

Сплячі Боги

Порадник зі швидкого старту ПОЧНІТЬ ЧИТАТИ ЗВІДСИ!

Цей короткий **порадник** крок за кроком познайомить вас з грою “Сплячі Боги”. Прочитайте його відразу після відкриття коробки, і ви зможете почати грати! Хоча тут не буде пояснене кожне правило, але, коли ви дочитаете порадник до кінця, то зрозумієте основні принципи гри.

Цей порадник має два розділи:

Ознайомлюючий сценарій:

захоплююча сюжетна пригода познайомить вас з капітаном Одесою, її командою та кораблем “Мантікора”. Цей розділ включає підготовку до гри та основні механіки, тому ви можете розпочати гру, не читаючи книгу правил. **Якщо ви прочитали правила, ви все одно повинні розіграти цей ознайомлюючий сценарій. Ви можете пропускати розділи з правилами**

блакитного кольору і читати лише історію.

Хід гри: після **ознайомлюючого сценарію** розглядається структура ходу гравця та ігровий процес. Цей порадник не є вичерпним, але він дасть вам уявлення про основи гри. **Якщо ви прочитали книгу правил, можете пропустити цей розділ, оскільки він не містить жодних елементів історії.**

Після того, як ви ознайомитесь з цими двома розділами, рекомендовано, щоб принаймні один гравець повністю прочитав книгу правил, перш ніж ви розпочнете кампанію. Це забезпечить більш плавне занурення у гру.

А тепер уперед!

ОЗНАЙОМЛЮЮЧИЙ СЦЕНАРІЙ

Екіпаж

На борту "Мантікори" є дев'ять членів екіпажу, які завжди перебувають у грі.

Капітан Софі Одеса: покладіть її **планшет члена екіпажу** у центрі столу. Будь-який гравець може використовувати капітана Одесу в свій хід.

Інші члени екіпажу: Одрі Вільямс, Грегорі Літл, Каннан Шарма, Касумі Лошіма, 'Мак' Мара Джонсон, Марко Ресс, Лоран Лапуант, Рафаель Вісіра.

Розподіліть ці **8 планшетів членів екіпажу** серед гравців максимально рівномірно. Якщо ви граєте вчотирьох, кожен гравець бере 2 членів екіпажу. Під час гри втрьох два гравці беруть 3 членів екіпажу, і один гравець бере 2. Якщо ви граєте вдвох, кожен гравець бере 4 членів екіпажу. Під час одиночної гри ви берете усі 8 персонажів і капітана Одесу. Кожен гравець використовуватиме власних членів екіпажу, щоб виконувати різноманітні дії в свій хід, а також під час бою.

Увага: цей ознайомлюючий сценарій має дві відмінності. По-перше, переверніть планшет Мак долілиць. Також коли ви граєте втрьох або вчотирьох, планшети Касумі та Мак, якщо це можливо, мають бути у двох різних гравців, які не ходитимуть першими.

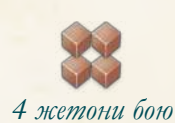
Жетони і картки

Покладіть на стіл **жетони ушкоджень**, **кубики пошкоджень корабля**, **жетони втоми**, **команди**, **взаємодії** та **бою**. Дайте першому гравцеві **жетон капітана**. Тепер він – **активний гравець**. Покладіть на стіл колоду карток ворогів долілиць, не змінюючи порядок карток у колоді.

Атлас

Покладіть в центрі столу атлас і відкрийте його на сторінках 2-3.

А тепер одягніть свій рятувальний жилет, перегорніть поради́ник на сторінку 3 і починайте читати історію!



4 жетони бою



35 дерев'яних жетонів ушкоджень

78 карток ворогів (розташовані у числовому порядку, не тасувати)



60 карток здібностей



18 жетонів втоми



Жетони взаємодії



14 жетонів команди



Атлас

Щоденник кап. Софі Одеси 27 квітня 1929 року

Уперше за вісім років гнітючої мовчанки, батько вислав телеграму:

“Я захворів. Приїжджай швидше”.

