашей текущей локации. В одной локации может находиться несколько криптозоологов.

Локации бывают 2 типов:

Регионы **N** **E** **S** **W** — в этих локациях вы можете найти доказательства присутствия криптидов и отследить их.

Города — находясь в городах, вы можете перемещать криптидов.



Примечание: во время игры вы можете увеличить дальность вашего передвижения, получив до 2 навыков «Дальность передвижения», которые позволяют передвинуться на расстояние до 3 локаций (с 1 навыком) или до 4 локаций (с 2 навыками). См. «Применить навыки» на стр. 16.

Важно: передвижение нельзя разбить на этапы. Если вы решаете передвинуться на 1 локацию, а затем выполнить другое действие, вы не сможете после передвинуться ещё на 1 локацию, так как вы уже выполнили передвижение.



Примечание: во время игры вы можете получить навык «Разбить передвижение», который позволяет использовать часть доступных очков передвижения, остановиться, чтобы применить ваши навыки или выполнить действие, а затем закончить передвижение (см. «Применить навыки» на стр. 16).

Важно: приведённые в этом разделе правила применяются и к основному передвижению, и к передвижению в качестве основного действия. Они считаются разными действиями, поэтому вы также можете использовать навыки между этими двумя типами передвижения.

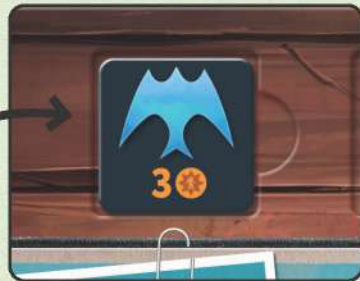
Если вы не хотите передвигаться в свой ход, отметьте ваше основное передвижение как выполненное и останьтесь в текущей локации.

СОБРАТЬ ДОКАЗАТЕЛЬСТВО



Чтобы выследить криптидов, вам необходимо найти доказательства их существования. Наиболее популярные — слухи. Вы также можете найти много странных предметов в частных коллекциях местных жителей.

Соберите 1 жетон доказательства с локации, где стоит ваш криптозоолог. Положите это доказательство на пустую ячейку в верхней части вашего планшета.



Если на вашем планшете игрока нет пустых ячеек, вы не можете выполнить это действие.

Важно: если вы взяли последнее доказательство с игрового поля, немедленно выложите 7 новых доказательств из мешочка на поле (см. «Обновить доказательства» на стр. 15).



Примечание: в фазу помощника вы можете получить навык «Собрать доказательство с соседней локации», который позволяет вам собрать доказательство с локации, примыкающей к вашей текущей локации, во время выполнения действия или применения навыка «Собрать доказательство».

ЖЕТОНЫ ДОКАЗАТЕЛЬСТВ

Доказательства бывают 7 типов. 6 типов являются основными:



Жертва



Кости



Очевидец



Следы



Силуэт в небе



Очертания в воде

Число на лицевой стороне жетона означает стоимость его покупки и продажи на рынке доказательств (см. «Купить и продать доказательства» на стр. 19).

Седьмой тип доказательства, **слухи**, особый. Как и другие доказательства, слухи нужны, чтобы отследить некоторых криптидов, но их также можно использовать как **джокер**: вы можете потратить 2 слуха вместо 1 любого другого доказательства.



Совет: эта особенность полезна для отслеживания криптидов II и III уровней, так как для них требуется больше доказательств. Также она пригодится вам, если вы не можете получить необходимые доказательства для криптидов I уровня.

ОТСЛЕДИТЬ КРИПТИДА

Как настоящий криптозоолог, вы стараетесь отыскать криптидов, чтобы переселить их в безопасную среду обитания. Вы можете упорно искать доказательства, которые позволят вам наверняка найти криптида, или положиться на удачу — пробовать отследить криптида, почти ничего о нём не зная. Однако в последнем случае вы можете оказаться ни с чем.

Чтобы отследить криптида, вы должны выполнить все следующие условия:

1. Ваш **жетон ставок** должен лежать на карточке криптида, которого вы хотите отследить.
2. Ваш криптозоолог должен находиться в **локации**, указанной на карточке криптида.
3. У вас должно быть **хотя бы 1** из требуемых доказательств, указанных на карточке криптида.



Совет: помните, что вы всегда можете использовать 2 «слуха» как 1 доказательство любого типа.



Если у вас есть все требуемые доказательства, вы можете **найти криптида**. Или же вы можете **попытаться найти криптида**, если:

- у вас есть только часть требуемых доказательств;
- у вас есть все требуемые доказательства, но вы не хотите использовать какие-то из них.

НАЙТИ КРИПТИДА (используя все доказательства)

Сбросьте все требуемые доказательства с вашего планшета и положите их **рядом** с мешочком.



1. Уберите все жетоны ставок с выбранной карточки криптида и верните их владельцам. Возьмите карточку криптида и положите её рядом с вашим планшетом. Найдите тайл криптида, изображённый на карточке криптида, и возьмите его себе.
2. Откройте новую карточку криптида из соответствующей колоды и положите её на место карточки найденного криптида.

Если вы нашли:

- криптида I уровня, выложите карточку криптида II уровня;
- криптида II уровня, выложите карточку криптида III уровня;
- криптида III уровня, выложите карточку другого криптида III уровня.

Примечание: в редких случаях карточки криптидов III уровня могут закончиться и в колоде, и в сбросе; и в игре будет доступно меньше 6 криптидов.

3. Если на карточке криптида есть способность «При обнаружении криптида», примените её.

Примечание: игроки могут выложить освободившиеся жетоны ставок на новые карточки криптидов в любой момент, но обязаны сделать это до конца текущего раунда.



ПОПЫТАТЬСЯ НАЙТИ КРИПТИДА (используя кубики)

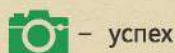
Бросьте 1 кубик отслеживания за **каждое отсутствующее** доказательство. Вы найдёте криптида только при успешном результате на всех кубиках.

Пример: чтобы найти выбранного криптида, вам нужно 3 доказательства: «силуэт в небе», «кости» и «следы». Вы используете 2 «слуха» вместо «костей». Вы должны бросить 2 кубика, потому что у вас нет «силуэта в небе» и «следов».



Примечание: если у вас есть 2 из 3 доказательств, вы всё равно можете решить бросить 2 кубика, будто у вас есть только 1 доказательство. Это может быть полезно, если вы хотите сохранить больше доказательств и верите в свой успех.

Значения кубиков



– успех



– неудача



– неудача, но если у вас есть навык «Удача» , вы можете активировать его, и это значение на всех кубиках будет считаться «успехом» (см. «Применить навыки» на стр. 16).

Примечание: если у вас есть навык «Второй шанс», вы можете активировать его, чтобы перебросить неудачные кубики (см. «Применить навыки» на стр. 16).



Успех

Сбросьте все использованные доказательства и положите их **рядом** с мешочком. Затем следуйте шагам 1–3 «Найти криптида».

Неудача

1. Сбросьте одно доказательство, использованное для попытки найти криптида; положите его **рядом** с мешочком.

Примечание 1: если вы использовали 2 доказательства, чтобы отследить криптида, который требует 3 доказательства, сбросьте 1 доказательство на ваш выбор, а другое оставьте.

Примечание 2: если вы использовали 2 слуха вместо 1 доказательства, вы должны сбросить оба слуха. Но если вы использовали 2 слуха и ещё 1 доказательство (как 2 из 3 требуемых), вы можете сбросить либо 2 слуха, либо 1 другое доказательство.

2. Получите 1 опыт  из запаса.

3. Если у выбранного криптида есть способность «Если вам не удалось найти этого криптида», активируйте её.

ПЕРЕМЕСТИТЬ КРИПТИДА



После того как вы наконец-то выследили криптоида, поторопитесь в ближайший город, чтобы связаться с местной организацией по защите дикой природы и организовать переселение криптоида. Уникальный заповедник для криптоидов готов принимать новых обитателей. К тому же некоторые природоохранные организации учредили премию для криптозоологов, которые выполняют их заявки по сохранению определённых видов.

Вы можете переместить криптоида, только если ваш криптозоолог находится в **городе** и у вас есть тайл криптоида, ещё не размещённый в заповеднике.

