

КРАТКИЙ ОБЗОР ИГРЫ

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. Каждый участник получает 1 планшет игрока.
2. Каждый участник получает 1 стираемый маркер.
3. Поместите карту выбора кубиков и все 5 кубиков в центр стола.
4. Выберите 2 карты эффектов.
5. Выберите карту Древнего и отметьте ужасающие места на планшетах игроков.
6. Перемешайте колоду лавок древностей и удалите из неё 1 случайную карту.
7. Раздайте игрокам по 2 карты личных задач. Каждый участник оставляет себе одну карту, а вторую — сбрасывает.
8. Выберите первого игрока.

Если в партии три или четыре игрока, предварительно проведите начальные раунды.

ИГРОВОЙ РАУНД

- ФАЗА 1.** Первый игрок открывает верхнюю карту из колоды лавок древностей.
- ФАЗА 2.** Игроки выбирают 2 кубика раунда.
- ФАЗА 3.** Каждый участник выбирает пустой квартал в соответствии с координатами на кубиках раунда.
- ФАЗА 4.** Каждый участник размещает туристов с кубиков раунда в выбранном квартале на своём планшете игрока. Если все кварталы с возможными координатами заняты, игрок размещает 1 любого туриста в любом пустом квартале.
- ФАЗА 5.** Каждый участник прокладывает отрезки маршрута на своём планшете игрока одним из трёх способов:
- а) Два отрезка маршрута (первый должен прилегать к выбранному кварталу, а второй — продолжать первый).
 - б) Только 1 отрезок маршрута, но рядом с любым кварталом.

- в) Если игрок разместил только 1 туриста, потому что все кварталы с возможными координатами заняты, он должен положить только 1 отрезок маршрута рядом с любым кварталом.

- ФАЗА 6.** Сбросьте открытую карту лавки древностей. Каждый участник отмечает раунд на своём планшете игрока. Первым игроком становится следующий участник по часовой стрелке. Начните новый раунд. Проводите раунды, пока не закончится колода лавок древностей.

КОНЕЦ ИГРЫ

Когда открывается последняя карта из колоды лавок древностей, начинается последний раунд. По завершении последнего раунда игра заканчивается.

- ШАГ 1.** Определите итоговый маршрут — линию из отрезков, соединённых напрямую или при помощи врат. Сотрите с вашего планшета игрока:
- а) отрезки, которые не соединены с итоговым маршрутом;
 - б) ответвления и/или альтернативные маршруты, которые соединены с итоговым маршрутом, но дают меньше ПО;
 - в) туристов, которые не находятся в кварталах вдоль итогового маршрута.

- ШАГ 2.** Подсчитайте уровень безумия вашего итогового маршрута. Каждое ужасающее место на вашем итоговом маршруте и каждое соединение участков маршрута при помощи двух врат повышает уровень безумия на 1.

- ШАГ 3.** Проведите столкновение с Древним. Бросьте 3 кубика, используйте фолианты. За каждый кубик получите наказание или награду с карты Древнего.

- ШАГ 4.** Подсчитайте победные очки. Они начисляются за кварталы и туристов вдоль итогового маршрута, а также за выполнение личной задачи и за успех в столкновении с Древним.