Я вирушила на “Мантікорі” зі своєю командою до Нью-Йорка, маючи намір дістатися туди за будь-яку ціну. Три дні тому ми вийшли з Гонгконгу і потрапили у найстрашнішу бурю, яку я коли-небудь бачила. Коли небо нарепті розвиднілося, ми опинились у дивних водах.

Обрій був оповитий імлою, а єдиним помітним орієнтиром була висока скеля, що стирчала із води неподалік. На вершині скелі сиділа жінка та розмахувала триметровою вудкою у густому повітрі. Її сиве волосся нагадувало пташине гніздо.

— Вітаю в Морі Блукань! — мовила вона. — Ви можете подумати, що це сон, але не ви тут спите. Натомість у міцний і глибокий, як сама смерть, сон занурені Боги цього світу. Невдячні смертні упокоїли та скували владу їхню над цими морями. Та саме Боги привели вас сюди з іншого світу, очікуючи від вас порятунку. І ви мусите допомогти, якщо хочете повернутися додому.

— Богам? — перепитала я.

— А кому ж іще? — пирхнула жінка. — Шукайте їхні тотеми, розкидані по всьому архіпелагу. Зібравши достатньо, ви зможете розбудити Богів і вони зможуть повернути вас додому. Це буде винагорода за вашу службу. Чимало вже полягли на цьому шляху. І ви також, мабуть, загинете — але щастя вам!

Я хотіла запитати, в якому напрямку лежить найближчий порт, але жінка зникла.

Коли на нас почали опускатися сутінки, ми повернули на північ. Знесилені бурєю й приголомшені чужинським світом, у якому опинилися, ми надто пізно помітили вузький корабель із темними бортами, що нас переслідував. Екіпаж зайшовся криками жаху й подиву, коли на нашу палубу висипали люди з бичачими головами. Очі цих монстрів палали пекельним полум'ям, а з їхніх горлянок виривалося пронизливе гортанне гарчання.

Ми нічого не могли вдіяти. Вони захопили корабель, і ми благали про милосердя зі зв'язаними руками та побитими головами.



Історії та книга історій

Під час гри ви читатимете **книгу історій**. Історії для цього **ознайомлюючого сценарію** включено до порадики задля зручності. Всі історії написано від імені капітана Софі Одеси. **Активний гравець** читає історію вголос.

(Перейдіть до X)

X

Ви прокидаєтесь на холодній землі. Більшість вашого екіпажу лежить поряд — вас усіх зв'язано однією грубою мотузкою, яка вривається в зап'ястки й литки. Тіло ломить, мокрий одяг липне до шкіри, зате вартових ніде не видно і поряд по землі розсипане гостре каміння.

Увага: ви не можете використовувати Мак у цьому випробуванні.

A. Розрізати пута гострим камінням на землі поряд.

ХИТРИСТЬ 5

Невдача: -3 здоров'я (каменюка розрізає не тільки мотузку, але також і вашу шкіру).

(перейдіть до X.1)

B. Звільніться від мотузки за допомогою сили.

СИЛА 5

Невдача: -3 здоров'я (коли ви звільняєтесь від мотузки, вона розриває вашу шкіру).

(перейдіть до X.1)

Випробування

Зробіть вибір

Активний гравець повинен обрати: перерізати мотузку, використовуючи навички хитрості — необхідна **ХИТРИСТЬ 5**, або звільнитися від мотузки за допомогою навички сили — необхідна **СИЛА 5**. Перед тим, як зробити вибір, ви можете детально ознайомитися з кожним із варіантів, але обрати можете лише один. Цього разу ви вирішили перерізати мотузку.

Використовуйте членів екіпажу

Ваш вибір містить випробування, яке ви повинні виконати, перш ніж продовжити історію. Воно вимагає 5 одиниць навички хитрості. Щоб пройти випробування, активний гравець може використовувати лише навички на власних **планшетах членів екіпажу** та на **планшеті капітана Одеси** або не використовувати жодних.

Покладіть **1 жетон втоми** на **капітана Одесу** та **1 жетон втоми** на **планшет будь-якого члена екіпажу з позначкою хитрості** (Лисця), який належить **активному гравцеві**. Додайте загальну кількість позначок хитрості членів екіпажу, які беруть участь у випробуванні. Ви отримуєте 2 хитрості.