Переместить криптоида можно 1 из 2 способов:

- поместить одного криптоида в заповедник;
- выполнить заявку на двух криптоидов определённого вида.

ПОМЕСТИТЬ КРИПТИДА В ЗАПОВЕДНИК

Чтобы поместить криптоида в заповедник, вы должны положить его тайл на соответствующую местность в заповеднике. В начале игры в заповеднике ещё нет тайлов местности, но новые тайлы местности будут выкладываться в конце хода каждого игрока во время фазы помощника.

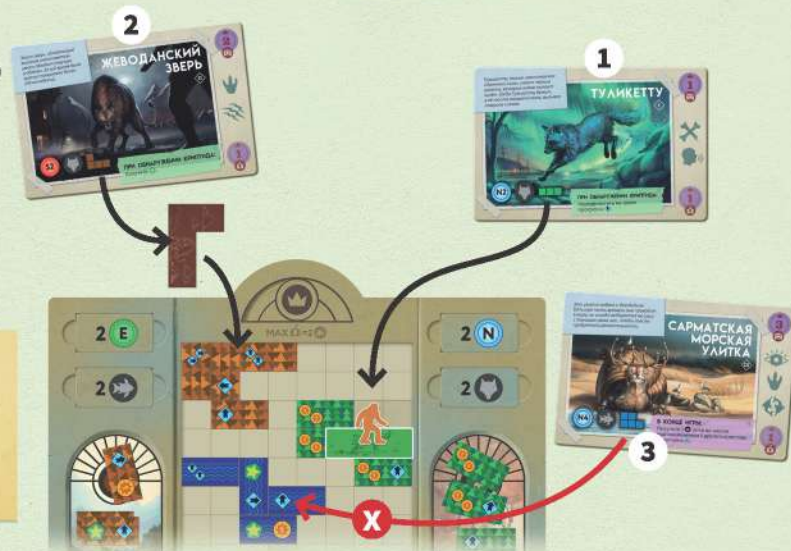
Чтобы выполнить это действие, в заповеднике должны быть тайлы местности, соответствующие виду криптоида (**водные** криптоиды — вода, **лесные** криптоиды — лес, **горные** криптоиды — горы), с достаточным количеством свободного места на них. Это условие считается выполненным, если тайл криптоида полностью накрывает тайлы местности нужного типа, не закрывая тайлы других криптоидов. Тайл криптоида можно поворачивать, но нельзя класть лицом вниз.

Если в заповеднике нет подходящего свободного места, вы не можете выполнить это действие.

Примечание: на карточках некоторых криптоидов указаны специальные правила размещения (например, их нужно класть на клетки без тайлов местности или на 2 местности одновременно, или даже поверх других тайлов криптоидов). Проверьте, есть ли у вашего криптоида способность «При перемещении криптоида».

1. Поместите тайл криптоида в заповедник. Положите на него фишку криптоида вашего цвета.
2. Получите все бонусы за каждый накрытый символ на тайлах местности:
 - ★ — получите 1 опыт;
 - 🪙 — получите 1 монету;
 - ⬆️ — (опционально) передвиньте вашего помощника на 1 клетку вверх или вниз на треке инициативы. Если на вашем пути есть помощник другого игрока, перепрыгните через него и остановитесь на ближайшей незанятой клетке. **Вы не получаете дополнительные бонусы** (такие как кубик помощника или навыки) за это бонусное перемещение.
3. Если у вашего криптоида есть способность «При перемещении криптоида», активируйте её.

Пример: Катя может переместить Туликетту (1) или Жеводанского зверя (2), повернув его тайл на 90°. В заповеднике нет доступного места для Сарматской морской улитки (3), поэтому её пока что нельзя переместить. Катя размещает в заповеднике Туликетту, затем получает 1 опыт ★ и 1 монету 🪙 за накрытые символы на тайлах местности. На тайл криптоида она ставит свою фишку криптоида.



ВЫПОЛНИТЬ ЗАЯВКУ НА ДВУХ КРИПТИДОВ

В начале игры в заповеднике есть 4 жетона заявок. Игроки могут использовать действие «Переместить криптида», чтобы выполнить эти заявки и получить очки репутации.



Чтобы выполнить такой тип перемещения, у вас должно быть 2 неподвижных криптида, соответствующих символу на 1 из доступных жетонов заявок. Символы заявок отображают либо регион обитания, либо вид криптида.

Если у вас нет подходящей пары криптидов, вы не можете выполнить это действие.

Чтобы выполнить заявку:

1. Уберите тайлы этих криптидов из игры.
2. Возьмите выполненный жетон заявки, переверните его лицом вниз и накройте символы очков репутации, изображённые внизу карточек этих криптидов (см. пример ниже). Вместо очков, указанных на карточках, в конце игры вы получаете 4 очка репутации за этот жетон.
3. Если на карточках этих криптидов есть способность «При перемещении криптида», активируйте её.



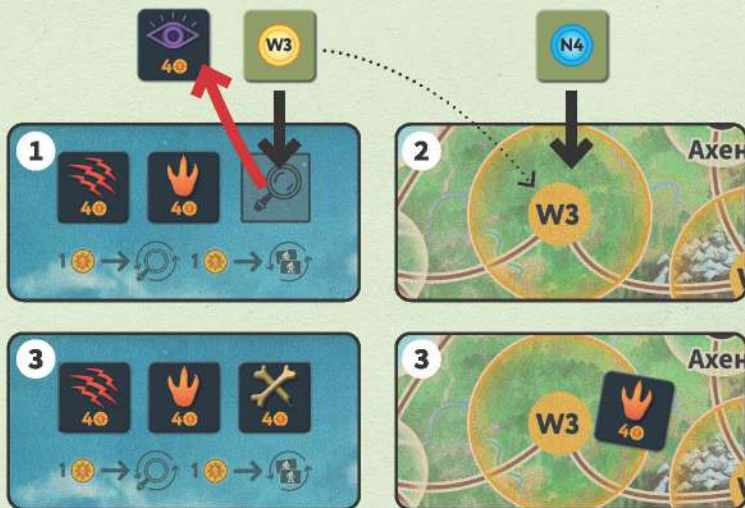
ОБНОВИТЬ ДОКАЗАТЕЛЬСТВА И КРИПТИДОВ

Иногда вам нужен перерыв в поисках криптидов и доказательств. Старых следов уже не видно, но на горизонте есть новые, и вам стоит обратить на них внимание!

Чтобы выполнить это действие, на игровом поле должно быть **меньше 7 доказательств** (жетоны на рынке доказательств не учитываются). Если на поле совсем не осталось доказательств, все доказательства **должны** быть обновлены (см. «Автоматическое обновление доказательств» на стр. 16).

Выполните следующие шаги:

1. Уберите 1 доказательство по вашему выбору с рынка доказательств и положите его рядом с мешочком. Вытащите новое доказательство из мешочка и положите его лицом вниз на рынок доказательств. На обороте жетона указана локация, куда вам необходимо выложить следующее доказательство.
2. Вытащите следующее доказательство из мешочка и положите его лицом вниз на локацию, определённую в предыдущем шаге. Теперь этот жетон указывает, на какую локацию выложить следующее доказательство. Продолжайте выкладывать доказательства на локации, указываемые предыдущим выложенным жетоном, до тех пор, пока на игровом поле не будет 7 доказательств.
3. Когда вы выложите необходимое число доказательств, переверните их все лицом вверх.



4. **Опционально:** вы можете заменить до 2 карточек криптидов, на которых нет жетонов ставок других игроков. Сбросьте выбранные карточки криптидов в стопку сброса, соответствующую уровню криптида. Затем откройте новые карточки криптидов такого же уровня и выложите их на освободившиеся места.

Примечание: если на всех карточках криптидов есть хотя бы по 1 жетону ставок, вы не можете выполнить это опциональное действие.



5. Выберите и получите 1 из следующих бонусов:

- 3 монеты
- 1 опыт
- передвиньте вашего помощника до 2 клеток вверх или вниз на треке инициативы

АВТОМАТИЧЕСКОЕ ОБНОВЛЕНИЕ ДОКАЗАТЕЛЬСТВ

Если в любой момент вашего хода на игровом поле закончились доказательства (жетоны на рынке доказательств не учитываются), немедленно выложите 7 новых доказательств.

