



ДОВІДНИК ПРАВИЛ

Ласкаво просимо до гри «Гортограй. Буйнолісся»!

Щоб ознайомитися з ігроладом, розгорніть книгу сюжету на сторінці з прологом «Поклик природи» й дотримуйтесь інструкцій.

Цей довідник буде корисним і після ознайомлення з грою.
Він допоможе вам пригадати призначення компонентів гри та правила.

КАРТИ ДІЙ

Здібності Луми зображені на 4 картах дій. Користуючись ними, вона мандрує крізь темряву та зцілює ліс. Під час фази Луми ви вибираєте дії, кидаєте кубики, щоб здобути успіхи, та застосовуєте відповідні властивості. Нижче описано кожную дію.

СВІТЛО

Захистіться спалахом блискучого світла від істот та освітіть шлях.

Щоб **освітити 1 істоту**, потрібно викинути 1 успіх за кожен ● на її карті. Якщо вдалося, перемістіть вибрану істоту в кінець річки й покладіть на неї жетон засліплення.

Щоб **просунути маркер світла вперед**, потрібно викинути щонайменше 1 успіх. Якщо вдалося, за кожен успіх просуньте маркер світла на 1 поділку вправо.



ПОМІЧ

Випробування — це не завжди бій. Іноколи важливо просто допомогти.

Щоб **завершити 1 локацію помочі**, потрібно викинути 1 успіх за кожен ● на локації. Якщо вдалося, розмістіть маркер локації на відповідній локації та зіграйте її ефект.

Щоб **отримати кристали**, потрібно викинути щонайменше 1 успіх. Якщо вдалося, розмістіть 1 кристал за кожен успіх на 1 карті дії на вибір.



ОГЛЯД

У Буйноліссі повно прихованих стежок і нерозкритих таємниць.

Щоб **завершити 1 локацію огляду**, потрібно викинути 1 успіх за кожен ● на локації. Якщо вдалося, розмістіть маркер локації на відповідній локації та зіграйте її ефект.

Щоб **потягнути карти огляду**, потрібно викинути щонайменше 1 успіх. Якщо вдалося, за кожен успіх потягніть 1 карту огляду. Залиште одну на вибір, а решту скиньте.



ЗЦІЛЕННЯ

Визволіть істот з-під контролю темряви, щоб відновити рівновагу в лісі.

Щоб **зцілити 1 істоту**, потрібно викинути 1 успіх за кожен ● на її карті. Якщо вдалося, скиньте цю істоту, отримайте вказану на її карті кількість кристалів і розмістіть їх у будь-якій комбінації на бажаних картах дій.

Щоб **отримати дух**, потрібно викинути щонайменше 1 успіх. Якщо вдалося, за кожен успіх просуньте маркер світла на 1 поділку вліво.



КАРТИ

КАРТИ ЛУМИ І БРОМА

Могутні властивості карт Луми і Брома можуть змінити розвиток подій у розділі. Застосовуйте їх будь-якої миті, зігравши ефект відповідної карти.

Властивість «**Лума і Бром**» дає змогу покласти Брома в скид темряви, щоб не брати останню карту темряви в розділі. Для цього переверніть карту Луми на бік «Лума». Цю властивість можна застосовувати один раз на розділ.

Властивість «**Лума**» дає змогу витратити 1 кристал, щоб перекинути 1 кубик. Можете додатково перекидати той самий або інші кубики в обмін на 1 кристал за кожний кидок.

Властивість «**Захисник**» дає змогу витратити 1 кристал, щоб освітити 1 істоту. Після цього перемістіть 1 карту істоти в кінець річки й покладіть на неї жетон засліплення, а карту Брома переверніть на бік «Опікун».

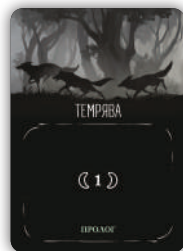
Властивість «**Опікун**» дає змогу витратити 2 кристали, щоб отримати 2 духу. Після цього переверніть карту Брома на бік «Захисник».



КАРТИ ТЕМРЯВИ

Карти темряви символізують душевні переживання Луми в протистоянні з п'ятьмою.

Коли вам потрібно потягнути карту темряви, зіграйте її ефект «У грі» та розмістіть горілиць у скиді темряви.

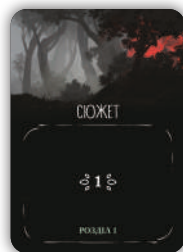


СЮЖЕТНІ КАРТИ

Сюжетні карти розповідають історію Луми та описують її подорож Буйноліссям.

Коли вам потрібно потягнути сюжетну карту, знайдіть у колоді розділу карту з відповідним номером та візьміть її.