Позначка навички сили



Позначка навички хитрості



Увага : 1-й жетон втоми викладається на **планшет члена екіпажу** порожньою стороною догори. Якщо ви викладаєте 2-й жетон втоми на планшет цього члена екіпажу, викладіть жетон спеціальною позначкою догори. Вона означає, що цей член екіпажу втомлений і не може брати участь у випробуваннях.

Випробуйте долю

А зараз візьміть **картку здібностей з колоди здібностей**, подивіться кількість очок долі у верхньому лівому кутку та **негайно скиньте цю картку**. Це називається “*випробувати долю*”. Додайте отримані **очки долі** до **загальної хитрості** членів екіпажу, які беруть участь у випробуванні. Якщо ваш результат 5 або вище, ви успішно проходите випробування та переходите до історії X.1. Якщо результат менше 5, ви зазнаєте невдачі.

Припустимо, що ви отримали 2 очки долі. Ви додасте їх до хитрості обраних членів екіпажу і отримуєте 4. Ви зазнаєте невдачі.

Невдача під час випробування

Якщо вас спіткала невдача, це не обов'язково означає, що історія на цьому закінчується. Просто ви виконали завдання не найкращим чином і маєте зазнати наслідків.

В цьому випробуванні наслідки невдачі полягають у тому, що ви втрачаєте 3 одиниці здоров'я. Такі наслідки пояснюються тим, що ви намагалися перерізати мотузку і самі порізалися каменюкою. Викладіть **3 жетони ушкодження** на планшети членів екіпажу. Першими отримують ушкодження члени екіпажу, які брали участь у випробуванні. Активний гравець вирішує, як розподілити жетони ушкодження.

Тепер перейдіть до історії X.1 і прочитайте її.

X.1

Звільнившись, ви визираєте з дерев'яної землянки: над головою височіють темні сосни. Перед узліссям стоїть грубезна кліт, склепана із дерев'яних планок. Її двері замикає механізм, примотаний до сусіднього дерева.

У клітці ви бачите жінку, що лежить на спині з заплющеними очима.

— Ми мусимо її звільнити, — каже Касумі.

— Немає часу! — заперечує Рафаель.

— А давайте я щось скажу? — жінка розплющує очі й сідає у клітці. — Мене звати Мак. Будь ласка, допоможіть.

Каменюкою ви збиваєте грубий засув. Та щойно жінка виходить, за вашими спинами лунає гарчання. З-за дерев вистрибують двоє бикоголових монстрів та кидаються на вас.

БІЙ 1, 2

(перейдіть до X.2)

Увага: тепер ви можете перевернути планшет Мак горілиць і використовувати її в цьому бою.

Слово БІЙ, за яким іде список номерів карток ворогів, означає, що ви повинні перемогти ворогів, перш ніж продовжити історію. Час битися! Перегорніть поради́к на сторінку 6.

Очки долі



Бій

З 3 колоди ворогів візьміть картки **ворогів 1 і 2**. Розташуйте їх впритул, як показано праворуч. Розподіліть жетони бою між гравцями максимально рівномірно (якщо ви граєте втрох, один з гравців отримує **2 жетони бою**). Викладіть на кожен **планшет члена екіпажу** відповідний **жетон взаємодії**. Ну, а зараз ми з вами візьмемо участь у бою!

Атака гравця

Гравці можуть атакувати ворогів у будь-якому порядку. Гравець викладає **жетон бою** на один зі своїх **планшетів**, **обирає зброю** і атакує цим членом екіпажу. У цьому сценарії всі зазначені дії для будь-якого члена екіпажу виконує гравець з **планшетом** відповідного члена екіпажу.

Викладіть **жетон бою** на **планшет члена екіпажу** Касумі. Вона має лише 1 стартову зброю, **вакідзаші**, який має **+2 точності**. Під час атаки ви можете використовувати лише одну зброю. Ви також повинні обрати ворога, якого ви будете атакувати. Цього разу ви вирішили атакувати Міфанина-охоронця.