Это не является действием. Игрок, в чей ход происходит автоматическое обновление, должен выполнить шаги 1–3 «Обновить доказательства и криптидов», но ПРОПУСТИТЬ шаги 4 и 5.

ПРИМЕНИТЬ НАВЫКИ

В дополнение к основному действию и основному передвижению вы можете применить навыки. В начале игры каждому игроку доступен только 1 навык — «Билет на самолёт» .

В фазу помощника вы сможете тратить накопленный опыт, чтобы получить новые навыки.



Стоимость получения навыков указана рядом с каждым навыком на планшете игрока. Чтобы получить навык, вам нужно потратить опыт, а не монеты. Монеты используются только для восстановления уже полученных и использованных навыков.

Важно: при игре вдвоём стоимость получения новых навыков всегда на 1 опыт выше, чем обычная цена. Эта доплата обозначена символом .

Совет: если вы играете вдвоём в первый раз, мы советуем не учитывать доплату за навыки и платить только обычную цену.

В фазу криптозоолога вы можете только воспользоваться уже приобретёнными навыками. Получить новые навыки можно в фазу помощника (см. «Передвинуть вверх» на стр. 18).

Навыки бывают 2 типов:

АКТИВНЫЕ НАВЫКИ. После того, как вы получили такие навыки, их можно применить только 1 раз после активации. Чтобы снова применить такой навык, вы должны восстановить его, потратив 1 монету в фазу помощника. Чтобы применить активный навык, сдвиньте маркер навыка с позиции «доступно» (справа будет видна зелёная ячейка) вправо в позицию «применено» (слева будет видна красная ячейка).



Билет на самолёт — когда вы применяете этот навык, переместите вашего криптозоолога в любую локацию на игровом поле на любое расстояние. Этот навык доступен всем игрокам с начала игры.



Собрать доказательство — см. «Собрать доказательство» на стр. 11. Стоимость — .



Отследить криптида — см. «Отследить криптида» на стр. 12. Стоимость — .



Удача — примените этот навык после броска кубиков, когда вы пытаетесь найти криптида. Все символы , выпавшие на кубиках отслеживания в этой попытке, считаются «успехом». Стоимость — .



Второй шанс — примените этот навык после броска кубиков, когда вы пытаетесь найти криптида. В случае неудачи перебросьте кубики на ваш выбор (если у вас также есть навык «Удача», активируйте его только после перебрасывания кубиков). Стоимость — .



Переместить криптида — см. «Переместить криптида» на стр. 14. Стоимость — .

Примечание: не забываете сдвигать маркер навыка вправо, когда вы применяете какой-либо навык.

ПАССИВНЫЕ НАВЫКИ. После того, как вы получили такие навыки, их можно всегда применять без доплаты. Пассивные навыки не являются самостоятельными действиями, а изменяют другие действия или активные навыки.



Дальность передвижения — когда вы выполняете действие «Передвинуться» (как основное передвижение или как основное действие), вы можете передвинуться до 3 локаций вместо 2. Есть 2 одинаковых навыка «Дальность передвижения». Если вы получите оба, то сможете передвигаться до 4 локаций за раз. Стоимость — .



Разбить передвижение — когда вы потратили часть очков передвижения, вы можете остановиться, чтобы выполнить другое действие или применить навык, а затем продолжить передвижение с оставшимися очками передвижения. Если у вас много доступных очков передвижения благодаря навыкам «Дальность передвижения», вы можете разделить ваше передвижение больше, чем на 2 части. Стоимость — .



Собрать доказательство с соседней локации — вы можете взять доказательство с любой соединённой соседней локации каждый раз, когда выполняете действие или применяете навык «Собрать доказательство». Стоимость .

Важно: в конце вашего хода немедленно сдвиньте вашего помощника на правую клетку трека инициативы и затем передайте ход следующему игроку, чья фишка криптозоолога стоит выше всех слева на треке инициативы. Этот игрок начинает свой ход фазы криптозоолога. Когда все игроки сделали ходы и все фишки помощников стоят на правых клетках, начинается фаза помощника.

II. ФАЗА ПОМОЩНИКА

1. ДЕЙСТВИЯ ПОМОЩНИКА

Выполните 1 обязательное действие и дополнительные действия, если хотите. Действия можно выполнять **в любом порядке**:

- **Обязательно:** передвиньте вашего помощника на 1 клетку в одном из этих направлений на треке инициативы:
 - **ВНИЗ**, чтобы получить бонус с одного из кубиков помощника;
 - **ВВЕРХ**, чтобы получить новые навыки за опыт и восстановить применённые навыки за монеты.
- **Дополнительно:** потратьте любое количество монет, чтобы передвинуть вашего помощника на такое же количество клеток вверх или вниз на треке инициативы.

- **Дополнительно:** потратьте монеты, чтобы обновить доказательства или криптидов.
- **Дополнительно:** купите и/или продайте доказательства на рынке доказательств.
- **Дополнительно:** измените ставку.

ПЕРЕДВИНУТЬ ВАШЕГО ПОМОЩНИКА (обязательно)

Передвижение помощников на треке инициативы может изменить порядок хода в следующей фазе.

Передвиньте вашего помощника на 1 клетку вверх или вниз на треке инициативы. Если клетка занята помощником другого игрока, передвиньте вашу фишку на ближайшую свободную клетку в выбранном направлении. На одной клетке никогда не могут находиться фишки разных игроков.



Примечание: вы должны перепрыгнуть через помощника другого игрока, даже если его фишка стоит с другой стороны трека инициативы. Два помощника не могут стоять на одном и том же месте справа и слева трека инициативы.

Если выше или ниже вашего помощника нет свободных клеток, вы не можете передвинуться в этом направлении и должны передвинуться в другую сторону. В соответствии с итоговым направлением, примените эффект передвижения.

ПЕРЕДВИНУТЬ ВНИЗ



Когда вы передвигаете вашего помощника вниз, выберите 1 из доступных кубиков помощника, брошенных в начале раунда, и получите бонус, указанный на его верхней грани.

Отложите выбранный кубик в сторону; другие игроки не смогут им воспользоваться в этом раунде.

Значения на кубиках:

- получите монеты (2 или 3).
- получите опыт (1 или 2).
- бесплатно восстановите 2 навыка. Если у вас есть применённые навыки, сдвиньте до 2 маркеров навыков с позиции «применено» в позицию «доступно». **Примечание:** этот бонус позволяет восстановить уже применённые навыки, а не получить новые.
- получите 1 бонусный слух из запаса; если все ячейки доказательств заняты, вы не можете получить этот бонус.

Примечание: бонусные слухи используются так же, как и обычные слухи. Вы можете использовать их, чтобы отслеживать криптидов, а 2 бонусных слуха (или комбинация 1 слуха и 1 бонусного слуха) являются джокером. Бонусные слухи можно продавать и покупать. **Единственное отличие:** когда вы сбрасываете бонусный слух (с вашего планшета или с рынка), верните его в запас. Бонусные слухи никогда не убираются в мешочек.

ПЕРЕДВИНУТЬ ВВЕРХ



Когда вы передвигаете вашего помощника вверх, вы можете потратить опыт, чтобы получить новые навыки, и потратить монеты, чтобы восстановить применённые навыки.

Вы можете получить и восстановить любое количество навыков; вы ограничены только количеством опыта и монет в вашем личном запасе.

Получить новые навыки



Чтобы получить навык, потратьте его стоимость, сбросив необходимое количество опыта. Стоимость указана на вашем планшете рядом с каждым навыком.

Примечание: при игре вдвоём стоимость получения новых навыков всегда на 1 опыт выше, чем обычно. Эта доплата обозначена символом ☆.

См. описание навыков и их стоимость в разделе «Применить навыки» на стр. 16.

Если вы получили **активный навык**, положите маркер навыка на **красную ячейку слева**. Этот навык можно использовать.



Если вы получили **пассивный навык**, положите маркер навыка в соответствующую ячейку.