- » Після розіграшу ефекту «У грі» приберіть сюжетну карту в коробку, якщо не буде інших вказівок.



КАРТИ ОГЛЯДУ

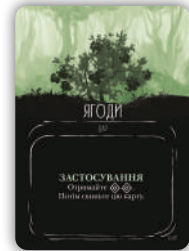
Є два типи карт огляду: дари полегшують вашу подорож, а лиха ускладнюють її.

Протягом подорожі Луми ви додаватимете нові карти в колоду огляду, зокрема супутників і травми.

Якщо ви витягли карту **дару**, розмістіть її у вільному слоті ряду дарів.

Якщо ви витягли карту **лиха**, негайно зіграйте її ефект «У грі».

- » Якщо всі слоти дарів зайняті, можете вибрати будь-яку карту дару, навіть ту, яку щойно витягли, і зіграти її ефект або скинути, щоб звільнити місце.
- » Якщо ви маєте потягнути карту огляду, а колода огляду вичерпалася, перетасуйте скид огляду, утворіть із нього нову колоду в слоті огляду і потягніть карту.
- » Коли ви переходите до нового епізоду, карти в ряду дарів зберігають. Ці карти прибирають лише після застосування або скидання.
- » Карти травми в ряду дарів зберігають, і прибрати їх можна лише дією «Зцілення».



КАРТИ ІСТОТ

Розміщуйте карти істот у слотах на річці. Істоти позбавляють вас духу.

Якщо ви витягли або активували карту істоти, негайно зіграйте її ефект «У грі». Він указує, у якому слоті річки слід розмістити цю істоту.

Коли істоту активовано, утратьте вказану на її карті кількість духу, після чого зіграйте властивість «Після активації» цієї істоти.

- » Якщо маєте потягнути карту істоти, а колода істот вичерпалася, перетасуйте скид істот, розмістіть нову колоду в слоті істот й потягніть карту істоти.
- » Якщо застосовуєте ефект, який дає змогу скинути карту істоти, то не отримуете вказаних на цій карті кристалів. Кристали можна отримати лише за успішне зцілення істоти.



ТЕРМІНИ

РІЧКА

Чотири пронумеровані слоти («3+», «4+», «5+» та «6+»), а також три порожні слоти («-») внизу книги сюжету утворюють річку. У кожному слоті можна розмістити 1 карту дії або 1 карту істоти.



Початок річки — слот «3+», а кінець — слот праворуч від останньої карти на річці. Упродовж гри позиції і порядок карт на річці будуть постійно змінюватися.

Щоразу, коли між картами на річці утворюється порожнє місце, ви маєте **очистити річку**. Для цього посуňte всі карти вліво, щоб між ними не було незаповнених слотів.

- » Якщо маєте розмістити або перемістити карту на річці, але потрібний слот зайнятий, пересуньте вже викладену карту та всі карти праворуч від неї на 1 слот ближче до кінця річки. Після цього розмістіть необхідну карту у вільному слоті.
- » Якщо маєте перемістити карту в сусідній слот річки, поміняйте місцями цю карту з тою, що займає потрібний слот.
- » Якщо на річці 7 карт і ви маєте потягнути карту істоти, скиньте її та втрачте стільки духу, скільки вказано на тій карті.

КИДАННЯ КУБИКІВ

Для виконання дій потрібно викидати на кубиках певні значення. Ви починаєте гру з п'ятьма 8-гранними кубиками. Деякі ефекти дають змогу додатково отримати 10-гранний і 12-гранний кубики, які зберігають до завершення розділу.



8-гранний

10-гранний

12-гранний

- » Щоб виконати дію, ви маєте кинути щонайменше 1 кубик.
- » Якщо ви застосували властивість, яка дає змогу перекинути кубики, то можете вибрати будь-які з уже кинутих, перекинути їх і скористатися новим результатом.
- » Щоразу, коли вам бракує успіхів на кубиках, щоб застосувати верхню властивість карти дії, можете натомість застосувати нижню властивість, скориставшись уже викинутими успіхами.
- » Якщо ви не змогли викинути жодного успіху, спроба вважається невдалою. Перемістіть карту дії в кінець річки та очистьте річку.

ЛОКАЦІЇ

У кожному епізоді є кілька локацій — місцин, які відвідує Лума під час подорожі.

Епізоди містять **локації огляду** й **локації помочі**. Вони відрізняються між собою символом і кольором. Щоб завершити локацію, застосуйте відповідну карту дії й успішно киньте стільки кубиків, скільки символів (кружечків) має ця локація. У разі успіху розмістіть на ній маркер локації та зіграйте її ефект.