Міфанин-охоронець має **захист 5**. **Випробуйте** долю і додайте **очки долі** на взятій картці до **точності зброї** Касумі. Якщо результат дорівнює **захисту** Міфанина-охоронця або перевищує його, Касумі влучає у ворога. Припустимо, що цього разу Касумі отримала **3 очки долі**. Додайте до них **+2 точності зброї** Касумі, і ви отримаєте 5. Касумі завдає удару ворогові своїм **вакідзаші**!

Як викладати ушкодження

Вакідазупі Касумі завдає 3 ушкодження. Ушкодження від однієї і тієї самої атаки необхідно розміщувати суміжно, наче їх завдано одним ударом. Ви можете викладати їх в будь-якому напрямку від початкової клітинки, але не по діагоналі. Більшу частину ушкоджень, або принаймні половину, ви повинні завдати ворогу, на якого була спрямована ваша атака. Але решту ушкоджень ви можете завдати сусіднім ворогам. Ці вороги потрапляють до зони ураження. Ми покажемо вам, як це працює.

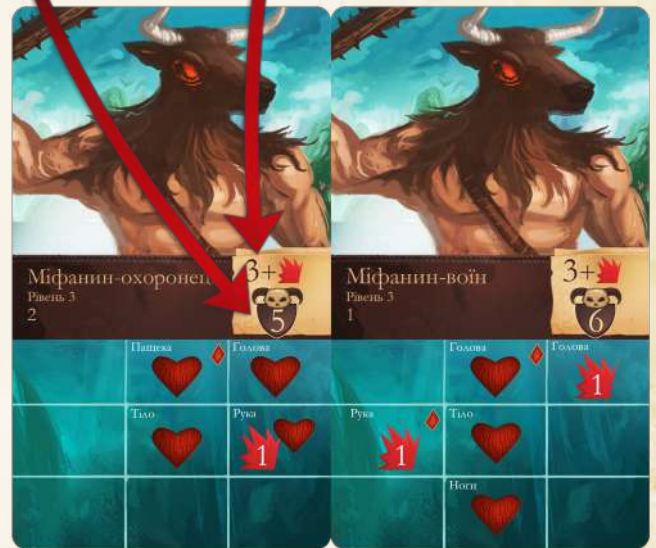
Викладаємо ушкодження на позначки карток ворогів (див. ілюстрацію на сторінці 7).

Щоб перемогти ворога, ви повинні закрити кожну позначку серця (здоров'я) на його картці. Покладіть 1 **жетон ушкоджень** на голову Міфанина-охоронця. Це зменшує його здоров'я на 1.

Кожна клітинка з **позначкою атаки** покаже скільки додаткових ушкоджень може завдати Міфанин-охоронець вашому екіпажу під час своєї атаки. Викладіть **1 жетон ушкоджень** на руку Міфанина-охоронця. Це зменшує його **здоров'я** ще на **1 і** **нейтралізує 1 додаткову позначку атаки**.

Базові
ушкодження
від атаки
ворога

Рівень
захисту
ворога



Жетон бою



Пояснимо, що таке **зона ураження** на прикладі Міфанина-воїна. Використовуючи зону ураження, ви можете завдавати ушкоджень ворогам з **високим рівнем захисту**. Викладіть **1 жетон ушкодження** на руку Міфанина-воїна. Це нейтралізує **1 позначку атаки**. Ця клітинка також містить **точку взаємодії**. Щоразу, як член екіпажу закриває точку взаємодії, він може передати свій жетон взаємодії іншому гравцеві, щоб той отримав бонус у цьому бою. Покладіть **жетон взаємодії** Касумі на планшет Мак.

Контратака ворога

Міфанин-охоронець контратакує. Контратакує лише ворог, на якого спрямована ваша атака, а не ті, які потрапили до **зони ураження**. Ворог завдає **базові ушкодження + ушкодження за кожну незакриту додаткову позначку атаки**. Єдину додаткову позначку атаки на картці Міфанина-охоронця закрито, тому він завдає 3 ушкодження. Касумі має 0 захисту, тому вона отримує 3 ушкодження. Викладіть **3 жетони ушкодження** на її **планшет**.