Восстановить навыки

Если у вас есть применённый активный навык (его маркер находится справа), вы можете потратить 1 монету, чтобы получить возможность снова его применить. Вы можете восстановить сколько угодно навыков, если у вас достаточно монет.



Примечание: основное действие и основное передвижение автоматически восстанавливаются в конце вашего хода; вам не надо за них платить.

Пример: Макс передвигает своего помощника вверх на треке инициативы. Теперь он хочет получить навык «Собрать доказательства». В игре 3 участника, поэтому стоимость этого навыка — 1 опыт ☆. Макс возвращает 1 опыт ☆ в запас и кладёт маркер навыка в ячейку «Собрать доказательства» в позицию «доступно». Затем он тратит ещё 1 опыт ☆, чтобы положить маркер навыка в ячейку пассивного навыка «Собрать доказательства с соседней локации». На планшете у Макса есть 1 применённый активный навык — «Билет на самолёт». Игрок решает потратить 1 монету, чтобы восстановить этот навык.

ПОТРАТИТЬ МОНЕТЫ, ЧТОБЫ ПЕРЕДВИНУТЬ ВАШЕГО ПОМОЩНИКА (дополнительно)



Вы можете потратить любое количество монет, вернув их в общий запас, чтобы передвинуть вашего помощника вверх или вниз на треке инициативы. Потратьте 1 монету за каждую клетку, на которую вы хотите передвинуться. Направление передвижения не обязательно должно быть таким же, как направление вашего обязательного передвижения.

Вы не получаете бонусные эффекты, такие как кубики помощника или навыки, за это дополнительное передвижение.

Совет: это действие помогает изменить порядок хода в следующей фазе или покинуть последнюю клетку трека.

Важно: если вы начинаете свой ход в фазу помощника в самом верху трека, то вы не можете закончить его там же, даже если вы потратите монеты, чтобы дополнительно передвинуться.

ПОТРАТИТЬ МОНЕТЫ, ЧТОБЫ ОБНОВИТЬ ДОКАЗАТЕЛЬСТВА ИЛИ КРИПТИДОВ (дополнительно)

Вы можете потратить 1 монету, чтобы выполнить одно из следующих действий:

- заменить **все** доказательства на рынке доказательств 3 новыми доказательствами из мешочка. Положите убранные доказательства рядом с мешочком;
- сбросить до 2 открытых карточек криптидов, на которых нет жетонов ставок игроков, и выложить на их место новые карточки криптидов того же уровня. Вы также можете заменить 1 карточку дважды.



Вы можете выполнить оба типа обновления несколько раз.

Пополнение мешочка: каждый раз, когда в мешочке заканчиваются доказательства, положите все жетоны доказательств, которые лежат рядом с ним, внутрь и хорошо их перемешайте.

Сброс карточек криптидов: сбрасывайте все карточки криптидов в разные стопки сброса в соответствии с их уровнем. Каждый раз, когда в колоде криптидов заканчиваются карточки, перемешайте соответствующую стопку сброса и сформируйте новую колоду.

КУПИТЬ И/ЛИ ПРОДАТЬ ДОКАЗАТЕЛЬСТВА НА РЫНКЕ ДОКАЗАТЕЛЬСТВ (дополнительно)

Во время этого действия вы можете купить и продать несколько доказательств за монеты. Покупку и продажу можно осуществлять в любом порядке. Число, указанное на лице жетона доказательств, обозначает, сколько монет нужно потратить на покупку, и сколько монет вы получите за продажу.

Чтобы купить новое доказательство:

1. Потратьте столько монет, сколько указано на жетоне доказательства, который вы хотите купить на рынке. Верните эти монеты в общий запас.
2. Положите купленное доказательство в пустую ячейку на вашем планшете.



Примечание: если все ячейки доказательств на вашем планшете заняты, вы не можете купить доказательство. Но вы можете сделать одно из следующих действий:

- продать доказательство перед покупкой;
- продать и купить доказательство одновременно.

Чтобы продать своё доказательство:

1. Если на рынке нет пустых ячеек, сначала уберите с рынка 1 доказательство на ваш выбор и положите его рядом с мешочком.
2. Положите доказательство, которое вы хотите продать, в пустую ячейку на рынке.
3. Получите столько монет, сколько указано на жетоне, который вы только что продали.

Важно: вы не можете купить то же доказательство, которое вы только что продали, и не можете продать то же доказательство, которое вы только что купили, в текущей фазе помощника.



Чтобы продать и купить доказательство одновременно:

1. Поменяйте доказательство на вашем планшете на доказательство с рынка.
2. Потратьте или получите разницу в стоимости.

Совет: одновременная продажа и покупка могут быть полезны, когда у вас не хватает монет, чтобы купить доказательство, или на вашем планшете нет пустых ячеек.

ИЗМЕНИТЬ СТАВКУ (дополнительно)

Вы можете переместить 1 из ваших жетонов ставок с одной карточки криптода на другую.

Совет: это действие может быть полезно, когда вы замечаете, что ваши собранные доказательства больше подходят для другого криптода, на чьей карточке не лежит ваш жетон.

Важно: если у вас есть доступный жетон ставок (когда вы или другой игрок нашли криптода), вы должны положить его на другую карточку криптода в любой момент до конца раунда. Даже если вы положите доступный жетон в этот ход, вы всё равно можете изменить ставку другим жетоном.

2. КОНЕЦ ХОДА

Между тем вам удаётся построить уникальный заповедник дикой природы, где вы попытались создать среду, близкую к естественной среде обитания криптидов, чтобы они чувствовали себя на новом месте как дома.

В конце вашего хода в фазу помощника выполните следующие **обязательные** шаги:

1. Восполните рынок доказательств (если на нём есть пустые ячейки).
2. Положите 1 тайл местности с вашего планшета в заповедник.
3. Восстановите ваше основное действие и основное передвижение, сдвинув маркеры действия влево.
4. Передвиньте вашего помощника на левую клетку на треке инициативы.

1. ВОСПОЛНИТЕ РЫНОК ДОКАЗАТЕЛЬСТВ

Если на рынке доказательств в результате ваших покупок есть пустые ячейки, выложите на них новые доказательства из мешочка лицом вверх.

2. ПОЛОЖИТЕ 1 ТАЙЛ МЕСТНОСТИ

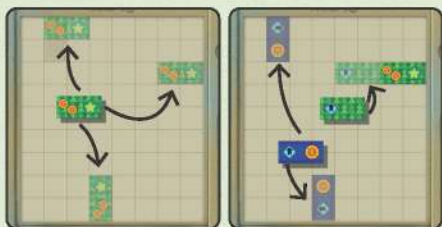
Выберите 1 из 3 тайлов местности с вашего планшета. Положите его лицом вверх в заповедник, следуя правилам размещения (см. далее). Затем выберите и возьмите тайл местности того же типа и положите его лицом вверх на пустое место на вашем планшете, чтобы заменить тайл, который вы использовали. Если в стопке этого типа закончились тайлы, возьмите тайл местности другого типа.

ПРАВИЛА РАЗМЕЩЕНИЯ ТАЙЛОВ В ЗАПОВЕДНИКЕ

Первый тайл местности, который выкладывается в заповедник, должен накрывать как минимум 1 клетку стартового места, выделенного тёмным цветом. Первые тайлы местности разного типа должны выкладываться на разные стартовые места.

Примечание: при игре вдвоём или втроём на поле заповедника будут размещены заборы, поэтому на некоторых стартовых местах будет видно только по 1 клетке.

После этого вы должны стыковать новые тайлы местности с тайлами такого же типа. Тайлы местности не могут накрывать клетки стартового места, предназначенного для местности другого типа.



Тайлы местности бывают 3 типов: **вода** (синий круг с волнами), **горы** (коричневый круг с горой) и **лес** (зеленый круг с деревом).

На тайлах местности есть бонусные символы: **монеты** (оранжевый круг с монетой), **опыт** (зеленый ромб с звездой) и **инициатива** (синий ромб с мечом). После выкладывания тайлов вы не получаете эти бонусы; они активируются, только когда игрок накрывает эти клетки тайлом криптида (см. «Переместить криптида» на стр. 14).

Совет: выкладывайте тайлы с бонусными символами рядом друг с другом, если вы вот-вот разместите там своего криптида, или выкладывайте тайлы без бонусов, если вы не хотите, чтобы ваши соперники получили преимущество.

