

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 6 кубиков в центр стола.
4. Выберите сторону планшета раундов.
5. Выберите общую карту персонажа или раздайте каждому игроку личную.
6. Каждый участник отмечает бонусы персонажа на своём планшете игрока.
7. Каждый участник получает личную колоду карт артефактов.
8. Выберите 2 карты целей.
9. Участники отмечают на своих планшетах игроков перекрёстки со случайной карты тайников.
10. Выберите первого игрока.

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

ИГРОВОЙ РАУНД

- ФАЗА 1.** Игроки выбирают 2 кубика раунда, определяют кубик судьбы и бонус раунда.
- ФАЗА 2.** Каждый участник выбирает пустой квартал в соответствии с координатами на кубиках раунда.
- ФАЗА 3.** 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 4.** 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 проложить только 1 отрезок маршрута рядом с любым кварталом.

- ФАЗА 5.** Запишите значение с кубика судьбы в крайнюю левую пустую ячейку на планшете раундов. Если это была ячейка с символом угрозы, каждый участник рисует символ угрозы на своём планшете игрока. Первым игроком становится следующий участник по часовой стрелке. Начните новый раунд. Играйте, пока не проведёте 10 раундов.

КОНЕЦ ИГРЫ

По завершении раунда 10 игра заканчивается.

- ШАГ 1.** Определите итоговый маршрут — линию из отрезков, соединённых напрямую или при помощи переправ. Сотрите с планшета:
- 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 угрозы вашего итогового маршрута. Каждый символ угрозы в кварталах вдоль вашего итогового маршрута, а также каждое соединение участков маршрута при помощи переправы повышает уровень угрозы на 1.
- ШАГ 3.** Проверьте угрозу. Возьмите карты артефактов по количеству тайников на вашем итоговом маршруте и откройте любое число взятых карт. Бросьте количество кубиков, равное вашему уровню угрозы, и примените эффекты открытых карт артефактов. Получите наказание за каждый провал (результат от «1» до «4») — потеряйте туристов в квартале рядом с одним из символов угрозы.
- ШАГ 4.** Подсчитайте победные очки. Они начисляются за кварталы и туристов вдоль итогового маршрута, а также за выполнение целей, способности некоторых персонажей и взятые, но не открытые карты артефактов.