Для завершення деяких локацій необхідно, щоб маркер світла досяг середини треку Буйнолісся. Такі локації позначені символом Буйнолісся (див. праворуч).

- » Локації, з'єднані лінією, треба грати по черзі, зліва направо. Іншими словами, щоб завершити таку локацію, ви маєте пройти всі локації, що йдуть ліворуч від неї.
- » Деякі локації мають додаткові умови, які необхідно виконати для їх завершення, — вони вказані курсивом зверху в описі локації.
- » Локації, на яких уже розміщено маркер локації, не можна завершити вдруге.



ТРЕК БУЙНОЛІССЯ

Трек Буйнолісся позначає рух Луми з одного боку і рух темряви — з іншого.



Просунути маркер світла або маркер темряви вперед означає перемістити його на 1 поділку ближче до середини треку Буйнолісся. **Перемістити назад** будь-який з двох маркерів — це посунути його на 1 поділку далі від середини треку.

На деяких поділках треку є особливі символи, які активують різні ефекти темряви — їх описано в підготованні епізоду. Коли маркер темряви досягає такої поділки, грайте ефекти символів на ній по черзі, зліва направо.

- » Маркери світла й темряви не можна прибрати з треку або переміщувати поза середину треку.
- » Якщо ви переміщуєте маркер темряви назад на певну поділку, ефекти темряви цієї поділки не діють.

КРИСТАЛИ

Кристали — це вдячність створінь та звірят, яких зустрічає Лума.



Коли ви отримуєте кристал (🎲), розмістіть його на будь-якій із 4 карт дій. Якщо ви отримали кілька кристалів одразу, можете розмістити їх на різних картах дій.

Після кидка кубиків і отримання щонайменше 1 успіху ви можете обміняти кристали на додаткові успіхи, по 1 кристалу за 1 успіх. При цьому витрачайте кристали лише з тієї карти дії, яку в той момент застосовуєте.

- » Кожна карта дії вміщує до 3 кристалів.
- » Коли ви переміщуєте карти дій або переходите до наступного епізоду, кристали зберігаються на своїх картах.

ДУХ

Дух символізує хитку рішучість Луми у боротьбі з п'ятюмою.

Коли отримуєте дух (🔮), перемістіть маркер духу на відповідну кількість поділок вліво. Якщо маркер досяг крайньої лівої поділки треку духу і ви отримали ще дух, не враховуйте його.

Коли втрачаєте дух, перемістіть маркер духу на відповідну кількість поділок вправо. Якщо за текстом гри ви повинні втратити більше духу, ніж наразі маєте, продовжуйте втрачати дух із початку треку духу, а також візьміть карту темряви.



ЖЕТОНИ ЗАСЛІПЛЕННЯ

Засліпивши істоту, Лума може ненадовго уникнути небезпеки.



Якщо на карті істоти розміщено жетон засліплення, ви не втрачаєте дух у разі активації цієї істоти, але все одно маєте зіграти її ефект «Після активації». Відтак приберіть жетон засліплення у відповідний слот.

На кожній карті істоти можна розмістити не більш як 1 жетон засліплення.

ПЕРЕМОГА В ЕПІЗОДІ

На першій сторінці кожного епізоду описано два варіанти його завершення: перемога Луми або перемога темряви.

У пункті «Перемагає Лума» вказано, що потрібно зробити для успішного завершення епізоду. Якщо впоралися, виконайте подальші інструкції.

Коли маркер темряви досягає середини треку Буйнолісся, навіть якщо маркер світла досягнув середини раніше, перемагає темрява. негайно виконайте подальші інструкції пункту «Перемагає темрява».

Це не означає, що ви програли! У більшості випадків подорож можна продовжити.

ЗБЕРЕЖЕННЯ ГРИ

Після кожного епізоду можна зберегти гру. Для цього спершу виконайте інструкції з переходу, а тоді, замість підготування до наступного епізоду, здійсніть такі кроки:

КОЛОДИ

1. Покладіть горілиць скид темряви, скид огляду та скид істот зверху відповідних колод, розміщених долілиць.
2. Покладіть горілиць карту Луми, карту Брома (якщо вона в слоті Брома) та всі карти з ряду дарів зверху колоди розділу, розміщеної долілиць.
3. Розмістіть колоди темряви, розділу, огляду й істот у чотирьох верхніх комірках лотка для збереження.



РІЧКА

4. Приберіть кристали з карт дій та помістіть їх у відповідні комірки лотка для збереження: наприклад, кристали з карти в слоті «3+» — у комірку «3+».
5. Візьміть 4 карти дій і розмістіть їх у відповідних комірках лотка для збереження: наприклад, карту дії зі слоту «3+» — у комірку «3+».