Если положить новый тайл местности определённого типа невозможно (например, все тайлы местности этого типа заблокированы тайлами других типов), все игроки (включая

вас) должны сбросить все тайлы местности этого типа со своих планшетов и заменить их другими тайлами. Тайлы местности типа, который нельзя использовать, больше брать нельзя.

Если вы выкладываете тайл местности таким образом, что в заповеднике не остаётся места для выкладывания новых тайлов, срабатывает условие конца игры. Строительство заповедника завершено, поэтому игроки больше не берут тайлы местности и не выкладывают их.

Примечание: игра не заканчивается сразу же, как только срабатывает условие конца игры. Доиграйте текущий раунд до конца как обычно. Затем сыграйте ещё 1 финальный раунд.

3. ВОССТАНОВИТЕ ВАШЕ ОСНОВНОЕ ДЕЙСТВИЕ И ОСНОВНОЕ ПЕРЕДВИЖЕНИЕ

Сдвиньте оба маркера действий влево в позицию «доступно».

Важно: не перепутайте маркеры действий с маркерами навыков. Маркеры действий (вашего цвета) используются для основного действия и основного передвижения. В отличие от них, маркеры навыков всегда чёрного цвета.



Навыки не восстанавливаются автоматически в конце хода; чтобы их восстановить, вы должны потратить монеты.

4. ПЕРЕДВИНЬТЕ ВАШЕГО ПОМОЩНИКА

В конце вашего хода передвиньте вашего помощника на левую клетку на треке инициативы. Затем передайте ход текущей фазы следующему игроку, чей помощник стоит выше всех справа на треке.

Пример: Виктор передвинул своего помощника вниз во время фазы помощника. В конце своего хода он передвинул своего помощника влево. Теперь ход Катю.



После того как все игроки сделали свой ход в фазу помощника и передвинули своих помощников влево, начинается новый раунд. Первым будет ходить игрок, чей помощник стоит выше всех на треке инициативы.

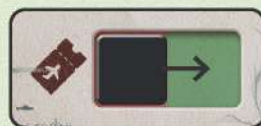
5. ПРИМЕР ХОДА

ФАЗА КРИПТОЗООЛОГА

Катя стоит выше всех на треке инициативы. За ней стоят **Алекс** и **Макс** (1). **Катя** ходит первой — в начале своего хода она бросает кубики помощника. **Катя** использует основное передвижение, чтобы передвинуть своего криптозоолога из Ахена в регион E1, где есть доказательство «кости» (2). Она сдвигает оба маркера действий вправо и выбирает основным действием «Собрать доказательство» (3) — она берёт «кости» с игрового поля и кладёт этот жетон на свой планшет (4). **Катя** завершает фазу криптозоолога, не потратив дополнительные навыки, и передвигает своего помощника на правую клетку трека инициативы (5).



Вторым ходит **Алекс**. Он использует навык «Билет на самолёт», чтобы передвинуться из региона S1 в регион E3. Затем он применяет навык «Отследить криптоида», чтобы отследить Карадагского змея в регионе E3.



Криптозоолог **Алекса** находится в нужной локации, и жетон ставок лежит на карточке Карадагского змея. У **Алекса** на планшете также есть все необходимые доказательства — «свидетель» и «очертания в воде» — и он может найти этого криптоида. Он убирает эти доказательства со своего планшета и возвращает жетоны ставок с карточки их владельцам. Затем он берёт карточку Карадагского змея и соответствующий тайл криптоида. **Алекс** также получает 1 опыт , потому что у этого криптоида есть способность «При обнаружении криптоида». Карадагский змей — криптоид II уровня, поэтому **Алекс** берёт новую карточку из колоды криптоидов III уровня и кладёт её на освободившееся место.



В качестве основного действия **Алекс** решает **обновить доказательства и криптидов** (1). На поле уже есть 5 жетонов доказательств, поэтому на поле нужно добавить ещё 2 жетона. **Алекс** решает убрать «слухи» с рынка и выложить на его место новое доказательство из мешочка (2). Следующее доказательство выкладывается в соответствии с номером локации, указанным на первом вытянутом жетоне, — на локацию N3 (3).

Следующее доказательство выкладывается в соответствии с номером локации, указанным на последнем вытянутом жетоне, — на локацию W4 (4). Теперь на поле лежат 7 доказательств, поэтому **Алекс** больше не выкладывает доказательства и переворачивает выложенные жетоны лицом вверх (5).



Затем **Алекс** обновляет карточки криптидов. Он хочет заменить одного криптида I уровня. На карточке Трохуса есть жетон ставок **Макса**, поэтому этого криптида нельзя заменить. На карточке Лосси нет жетонов ставок, поэтому **Алекс** заменяет его карточку на новую карточку криптида I уровня из колоды (6). В качестве бонуса игрок передвигает своего помощника на 2 клетки вверх на треке инициативы, что позволяет ему перепрыгнуть через помощника **Кати** — в следующей фазе **Алекс** будет ходить первым (7).



Основным передвижением **Алекс** идёт на 2 локации — с E3 на E2 (8). Затем, применив навык «Собрать доказательство», он собирает «следы» и кладёт их на свой планшет (9). Наконец, он передвигается на 2 локации в Ахен (10). **Алекс** передвинулся суммарно на 4 локации, разбив своё передвижение на 2 части, благодаря имеющимся у него пассивным навыкам: «Дальность передвижения» (x2) и «Разбить передвижение» (11).



В конце своего хода **Алекс** передвигает своего помощника на правую клетку трека инициативы. Ход передаётся **Максу** (12), после хода которого начинается фаза помощника.

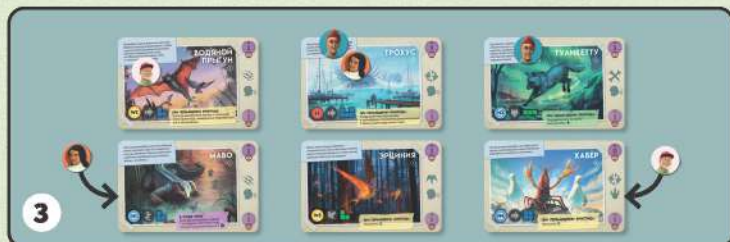


ФАЗА ПОМОЩНИКА

Алекс начинает фазу помощника. В ходе игры он получил все возможные навыки. Он передвигает своего помощника вверх на треке инициативы благодаря обязательному передвижению (1). Затем он возвращает 4 монеты в общий запас и сдвигает все 4 маркера навыков с позиции «применено» влево, чтобы навыками можно было снова воспользоваться (2).



Так как **Алекс** продвинулся вверх, он не получает белые кубики помощника, а у следующего игрока будет выбор из 4 кубиков. Пассивные навыки, которые он использует, не нужно восстанавливать — они всегда доступны. У **Алекса** нет монет, и он не хочет продавать доказательства, поэтому он завершает действия помощника. В конце своего хода **Алекс** должен выложить 1 свой доступный жетон ставок. Он мог сделать это раньше, но решил отложить до конца хода. Он решает положить свой жетон на Хабёра, так как у него уже есть «следы», чтобы отследить этого криптоида. В то же время **Катя**, не дожидаясь конца раунда, кладёт свой доступный жетон ставок на Маво (3).



Затем **Алекс** выкладывает тайл воды в заповедник рядом с другим тайлом воды (4) и берёт новый тайл. Он сдвигает свои маркеры действий влево в позицию «доступно» (5), а затем передвигает своего помощника влево на треке инициативы (6). Ход передаётся **Кате**.



Сначала в свой ход **Катя** решает продать «следы» и взамен купить «слухи» (7). «Следы» стоят 3 монеты, а «слухи» — 2 монеты. После продажи и покупки на рынке **Катя** получает 1 монету из общего запаса (8). Она использует эту монету, чтобы передвинуть своего помощника на 1 клетку вверх на треке инициативы (9). И только после этого она выполняет обязательное действие — передвигает своего помощника вниз. **Катя** выбирает 1 из кубиков помощника и получает его бонус — 2 опыта (10).