Раунд триватиме доти, поки не закінчатся усі жетони бою, або всіх ворогів не буде переможено.

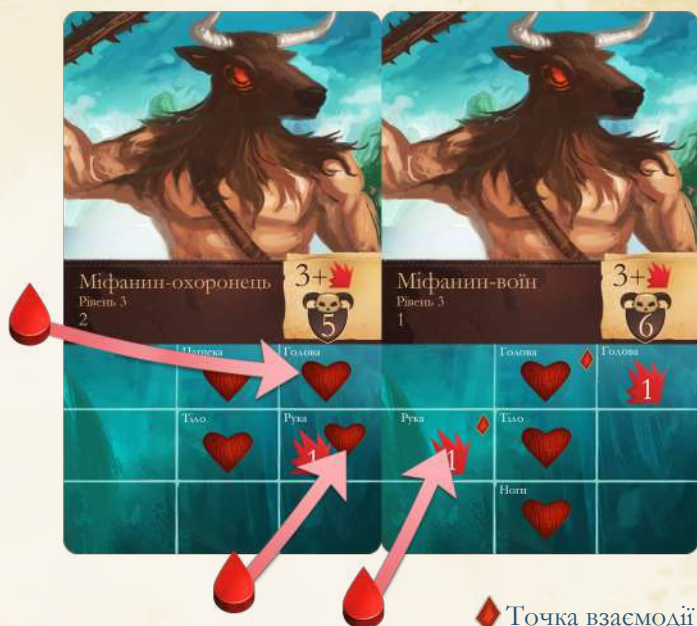
Покладіть **жетон бою** на **планшет** Мак і атакуйте Міфанина-воїна. **Випробуйте долю**. Припустимо, що ви отримали **3 очки долі**. Додайте до них **+4 точності** Мак і ваш **загальний результат буде 7**. Мак влучає у ворога і завдає шаблею 2 ушкодження. Потім Мак використовує жетон взаємодії Касумі та завдає 1 додаткове ушкодження. Одже, загальна кількість ушкоджень становить 3. Поверніть **жетон взаємодії** на **планшет** Касумі.

Покладіть 1 жетон ушкоджень на голову Міфанина-воїна (середня клітинка верхнього ряду), 1 жетон на тіло (середня клітинка середнього ряду) та 1 жетон на ноги (середня клітинка нижнього ряду). На клітинці голови є точка взаємодії, тому **передайте жетон взаємодії Мак капітану Одесі**. Мак миттєво перемагає Міфанина-воїна, і він не контратакує.

Викладіть **жетон бою** на капітана Одесу. **Випробуйте долю**. Припустимо, ви отримали **1 очко долі**. Навіть маючи **жетон взаємодії** Мак, Одеса не влучає у Міфанина-охоронця. Це означає, що він завдає удару першим. Він завдає **3 ушкодження**, але Одеса має **1 захист**, тому ви викладаєте лише **2 жетони ушкоджень** на її **планшет**. Оскільки вона не влучила, то завдає 1 ушкодження після контратаки ворога. Покладіть жетон ушкоджень на пащеку Міфанина-охоронця та передайте жетон взаємодії капітана Одеси іншому гравцеві.

Скористайтесь останнім **жетоном бою**, щоб атакувати будь-яким членом екіпажу. Тепер, навіть якщо член екіпажу не влучить, Міфанина-охоронця буде переможено. Пам'ятайте, що якщо член екіпажу не влучить, Міфанин-охоронець завдає удару першим.

Ви перемогли міфан! Тепер продовжуйте вашу історію. Перейдіть до X.2



Жетон взаємодії кожного члена екіпажу має унікальну здібність. Касумі додає 1 ушкодження до атаки іншого члена екіпажу. Мак додає 2 точності до атаки іншого члена екіпажу.



Х.2

Ви прямуєте стежкою до пляжу, і, коли знову бачите ваш корабель “Мантікора”, що стоїть на якорі неподалік, члени екіпажу з полегшенням шепочуть молитви. Піднявшись на борт, ви знаходите на кормовій палубі зв’язану пасажирку Глорію.

