

ПЕРЕМОГА У ГРІ

Якщо після ходу гравця в пустелі лишається тільки 1 карта, гра закінчується. Кожен гравець рахує очки на своїх картах, що лежать горілиць у ряді подорожі та альбомі спогадів:

- гравець здобуває по 1 очку за кожну зірку на карті в ряді подорожі (ігноруйте зірки на картах в альбомі спогадів);
- додайте або відніміть очки згідно з указаними на картах властивостями.

Перемагає гравець із найбільшою кількістю очок. У разі нічиєї перемагає гравець, з яким трапилося менше нещасних випадків. Якщо й за нещасними випадками нічия, тоді гравці ділять перемогу.

ВАРІАНТ ГРИ З ПОПУТНИКОМ

Цей варіант підійде, якщо ви хочете зробити протистояння запеклішим. Під час подорожі гравець може покласти карту горілиць не лише у свій ряд подорожі, а й в ряд подорожі суперника. Під час перевірки на нещасний випадок, кожен гравець перевіряє, чи не трапився з ним нещасний випадок.

СОЛО-ГРА (ПРОТИ ПОПУТНИКА)

Спробуйте перемогти невтомного робота-дослідника, який безперестанно шукає нові пригоди.

Приготування. Виконайте звичайні приготування до гри, але не залишайте місця для альбому спогадів робота.

КАРТА
ГОРІЛИЦЬ



РЯД ПОДОРОЖІ РОБОТА

СКИД
РОБОТА

ВАШ РЯД ПОДОРОЖІ

ВАШ
СКИД

ВАШ АЛЬБОМ СПОГАДІВ

КОЛОДА

Перебіг гри. Ви перший гравець. Грайте, як у варіанті гри з попутником.

У свій хід робот виконує дію згідно з відкритою картою пустелі:

НЕЩАСНИЙ ВИПАДОК. Якщо через цю карту з вами або з роботом може трапитися нещасний випадок, додайте цю карту у свій ряд подорожі.

РІЗНІ ЗАГРОЗИ. Інакше, якщо тип загрози цієї карти не збігається з жодною загрозою на картах робота, додайте цю карту у ряд подорожі робота.

ТА САМА ЗАГРОЗА. Інакше, якщо тип загрози на цій карті збігається із загрозою на одній із карт робота, додайте верхню карту з колоди в ряд подорожі робота.

Властивості карт. Протягом гри ігноруйте властивості (але не типи загроз) на картах робота.

Підрахунок очок. Порахуйте свої очки як завжди. Робот здобуває по 1 очку за кожну зірку на карті в ряді подорожі. Крім того, робот здобуває (але не втрачає) всі додаткові очки згідно з указаними на картах властивостями. Наприклад, робот здобуває 2 очки за карту «Цвітіння», але не втрачає 2 очки за «Диявольське поле для гольфу».

Підвищення складності. Якщо ви хочете ускладнити гру, додайте такі правила:

- Робот здобуває по 1 очку за кожну карту в скиді.
- Робот завжди виграє, якщо з ним трапилося менше нещасних випадків, ніж з вами. У такому разі не зважайте на загальну кількість очок.



Часто під час подорожі ви потрапляєте в цікаві місця, у яких навіть не думали побувати. Милуйтеся під полуденним сонцем дивовижними краєвидами, дюнами й містом-примарою Панамінт-сіті. Долина Смерті завжди зможе вас здивувати.

ВМІСТ ДОПОВНЕННЯ

6 карт із символом ➤

(1 карта тварин 🐾, 1 карта повені 🌊, 3 карти місцевості 🏰, 1 карта спеки ☀️)

ПРИГОТУВАННЯ

Візьміть карти із базової гри та доповнення і відсортуйте за типами загроз. Свідомо або навмання виберіть 3 🐾, 4 🌊, 5 🏰 і 6 ☀️. Перетасуйте ці карти й сформуєте колоду. Решту карт покладіть у коробку. Подальші приготування виконуйте так само, як у базовій грі.

ПЕРЕБІГ ГРИ

Приховані карти. Завдяки властивості карти «Стерв'ятники» ви можете приховувати карти під картами в ряді подорожі. Якщо карта переміщується в інше місце (наприклад, її перекладають на інше місце в ряді подорожі або переміщують в альбом подорожі), приховані під нею карти переміщують разом з нею. Якщо карту скидають, затасовують назад у колоду або повертають у пустелю (наприклад, за допомогою властивості карти «Диявольська плантація»), затасуйте приховані під нею карти назад у колоду.

ТВОРЦІ

Автор гри: Кевін Елленбург

Художник: Фахрі Маулана

Редагування правил: Майкл Лі

Автори соло-режиму: Кевін Елленбург і Майк Маллінз



УКРАЇНСЬКЕ ВИДАННЯ

Керівник проєкту: Олександр Ручка

Випускова редакторка: Алла Костовська

Координатор проєкту: Володимир Рибаків

Перекладачка: Юлія Мірошниченко

Редактор: Сергій Лисенко

Дизайн і верстка: Артур Патрихалко

Директор з виробництва: Сергій Водоп'янов

Українське видання ©2024 Geekach за ліцензією Button Shy.

www.geekach.com.ua