В конце своего хода **Катя** выкладывает тайл гор в заповедник рядом с уже выложенными тайлами гор (11) и берёт новый тайл. Она сдвигает маркеры действий влево в позицию «доступно», чтобы восстановить своё основное передвижение и основное действие (12). Наконец она передвигает своего помощника влево на треке инициативы (13) и передаёт ход **Максу**.



6. КОНЕЦ ИГРЫ

Условие конца игры срабатывает, когда в заповеднике не остаётся доступных мест для выкладывания тайлов местности. Раунд, в котором это случилось, доигрывается до конца как обычно. После этого игроки проводят ещё 1 финальный раунд.

ПОДСЧЁТ ОЧКОВ И ОПРЕДЕЛЕНИЕ ПОБЕДИТЕЛЯ

Используйте блокнот для подсчёта очков, чтобы сложить ваши очки репутации.

1. Подсчитайте очки репутации за всех ваших **найденных** криптидов (очки репутации указаны в правой верхней части карточки).
2. Подсчитайте очки репутации за всех ваших криптидов в заповеднике. Эти очки указаны в правой нижней части карточки.



3. Каждый выполненный **жетон заявки** приносит 4 очка репутации.
4. **Общий контракт** приносит каждому игроку 1 очко репутации за каждого их криптида, который удовлетворяет требованиям контракта.
5. Сравните очки репутации за 2 ваших **личных контракта**. Получите очки репутации только за 1 контракт, который приносит больше очков репутации. Сбросьте второй контракт.

Контракты бывают 3 типов:

- **А — за доказательства.** Такие контракты приносят 1 очко репутации за каждого найденного криптида, у которого на карточке есть указанный тип доказательства (неважно, использовали вы это доказательство для отслеживания или нет).
- **Б — за среду обитания.** Такие контракты приносят 1 очко репутации за каждого найденного криптида, который живёт в указанной среде.
- **В — за тип криптида.** Такие контракты приносят 1 очко репутации за каждого найденного криптида указанного типа.

Примечание: один и тот же криптид может принести очки за разные контракты.

6. Если у ваших криптидов есть способности «**В конце игры**», проверьте выполнение их условий и получите указанные на них очки репутации.
7. Подсчитайте количество **фишек криптидов** каждого игрока в заповеднике. Игрок с наибольшим числом фишек получает 2 очка репутации. В случае ничьей игрок, который накрыл своими тайлами криптидов наибольшую область в заповеднике, получает 2 очка репутации. Если ничья сохраняется, все лидирующие игроки получают 2 очка репутации.
8. Получите 1 очко репутации за каждые 3 оставшихся в личном запасе **жетона опыта**.
9. Продайте оставшиеся доказательства (если есть). Получите 1 очко репутации за каждые 5 **монет** в вашем личном запасе.

Игрок с наибольшим количеством очков репутации побеждает. В случае ничьей игроки сравнивают число найденных криптидов — игрок, нашедший больше криптидов, побеждает. Если ничья сохраняется, побеждает игрок, переместивший больше криптидов (в заповедник и выполнив заявки). Если ничья всё равно сохраняется, побеждает игрок, набравший суммарно больше опыта и монет. Если победитель всё равно не определяется, то все такие игроки побеждают.

7. РЕЖИМЫ ИГРЫ

ВОЛЬПЕРТИНГЕР

В этом режиме усиливается роль городов. Вы можете играть в этот режим, когда освоитесь с базовой игрой.

Вольпертингер — заяц с оленьими рогами и крыльями. Легенды о рогатом зайце известны с давних времён. Однако вместо того, чтобы доказать его существование, таксидермисты создавали чучела странных зайцев и продавали их коллекционерам.

В этом режиме криптозоологи встретятся с этим зайцем и будут собирать чучела Вольпертингера по всей Европе, чтобы раскрыть обман.

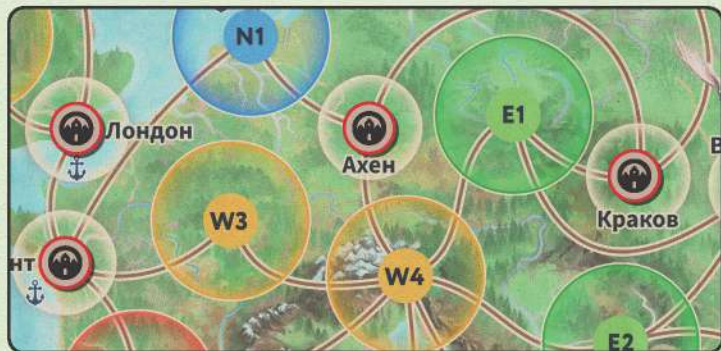
Подготовка к игре проходит со следующими дополнениями:

1. Положите карточку Вольпертингера рядом с игровым полем.



2. Перемешайте все 11 жетонов Вольпертингера  лицом вниз.
3. Положите по 1 случайному жетону Вольпертингера в каждый город .

Всем игрокам доступно **новое действие отслеживания**: когда ваш криптозоолог находится в городе с жетоном Вольпертингера, вы можете попытаться найти чучело Вольпертингера.



Чтобы выполнить это действие, **сбросьте 1 слух** , затем возьмите жетон Вольпертингера с вашей текущей локации и положите его лицом вверх рядом с вашим планшетом.

Примечание: это действие можно выполнить и в качестве основного действия, и как навык «Отследить криптида».

На лицевой стороне жетонов Вольпертингера изображены следующие символы:



— чучело зайца. Получите 1 очко репутации  за каждый такой жетон в конце игры.



— вы можете сбросить этот жетон, чтобы получить 4 монеты из общего запаса.



— вы можете сбросить этот жетон, чтобы получить 1 жетон доказательства из мешочка.



— вы можете сбросить этот жетон во время попытки найти криптида, чтобы перебросить кубики на ваш выбор.

В **подсчёт очков** также добавляются следующие шаги:

1. Получите 1 очко репутации  за каждый жетон с чучелом зайца  на лицевой стороне.
2. Игрок, собравший больше всех жетонов с чучелом, получает карточку Вольпертингера — она приносит этому игроку 2 очка репутации . В случае ничьей проверьте, у кого из таких игроков больше неиспользованных жетонов Вольпертингера (без чучела на лицевой стороне). Если ничья всё равно сохраняется, никто не получает эту карточку.

Примечание: если ни у кого нет жетонов с чучелом зайца, никто не получает карточку Вольпертингера, даже если у игроков есть другие жетоны Вольпертингера.



ИГРА ПРОТИВ БРАКОНЬЕРА (одиночный режим)

Существование криптидов под угрозой, ведь не все хотят спасти загадочные и редкие виды. Есть те, кто на них охотится.

В этом режиме вы будете играть против виртуального соперника — браконьера.

ОПИСАНИЕ ИГРЫ

Прежде чем играть против браконьера, изучите правила базовой игры. В этом режиме в игру добавляются следующие изменения:

- У браконьера есть только 1 фишка, которая передвигается на треке инициативы.
- Браконьер не передвигается по игровому полю. То есть, конечно, он передвигается, но мы не знаем о его передвижениях.
- У браконьера нет жетонов ставок. Он отслеживает тех же криптидов, что и игрок.
- Браконьер не перемещает криптидов в заповедник. Он охотится на криптидов по заказу частных спонсоров, у которых скрытые цели, отличные от ваших.
- Браконьер использует проверенные методы — он охотится на криптидов, только если у него есть все требуемые доказательства. Поэтому один из способов противодействовать браконьеру — пытаться найти криптидов быстрее, чем он соберёт достаточно доказательств.
- Браконьер может охотиться на криптидов, которых игрок уже нашёл, но не переместил в заповедник. До тех пор, пока вы не предоставите криптиду новую среду обитания в заповеднике, его безопасность под угрозой.
- Если на планшете браконьера есть 4 доказательства, он может поймать любого криптида. Крепкие связи на чёрном рынке предоставляют браконьеру избыточные доказательства для требуемых видов.