— Яка чудова подорож, — іронічно каже вона.

Мак дякує вам за порятунок і розповідає, що її також сюди закинули Боги.

— Я зі Штатів. З Атланти родом. Тут блукаю вже п’ятнадцять років. Намагалася повернутись додому, потім обилилися спроби, потім знову почала... Можу приєднатися до вас, але в мене відібрали всі знайдені тотеми — так що ми почнемо з нуля. Але принаймні підкажу вам, де почати пошуки.

Ви ствердно киваєте головою.

— Тоді почнімо.

Розмістіть жетон корабля у регіоні з локацією 2. Регіон — це область моря в атласі, відокремлена пунктиром, сушею, спіральним кріпленням атласу і краями сторінок. Покладіть над атласом планшет корабля і фішку дії корабля. Відновіть здоров’я всіх членів екіпажу. Приберіть із членів екіпажу всю втому. Візьміть 3 монети, 1 зерно та стартові картки пригод з колоди ринку — Інструменти, Глорія Вокер, Оладки, Суп. Візьміть картки завдань 1 і 2. Поверніться на корабель.

Винагороди та наслідки історії

В кінці історії та під час певних її поворотів ви отримуєте винагороди та зазнаєте певних наслідків. Винагороди та наслідки виділені курсивом і містять ресурси, монети, ефекти станів, пошкодження, втому, картки пригод, завдання та багато чого іншого. Дотримуйтеся цих вказівок, перш ніж рухатись далі.

Фраза “Поверніться на корабель” означає, що дію дослідження завершено. Це була друга дія гравця, тому передайте жетон капітана наступному гравцеві за годинниковою стрілкою.

Планшет корабля

Покладіть жетон корабля “Мантікора” до регіону атласу поруч із локацією 2. Над атласом покладіть планшет корабля. Розташуйте його потрібною стороною залежно від кількості гравців (у правому верхньому кутку планшета є позначка 1/2 або 3/4). Покладіть на планшет фішку дії корабля. Приберіть жетони ушкоджень, втомі та взаємодії з екіпажу. Покладіть 3 монети і 1 зерно на планшет корабля. Покладіть до ігрової зони всі жетони ресурсів і монети. Зберігаючи порядок карток у колоді пригод, знайдіть стартові картки з колоди ринку: “Інструменти”, “Глорія Вокер”, “Оладки”, “Суп”. Покладіть їх поруч із планшетом корабля. Зберігаючи порядок карток у колоді завдань, знайдіть завдання 1 і 2 та викладіть їх поруч із планшетом корабля.

Покладіть жетони пошкоджень корабля докупи біля планшета корабля, якщо ви цього ще не зробили.



Ці жетони представляють пошкодження корабля, а не членів екіпажу або ворогів



Увага: читайте картки завдань вголос щоразу, коли ви отримуєте їх



Підготовка карток подій

Розділіть картки подій за типом (**помірні**, **небезпечні**, **смертоносні**) на стоси. Перемішайте кожен стос окремо. Візьміть **6 смертоносних подій** і сформуєте з них нову колоду, виклавши картки долілиць. Візьміть **6 небезпечних подій** і покладіть їх долілиць зверху цієї колоди. Візьміть **6 помірних подій** і покладіть їх долілиць зверху колоди. У вас має вийти колода з 18 карток подій, що будуть змінюватись від помірних до небезпечних і смертоносних. Покладіть цю колоду долілиць на відповідне місце **планшета корабля**. Решту карток покладіть до відповідного ящика.



Помірні



Небезпечні



Смертоносні



Колода ринку



Жетони пошуку

Колода ринку

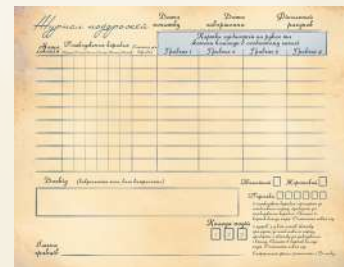
Перемішайте **колоду ринку** і покладіть її поруч.