ЖЕТОНИ Й КОМПОНЕНТИ

6. Візьміть маркер темряви й помістіть його на відповідне місце в лотку для збереження.
7. Зберіть кубики й помістіть їх в органайзер. Якщо ви здобули 10-гранний або 12-гранний кубик, покладіть їх разом з 8-гранними; в іншому разі зберігайте їх окремо, щоб знати, які кубики можна використовувати в грі.
8. Зберіть позostalі жетони та маркери й помістіть їх в органайзер.

КНИГА СЮЖЕТУ

9. Згорніть частини розвороту на сторінці, де ви зупинилися, щоб легко продовжити подорож.

ПРОДОВЖЕННЯ ЗБЕРЕЖЕНОЇ ГРИ

КНИГА СЮЖЕТУ

1. Розкрийте книгу сюжету. Частини розвороту мають бути складені зверху поточного епізоду.

КОЛОДИ

2. Візьміть колоди темряви, розділу, огляду й істот з лотка для збереження і розмістіть їх у відповідних слотах.
3. Візьміть карти, що лежать горілиць зверху колод темряви, огляду й істот, та розмістіть у відповідних слотах скиду.
4. Візьміть карти, що лежать горілиць зверху колоди розділу, і розмістіть їх у відповідних слотах: Луми, Брома та ряду дарів.

РІЧКА

5. Візьміть 4 карти дій та розмістіть їх у відповідних слотах річки.
6. Візьміть кристали з комірок лотка для збереження та розмістіть їх на відповідних картах дій на річці.

ЖЕТОНИ Й КОМПОНЕНТИ

7. Візьміть маркер духу й розмістіть його на відповідній поділці лівої частини розвороту.
8. Візьміть 8-гранні кубики (а також 10-гранний або 12-гранний кубики, якщо вони лежали в тій самій комірці) і розмістіть їх у слоті скиду кубиків.
9. Візьміть решту жетонів і маркерів та розмістіть їх у відповідних слотах.



ПАМ'ЯТКА

ФАЗА ЛУНИ

1. Поверніть усі кубики зі скиду кубиків.
2. Виконайте дії:
 - а) виберіть карту дії, властивість та ціль;
 - б) киньте скільки завгодно кубиків із запасу;
 - в) порахуйте вдалі кидки й витратьте кристали;
 - г) зіграйте властивість;
 - Якщо зіграти верхню властивість не вдалося, можете зіграти нижню властивість.
 - д) приберіть використані кубики;
 - е) перемістіть карту дії в кінець річки;
 - ж) очистьте річку.
3. Можете закінчити фазу Луни будь-якої миті.

ФАЗА ТЕМРЯВИ

1. Активуйте істот зліва направо.
 - » Утраťте дух.
 - Якщо істоту засліплено, просто приберіть жетон засліплення з карти цієї істоти.
 - » Зіграйте ефект «Після активації».
2. Просуньте вперед маркер темряви.
 - » Перемістіть маркер темряви на 1 поділку вліво.
 - » Зіграйте ефекти темряви на цій поділці згідно із символами зліва направо.

ДІЇ ДЛЯ ПЕРЕХОДУ

1. Скиньте з річки всі карти істот.
2. Очистьте річку.
3. Приберіть маркери зі сторінки епізоду.
4. Перейдіть до вказаного епізоду.
 - » Збережіть гру або підготуйте новий епізод.
 - » Після підготування епізоду почніть нову фазу Луни.

ЗБЕРЕЖЕННЯ ГРИ

Можете зберегти гру після кожного епізоду. Виконайте дії для переходу, але не починайте наступний епізод, а дотримуйтесь інструкцій (детальніше на с. 6).

Колоди

1. Помістіть колоди скиду зверху відповідних колод.
2. Помістіть Луму, Брома й карти ряду дарів зверху колоди розділу.
3. Збережіть колоди.

Річка

4. Збережіть кристали.
5. Збережіть карти дій.

Жетони й компоненти

6. Збережіть маркер духу.
7. Збережіть кубики.
8. Збережіть жетони.

Книга сюжету

9. Згорніть розворот на потрібній сторінці й закрийте книгу.

ПРОДОВЖЕННЯ ЗБЕРЕЖЕНОЇ ГРИ

Книга сюжету

1. Розгорніть книгу на потрібній сторінці й розкрийте розворот.

Колоди

2. Розмістіть колоди на розвороті.
3. Розмістіть колоди скиду.
4. Розмістіть карти Луни, Брома й ряду дарів.

Річка

5. Розмістіть карти дій.
6. Розмістіть кристали.

Жетони й компоненти

7. Розмістіть маркер духу.
8. Зберіть кубики.
9. Зберіть жетони.