

Авторы игры: Михал Голембовски и Филип Милуньски
Сценарист: Рафал Войда-Вольковыцки

ПРЕДНАЗНАЧЕНИЕ

Море песка



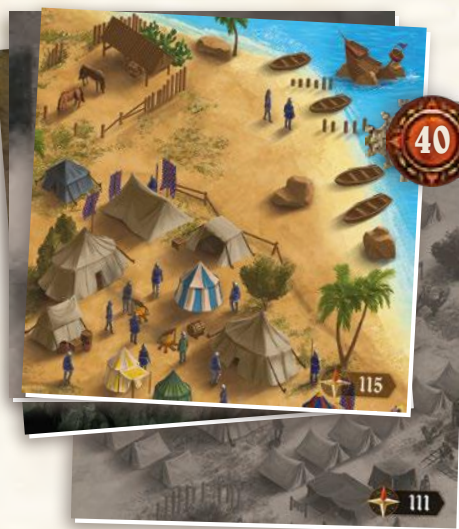
Правила игры

Дополнение

Введение

Лишь смелейшие из смелых отправятся в путешествие к пескам Махди, что на берегах Северной Африки. Кому из вас хватит сил пробраться за стены сей внушающей трепет пиратской крепости, а кто сдастся на милость знойной пустыни и её властителя, всемогущего ифрита, сгинув навеки в море песка?

Состав игры



40 фрагментов карты Сахары

46 карт предметов



9 карт предназначений



1 большая фигурка ифрита



15 фигурок игровых и неигровых персонажей


Кампания

В дополнение «Море песка» входит 3 сценария, которые составляют сюжетную кампанию, и их нужно играть в определённом порядке. Лучше проходить кампанию одной и той же группой игроков, но это необязательно. Эти сценарии во многом связаны друг с другом, и каждый из них раскрывает новые детали общей истории, но в то же время все они — это отдельные истории, и знание предыдущих сценариев не даст игрокам преимущества.


Ход игры

При игре с дополнением «Море песка» соблюдайте все правила базовой игры «Предназначение». Перед игрой изучите буклет правил базовой игры и выполните все описанные в нём шаги подготовки к партии. Ниже перечислены уникальные особенности «Моря песка».

Особая локация: подземелье

Некоторые особые локации могут привести вас в подземелья , где вас будет ожидать множество развилок. От вашего выбора будет зависеть, куда вас приведёт ваш путь: к неожиданным столкновениям или смертельной опасности, ценным сокровищам или скрытым подсказкам насчёт вашего предназначения. Ступайте осторожно и старайтесь запомнить выбранный путь, чтобы в дальнейшем вы смогли изучить все части подземелья... или вернуться туда, где у вас остались незавершённые дела.

Особая локация: лабиринт

Лабиринты  — ещё одна разновидность особой локации, созданная специально для того, чтобы сбить с толку нежеланных гостей. У входа в лабиринт есть предупреждение: в нём полно тупиков, на которые вы лишь впустую потратите своё драгоценное время, тогда как в каком-то другом месте на карте Сахары всегда имеется подсказка, которая позволит вам узнать верный путь. Лабиринты, как правило, больше, чем подземелья. Вы можете вслепую отыскать выход из лабиринта, но лучше сперва найти подсказку.

Особая локация: путешествие

Игроки могут перемещаться между областями карты Сахары, которые представляют собой наиболее интересные места в море пустоты. Чтобы перейти от одной области в пределах пустыни к другой, вы можете взаимодействовать с особыми локациями типа «Путешествие». Выберите пункт назначения и отправляйтесь в путешествие, на которое уйдёт остаток вашего хода. В начале перечень доступных для путешествия локаций будет коротким, но со временем, когда больше областей пустыни окажутся открытыми, список существенно расширится. Все особые локации «Путешествие» связаны друг с другом, и игроки могут перемещаться от любой из них к любой другой при условии, что обе эти локации находятся на исследованных фрагментах карты.

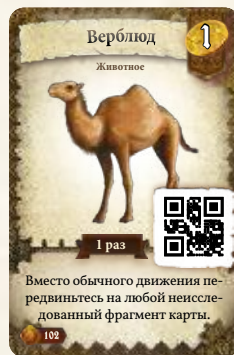
ПУТЕШЕСТВИЕ: ОАЗИС

Вы можете присоединиться к каравану и отправиться к другим локациям «Путешествие» в пустыне.



Отправиться к караван-сараю

Локации типа «Путешествие» — основной способ перемещения от одной области Сахары к другой, однако есть и другие тайные тропы. Наймите проводника, и, быть может, он откроет вам ранее неизвестную особую локацию «Путешествие». Если вы будете особенно наблюдательны, вы сможете найти дополнительные скрытые тропы!



Другие способы путешествовать

В игре есть карты предметов, которые позволят вам сразу переместиться на другие фрагменты карты, даже если они не исследованы.

Подсказки о вашем предназначении

Как правило, игроки получают информацию о предназначении своего героя через разговоры с различными неигровыми персонажами, которые встречаются на пути. В дополнении «Море песка» вы также можете получить эту информацию, изучая настенные фрески и проводя исследования в библиотеке.

Создатели игры

Авторы игры:	Михал Голембовски, Филип Милуньски
Разработка:	Михал Голембовски
Сценарист:	Рафал Войда-Вольковьцки
Программирование:	Марчин Мушал
Художники:	Да Ю, Каролина Еджеяк, Матеуш Михальски, Иоанна Козиол, Матьюс Гебреселасси, Лена Пантюхина, Матеуш Михальски, Петр Арендзиковский, команда Mythic Games
Оформление фигурок:	Иренеуш Зелински, команда Hexy Studio, команда Mythic Games
Арт-директор:	Матеуш Комада
Графическое оформление:	Катажина Кособуцка, Матеуш Комада
Продюсер:	Венсан Вергонжан
Производство:	Пшемек Долеговски
Руководитель тестовой группы:	Томаш Наперала
Тестирование:	Войцех Гижиньски
Редактор английской версии:	Расс Уильямс

Русское издание: ООО «Мир Хобби»

Общее руководство:	Михаил Акулов
Руководство производством:	Иван Попов
Директор издательского департамента:	Александр Киселев
Главный редактор:	Валентин Матюша
Выпускающий редактор:	Анастасия Егорова
Переводчик:	Анастасия Ветрова
Старший дизайнер-верстальщик:	Иван Суховой
Дизайнер-верстальщик:	Ксения Таргулян
Корректор:	Наталья Валько
Директор по развитию бизнеса:	Сергей Тягунов
Русскую версию игры тестировали:	Елена Ворноскова, Илья Дроздов, Александр Ильин
Озвучание вступлений:	Алексей Тихонов



Если вы придумали настольную игру и желаете, чтобы она была издана, пишите на newgame@hobbyworld.ru
Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.
Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.
© 2022 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.

Версия правил 1.0
hobbyworld.ru