- Браконьер всегда следует алгоритму, указанному на текущей активной карточке браконьера. Если браконьер не может ничего сделать из алгоритма в соответствии с количеством доказательств у него, он ничего не делает. На самом деле он действует скрытно, но его действия не влияют на вас.
- В фазу помощника браконьер может получить кубик помощника, но он не получает с него никаких бонусов кроме слухов. Мы не видим, что он делает с деньгами и опытом. Но мы очень хорошо знаем, как он может использовать доказательства.
- В фазу помощника фишка браконьера всегда передвигается в направлении фишки помощника игрока и завершает своё передвижение на клетке рядом с ней (сверху или снизу от неё). Браконьер держит руку на пульсе и следит за вами. Если ему надо переиграть вас, он не жалеет средств.
- Браконьер побеждает, если он успешно поймал 3 криптидов соответствующих одному из контрактов игрока ИЛИ 5 любых криптидов. Он не получает очки репутации. В отличие от вас, жаждущих защитить редкие виды, единственная цель браконьера — выгода. Он наносит непоправимый урон природе.

КОМПОНЕНТЫ



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

ОБЩАЯ ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Подготовьтесь к игре с двумя игроками как обычно. Положите на заповедник все заборы и используйте 3 кубика помощника. **Не кладите карточку контракта** на игровое поле.

ПОДГОТОВКА ИГРОКА

Возьмите только 1 набор компонентов для себя. Вы будете первым игроком, поэтому получите 1 монету  и поставьте вашего помощника на подсвеченную клетку для первого игрока на треке инициативы. Когда вы получите 2 карточки контрактов, убедитесь, что как минимум на одной из них есть **доказательство**. Если ни на одной карточке не изображено доказательство, сбросьте последнюю взятую карточку и берите новые карточки из колоды до тех пор, пока у вас не будет хотя бы 1 карточка с доказательством. Положите оба контракта лицом вверх рядом с вашим планшетом.

Затем выполните следующие шаги:

1. Положите планшет браконьера рядом с игровой зоной.
2. Перемешайте карточки браконьера и положите их лицом вниз рядом с планшетом браконьера.
3. Поставьте фишку браконьера на трек инициативы на клетку под вашим помощником.
4. Положите жетон обновления под рынок доказательств на игровом поле. Жетон изменяет действие «**Обновить криптоидов**» в фазу помощника. Теперь вам нужно будет потратить 3 монеты, чтобы обновить только 1 карточку криптоида.

ОБЗОР ХОДА

В каждую фазу вы будете делать свой ход и ход за браконьера. Ваш ход проходит как обычно при игре вдвоём (т. е. вам нужно потратить дополнительный опыт , чтобы получить навыки), но со следующим изменением: каждый раз, когда вы находите криптоида, вы должны положить свой жетон ставок сразу же после того, как вы открыли новую карточку криптоида из колоды.

ФАЗА КРИПТОЗООЛОГА

- Если вы первый на треке инициативы, выполните свой ход целиком. Затем сделайте ход за браконьера.
- Если вы второй на треке инициативы, сначала сделайте ход за браконьера. После этого выполните свой ход.
- После того как вы выполнили оба хода, перейдите к фазе помощника.

Ход браконьера в фазу криптозоолога состоит из 3 последовательных шагов:

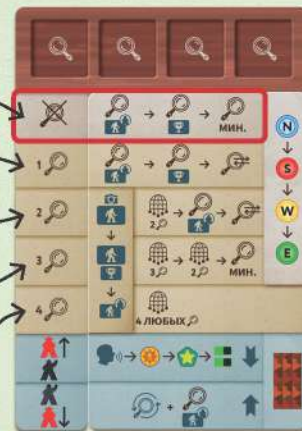
1. Откройте верхнюю карточку браконьера и пристыкуйте её к планшету браконьера — это активная карточка на текущий раунд.

2. Выполните действие с верхней части карточки, соответствующее количеству доказательств у него (см. далее).
3. Передвиньте фишку браконьера вправо на треке инициативы.

В фазу криптозоолога браконьер может собирать доказательства, обновлять их и ловить криптоидов. В эту фазу его действия определяются строкой с количеством доказательств на его планшете.

Выберите 1 из 5 строк в верхней части карточки, соответствующую текущему количеству доказательств на планшете браконьера, и выполните указанное действие.

- **1-я строка** — если у браконьера нет доказательств
- **2-я строка** — если у браконьера есть 1 доказательство
- **3-я строка** — если у браконьера есть 2 доказательства
- **4-я строка** — если у браконьера есть 3 доказательства
- **5-я строка** — если у браконьера есть 4 доказательства



Каждая строка обычно предоставляет несколько вариантов, но выполнить надо только 1 действие. Браконьер всегда выбирает самое левое действие; если его нельзя выполнить, то выполняйте следующее действие справа и так далее до конца строки. См. описание всех символов в разделе «**Символы действия в одиночном режиме**» на стр. 29.

Примечание: в редких случаях, если браконьер не может выполнить ни одного действия в строке, он бездействует в текущей фазе.

Колонка справа показывает **приоритет регионов**, в которых браконьер предпочитает собирать доказательства в текущей фазе. Смотрите на эту колонку, если на игровом поле более 1 подходящего доказательства. Сначала проверьте, есть ли подходящее доказательство в самом верхнем регионе. Если в нём нет доказательств, проверьте следующий за ним регион и так далее до конца колонки.



Колонка слева отражает **приоритет криптидов**, которых браконьер предпочитает ловить в текущей фазе криптозоолога. Браконьер может ловить только криптидов из своего списка приоритетов. Когда ему нужно поймать криптида, проверьте, может ли он поймать криптида с наивысшим приоритетом, используя свои доказательства. Если нет, проверьте следующего криптида.

Приоритет криптидов отражает 3 вида криптидов:



Криптиды, найденные игроком, но ещё не перемещённые в заповедник.

Криптиды, соответствующие контрактам игрока.

Криптиды с жетонами ставок игрока на их карточках.

ФАЗА ПОМОЩНИКА

- Если вы первый на треке инициативы, выполните свой ход целиком. Затем сделайте ход за браконьера.
- Если вы второй на треке инициативы, сначала сделайте ход за браконьера. После этого выполните свой ход.
- После того как вы выполнили оба хода, начните следующий раунд, перейдя к фазе криптозоолога.

Ход браконьера в фазу помощника состоит из следующих шагов:

1. Выполните действие с нижней части активной карточки браконьера, соответствующее текущей позиции браконьера на треке инициативы в момент его хода.

1-я строка — если браконьер находится выше вашего помощника



2-я строка — если браконьер находится ниже вашего помощника

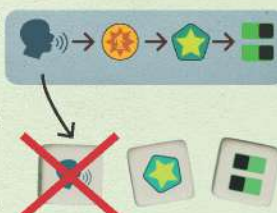


2. Передвиньте фишку браконьера и поставьте её непосредственно над или под вашим помощником в соответствии с символом в конце строки.
3. Возьмите тайл местности указанного типа из общего запаса и положите его в заповедник в любое место по вашему выбору, следуя правилам размещения.
4. Передвиньте фишку помощника влево на треке инициативы.

В фазу помощника браконьер может брать кубик помощника, передвигаться по треку инициативы, покупать доказательства и обновлять рынок доказательств.

Как и в фазу криптозоолога, браконьер всегда выбирает самое левое действие; если его нельзя выполнить, то перейдите к следующему действию справа и так далее до конца строки.

Если в строке указаны значения кубиков помощника, браконьер убирает 1 из доступных кубиков помощника с указанным значением. Если браконьер убирает кубик с бонусными слухами, он также получает бонусные слухи. В других случаях браконьер не получает никакие бонусы с кубиков помощника.



Примечание: если браконьер должен убрать кубик с выпавшими монетами или опытом, он убирает кубик с наибольшим значением.

КОНЕЦ ИГРЫ

Вы **немедленно проигрываете**, если:

- браконьер поймал 3 криптидов, полностью соответствующих требованиям одной карточки контракта. Чтобы считать контракт выполненным, все 3 криптида должны подходить к одному контракту (двух криптидов для одного контракта и 1–2 криптидов для другого контракта недостаточно);
- браконьер поймал 5 любых криптидов.