Жетони пошуків

Перемішайте **жетони пошуків** і покладіть їх окремим стосом долілиць поруч із **планшетом корабля**.

Аркуш журналу подорожей

Візьміть з блокноту новий **аркуш журналу подорожей** для вашої кампанії. Визначтесь, у якому режимі ви будете грати: **звичайному** чи **жорстокому**. Щоб дізнатися їхні відмінності, прочитайте відповідний розділ (див. “Поразка” на стор. 28 осн. правил). Якщо ви зазнаєте поразки в звичайному режимі, то зможете швидко розпочати нову гру і продовжити кампанію з того місця, де її закінчили. **Жорстокий** режим дає більше очок в кінці кампанії, але коли ви зазнаєте поразки, ви програєте кампанію и маєте почати нову. У верхній частині аркуша впишіть дату, а у нижній – імена всіх гравців.



Аркуш журналу подорожей

Дайте кожному гравцеві (не члену екіпажу) **1 жетон команди** та **1 картку здібностей**.

Ви завершили **ознайомлюючий сценарій**. Якщо ви прочитали правила, тепер можете розпочати вашу кампанію. Якщо ви не прочитали правила, перейдіть до розділу “**Хід гри**”, щоб завершити ваше навчання.

Хід гри

Структура ходу

Гравці ходять по черзі за годинниковою стрілкою, починаючи з першого гравця. Далі ми розглянемо структуру ходу на прикладі двох різних гравців. **Кожен хід включає такі чотири фази, які зазначені на планшеті корабля.**

Хід першого гравця

1. Дія корабля

Перемістіть **фішку дії корабля** до однієї з п'яти зон на **планшеті корабля** і застосуйте її ефекти. **Під час кожного ходу ви повинні переміщувати фішку до нової зони.**

Палуба та її ефекти

Ви вирішили перемістити **фішку дії корабля** на **палубу**. Візьміть вказану кількість **жетонів команди**, яка залежить від кількості гравців (див. основні правила в кінці сторінки 10). Покладіть отримані **жетони команди** перед собою – вони не перебувають у спільній власності гравців (також див. основні правила в кінці сторінки 39). Також ви можете взяти зі стосу до **3 жетонів пошуків**. Беріть їх по одному. Ви можете подивитися жетон перед тим, як взяти наступний, або зупинитись. Отримайте усі пошкодження корабля, зображені на всіх взятих жетонах. Оберіть один жетон і отримайте відповідну винагороду. Такі винагороди розміщуються на **планшеті корабля** і перебувають у спільній власності гравців.

2. Подія

Візьміть **картку подій** та прочитайте ефект. Події можуть являти собою певний вибір, випробування, наслідки, або інший ефект. Застосуйте ефект **картки подій**, перш ніж продовжувати свій хід.

3. Дві дії

Виконайте будь-які **дві дії** з тих, що вказані на **планшеті корабля**. Ви можете виконати одну і ту саму дію двічі за один хід.

Перша дія: дослідження

Ви вирішили обрати вашою першою дією **дослідження**. Ви можете дослідити будь-яку локацію в регіоні, де перебуває ваш корабель. Ви вирішили дослідити локацію 2. Тому знайдіть в книзі історій главу 2. Читайте історію, робіть вибір та проходите випробування, поки не отримаєте вказівку **“Поверніться на корабель”**.

Отримайте 3 жетони команди



Візьміть 1-3 жетони пошуків

Коли потрібно покласти жетон пошкодження корабля: випробуйте долю. Покладіть **1 жетон пошкодження** корабля до зони корабля з такою самою кількістю очок долі

Якщо ви першим взяли цей жетон, ви можете обрати **1 монету** або **2 жетона матеріалу**



Якщо ви вирішите продовжити пошуки і також візьмете цей жетон, вам доведеться обирати між винагородами на першому жетоні **або** ви можете отримати **1 м'ясо і 1 овоч**. У будь-якому випадку ви повинні **одразу отримати 1 пошкодження корабля**



(Памірна подія)



Друга дія: подорож

Ви вирішили обрати вашою другою дією **подорож**. Коли ви подорожуєте, ви проходите випробування майстерності. Вам не обов'язково використовувати для цього випробування членів екіпажу. Але, якщо ви бажаєте збільшити ваші шанси рухатися швидше, ви можете викласти **жетон втоми** на одного з ваших членів екіпажу, щоб додати його навичку майстерності до вашого результату. Під час подорожі у випробуванні може брати участь лише 1 член екіпажу. Ви вирішили не використовувати члена екіпажу, тому просто **випробуйте долю**. Припустимо, що ви отримали 3 очки долі. Це означає, що ви можете перетнути 1 межу регіону. Пересуньте “*Мантікору*” до регіону з локаціями 37, 43 та 54.

4. Кінець ходу

Після того, як ви виконали дві дії, передайте **жетон капітана** гравцеві ліворуч. Цей гравець ходитиме наступним.



Очки долі Відстань, на яку
можна подорожувати

Хід другого гравця

1. Дія корабля

Камбуз

Ви вирішили перемістити **фішку дії корабля** до **камбуза**. Візьміть 1 або 2 **картки здібностей** залежно від кількості гравців і вказану кількість **жетонів команди**. Після цього ви один раз можете скинути з руки 1 **картку здібностей**, щоб прибрати **жетон втоми** з будь-якого члена екіпажу.

2. Подія

Візьміть **картку подій**, прочитайте її ефект і застосуйте його.

СПОРЯДЖЕННЯ ЧЛЕНІВ ЕКІПАЖУ КАРТКАМИ ЗДІБНОСТЕЙ

Ви у будь-який час можете спорядити одного з членів екіпажу **карткою здібностей**, але не під час бою або випробування. Оберіть зі своєї руки **картку здібностей**, сплатіть до запасу вказану кількість жетонів команди та покладіть картку під нижній край планшета так, щоб було видно лише половину картки. Коли ви споряджаєте карткою члена екіпажу, він отримує навичку та здібність, вказані на картці. У прикладі праворуч Лоран отримав 1 додаткову навичку сили. Тепер він також може використовувати здібність “*Адреналін*”, коли це можливо.



Вартість,
вказана у жетонах
команди



Хід другого гравця (продовження)

3. Дві дії

Виконайте такі дві дії:

Перша дія: ринок

Оскільки ви перебуваєте в регіоні з **позначкою ринку**, ви можете скористатися дією ринку. Візьміть 7 карток з **колоди ринку**. Ви можете придбати будь-яку кількість з них, сплативши кількість монет, вказану на картці. Покладіть куплені картки ринку горілиць поруч із **планшетом корабля** та іншими вашими **картками пригод**. Покладіть решту карток під низ колоди ринку.

Друга дія: подорож

Подивіться ваші картки завдань 1 і 2. Картки завдань можуть підказати вам, де шукати тотеми. **Увага: не всі завдання приведуть вас до тотемів, але багато з них вкажуть шлях.** Оберіть вашою другою дією подорож. Щоб виконати обидва завдання, ви повинні прямувати на північ. Пройдіть випробування майстерності і рухайтесь на північ до регіону з локацією 63.

Небезпека

Цей регіон містить позначку небезпеки. Коли ви перемістите жетон корабля до цього регіону, ви повинні пройти випробування СИЛА 5 або отримати 1 пошкодження корабля. Ви можете не залучати членів екіпажу та понадіятися на вдачу, і просто витягнути карту долі. Якщо ви зазнасте невдачі під час випробування, ви отримаєте 1 пошкодження корабля.

4. Кінець ходу

Ваш хід закінчено. Передайте **жетон капітана** гравцеві ліворуч.



Колода ринку



Позначка ринку

На цьому ваше навчання завершено. В процесі гри вам також доведеться засвоїти деякі поняття. Прочитайте ці розділи у книзі правил:

- Жетони команди (стор. 17)
- Дія: порт (стор. 16)
- Картки завдань та слова-ключі (стор. 28)
- Картки зброї (стор. 22, 30)
- Рецепти (стор. 30)
- Здібності карток ворогів (стор. 35)
- Ігрові поняття і терміни (стор. 8)
- Здібності жетонів взаємодії (стор. 25)