Вы **выигрываете**, если игра заканчивается как обычно (вы построили заповедник и сыграли 1 финальный раунд). *Вы успели помешать коварным планам браконьера. Его будут судить по всей строгости закона, а все пойманные им криптиды будут выпущены на свободу.*

Оцените ваш успех, подсчитав очки репутации как обычно, но со следующими изменениями:

- Подсчитайте очки репутации за оба ваших контракта.
- Получите 2 очка репутации за большинство фишек криптидов в заповеднике, если вы разместили хотя бы 1 фишку.
- Способность «В конце игры» Птицы из Вержиссона приносит очки репутации , если у вас меньше криптидов, чем у браконьера.
- Получите карточку Вольпертингера, если вы нашли хотя бы 1 чучело зайца.

Затем сравните ваш результат по таблице ниже:

≤11 → Вы всё ещё стажёр.

12–15 → Неплохо для новичка.

16–19 → Вы самый обычный криптозоолог.

20–25 → Великолепная работа настоящего криптозоолога!

26+ → В вашу честь установят памятник в заповеднике!

СИМВОЛЫ ДЕЙСТВИЯ В ОДИНОЧНОМ РЕЖИМЕ



Браконьер берёт доказательство, необходимое для отслеживания криптида, на карточке которого есть жетон ставок игрока.



Браконьер берёт доказательство, соответствующее одному из контрактов игрока.



Обновите доказательства на игровом поле (всего на поле должно быть 7 доказательств), следуя обычным правилам обновления доказательств. Браконьер не получает никаких бонусов и не обновляет никаких криптидов.



Браконьер берёт доказательство с локации с наименьшим числом в приоритетном регионе.



Браконьер берёт доказательство с локации с наибольшим числом в приоритетном регионе.



Обновите доказательства на рынке.

Примечание: обычно это действие сопровождается действием «Собрать доказательство». Перед обновлением проверьте, есть ли на рынке подходящие под требования этого действия доказательства. Если такое доказательство есть, браконьер получает его и затем обновляет рынок, не получая новое доказательство.

В **фазу криптозоолога** браконьер берёт доказательство с игрового поля в соответствии с приоритетом региона. Если в приоритетном регионе или даже в одной локации больше 1 подходящего доказательства, возьмите 1 доказательство на ваш выбор.

В **фазу помощника** браконьер берёт доказательство с рынка доказательств. Если он это делает, восполните рынок доказательств до 3.

Примечание: слухи всегда считаются подходящим доказательством, но браконьер берёт их, только если нет других, более дорогих подходящих доказательств.



Доказательство кладётся в ячейку на планшете браконьера. Если доступных ячеек нет, браконьер не берёт новое доказательство.



Браконьер ловит криптида, для которого требуется 2 доказательства, и сбрасывает соответствующие доказательства со своего планшета. Если у браконьера нет требуемых доказательств для отслеживания этого криптида, это действие нельзя выполнить.

Примечание: 2 жетона слухов можно использовать как джокер.



Браконьер ловит криптида, для которого требуется 3 доказательства, и сбрасывает соответствующие доказательства со своего планшета. Если у браконьера нет требуемых доказательств для отслеживания этого криптида, это действие нельзя выполнить.



Браконьер ловит криптида независимо от того, какие для него требуются доказательства и сбрасывает все 4 доказательства со своего планшета.

Важно: когда браконьер ловит криптида, замените его карточкой из колоды, как будто его нашёл игрок.

Примечание: определите, какого криптида браконьер собирается поймать, с помощью приоритета криптидов. Некоторых криптидов нельзя поймать (например, если они не относятся ни к одному контракту или если на их карточке нет жетона ставок игрока). Если несколько криптидов являются приоритетными, то браконьер ловит того, который приблизит его к победе (для этого ему надо собрать 3 криптидов для одного контракта). Если ни один из криптидов не приближает браконьера к победе, то он ловит того, который принёс бы игроку наибольшее число очков, если бы он его нашёл. Если таких криптидов несколько, то браконьер ловит криптида по вашему выбору.



Поместите фишку браконьера на клетку прямо над вашим помощником на треке инициативы.



Поместите фишку браконьера на клетку прямо под вашим помощником на треке инициативы.

Примечание: если фишка браконьера уже стоит на нужном месте или если её нельзя передвинуть, потому что фишка помощника игрока стоит в самом верху или внизу трека инициативы, браконьер не передвигается.

ИГРА БЕЗ ЖЕТОНОВ СТАВОК

Набравшись опыта, вы можете играть без жетонов ставок, чтобы игра стала более непредсказуемой.

- Во время подготовки к игре не выкладывайте жетоны ставок. Уберите их в коробку.



- Когда вы выполняете действие «Обновить доказательства», вы не можете заменять карточки криптидов.
- В фазу помощника вы не можете потратить монеты, чтобы обновить карточки криптидов.
- Когда вы отслеживаете криптида, вы можете выбрать любую из 6 открытых карточек криптидов.

Совет: в этом режиме помните, что другой игрок может отследить криптида, для которого вы собирали доказательства.

Примечание: этот режим не сочетается с одиночным режимом.

8. УТОЧНЕНИЕ СПОСОБНОСТЕЙ НЕКОТОРЫХ КРИПТИДОВ



Гулон: если вы покупаете доказательства, немедленно восполните рынок доказательств. Вы не можете покупать и продавать одновременно, используя эту способность.



Коркодил: при подсчёте очков за контракты, связанных с местом обитания, этот криптид считается обитающим на территории, которую занимает его тайл. Если Коркодил не помещён в заповедник, у него нет среды обитания.



Лагопус, Зириддар: разместите этих криптидов поверх других тайлов криптидов, не получая бонусов местности. Они могут накрывать клетки 2 тайлов криптидов. Переместите фишку криптида с нижнего криптида наверх, если для него недостаточно места на нижнем тайле.



Татцельвурм, Каладрий: вы не можете выполнить обновление доказательств и криптидов, если на игровом поле есть 7 жетонов доказательств.



Водяной прыгун: при выполнении заявки поместите тайл этого криптида в заповедник, а не сбрасывайте его. Переместите криптида в заповедник как обычно и получите 1 🏆 в конце игры в дополнение к 4 🏆 жетона заявки.

9. ОПИСАНИЕ СИМВОЛОВ



– Опыт



– Очки репутации



– Монеты



– Передвиньте вашего помощника вверх или вниз по треку инициативы



– Второй шанс



– Удача



– Билет на самолёт



– Дальность передвижения



– Разбить передвижение



– Отследить криптида



– Переместить криптида



– Обновить доказательства и криптидов



– Собрать доказательство



– Собрать доказательство с соседней локации



– Положить жетон доказательства из мешочка на клетку с этим символом



– Вид криптида



– Регион



– Город



– Порт (только в дополнении «Острова»)



БЛАГОДАРНОСТИ

Выражаем миллион благодарностей тысячам людей, которые помогли тестировать игру и воплотить её в жизнь! В правилах не хватит места, чтобы перечислить всех тех, кто внёс свой вклад в этот проект, но место для вас всегда есть в наших сердцах.

НАД ИГРОЙ РАБОТАЛИ:

Авторы игры: Олег Мелешин, Георгий Шуголь, Александр Крис

Иллюстрации: Евгений Швенк, Виктор Забурдаев

Графический дизайн: Виктор Забурдаев

Составление правил: Денис Левченко

iDVENTURE

© 2024 iDventure UG

Meisenweg 6 • 40667 Meerbusch • Germany

РУССКОЕ ИЗДАНИЕ:

Менеджер проекта: Анастасия Губанова

Корректор: Мария Кравченко

Вёрстка: Артур Бурлаков

Технолог: Кристина Балакирова

Руководитель редакции: Анастасия Дурова

**Особая благодарность выражается Александру Пешкову
и Екатерине Плужниковой.**



**БОЛЬШЕ ИНТЕРЕСНЫХ НАСТОЛЬНЫХ ИГР ДЛЯ ВЗРОСЛЫХ И ДЕТЕЙ
НА САЙТЕ КОМПАНИИ «СТИЛЬ ЖИЗНИ» WWW.LIFESTYLELTD.RU**

Хотите попробовать себя в роли автора настольных игр? Участвуйте в ежегодном конкурсе КОРНИ от компании «Стиль Жизни» и получите шанс выиграть один из денежных призов! Подробности на сайте www.lifestyleltd.ru/authors