

## Пропавшая экспедиция

The Lost Expedition (2017) Peer Sylvester

### Правила игры для 1-5 игроков

Отряд путешественников пробирается сквозь джунгли Амазонки, стремясь найти Эльдorado. Для преодоления встречающихся на его пути трудностей игрокам приходится разумно распоряжаться ресурсами отряда – едой, патронами и здоровьем...

### Состав игры

- 6 карт путешественников
- 9 карт маршрута
- 56 карт приключений
- 28 жетонов здоровья
- 21 жетон еды
- 12 жетонов патронов
- 2 фигуры
- 1 жетон утро/вечер
- 1 жетон командира
- 2 памятки

### Суть игры

Игроки ведут экспедицию, состоящую из 3 человек, в Эльдorado. Для победы игрокам необходимо добраться до этого легендарного города хотя бы одним оставшимся в живых членом экспедиции!

Для выживания в джунглях необходимо правильно использовать опыт участников экспедиции и все имеющиеся в распоряжении отряда ресурсы. Ресурсы (еда, патроны и здоровье) представлены жетонами, а опыт (джунгли, навигация, лагерь) – знаками на картах.

Каждый участник экспедиции обладает одним опытом, что отмечено на его карте. В остальном участники экспедиции идентичны. Если у путешественника не осталось ни одного жетона здоровья, он погибает. Если погибли все три участника экспедиции, игра считается проигранной.

### Карты приключений

Каждая карта приключения обозначает трудность, с которой пришлось столкнуться отряду. Чтобы выжить, игрокам нужно проходить приключения в наиболее выгодном для отряда порядке. Помимо вреда, приключения могут принести путешественникам и некоторую пользу. У каждой карты есть название, её номер (в нижней части карты) и перечень событий (вверху).

Каждое событие состоит из нескольких действий, и **их необходимо выполнять по порядку, слева направо, сверху вниз**. Первыми выполняются **обязательные жёлтые** события. Затем игроки **обязательно должны выбрать и выполнить одно из красных** событий. И последним отряд **может выбрать и выполнить любые синие** события.

### Знаки на картах

Каждое событие состоит из одного или нескольких действий. Почти половина из них относится к ресурсам или опыту, а остальные влияют как на маршрут, так и на всю экспедицию. Знаки ресурсов или опыта бывают двух видов: один, **тёмный**, означает **получение** этого ресурса или опыта, а другой, **светлый** – его **трату**.

РЕСУРСЫ	ПОЛУЧАЕМ	ТРАТИМ
ЕДА		
ПАТРОНЫ		
ЗДОРОВЬЕ		

Если указано получение ресурса, то игрок берёт из общего запаса соответствующий жетон и добавляет его отряду, если трата – возвращает жетон в запас. У путешественника не может быть более 4 жетонов здоровья, а количество жетонов еды и патронов у отряда не ограничено. Если отряду необходимо потратить жетон еды, а его нет в наличии, вместо этого тратится один жетон здоровья, который берётся у любого живого путешественника. Если у отряда нет патронов, выполнять событие, включающее трату патронов, нельзя.





Если указано получение опыта, отряд просто забирает в свой запас эту карту. Это делается после того, как все остальные события на карте случились. Если отряду необходимо потратить опыт, это можно сделать одним из трёх способов:

- сбросить имеющуюся в запасе отряда карту, на которой указан этот знак,
- потратить один жетон здоровья у путешественника, обладающего этим опытом,
- потратить два жетона здоровья у любого другого путешественника.

ОПЫТ	ПОЛУЧАЕМ	ТРАТИМ
ДЖУНГЛИ		
НАВИГАЦИЯ		
ЛАГЕРЬ		



Даже если на карте есть несколько знаков опыта, её всё равно можно использовать только один раз, после чего она сбрасывается.

Эти знаки влияют на карты приключений, которые встречаются экспедиции:

	ПРОПУСТИТЬ	Сбрось карту следующего приключения.
	ОБМЕНИТЬ	Можешь обменять 2 будущие карты приключений.
	УДАЛИТЬ	Удали последнюю карту приключений (но не эту).
	ДОБАВИТЬ	Добавь из колоды последнюю карту приключений.

Если карт недостаточно, чтобы на них подействовало указанное действие, игнорируйте его, но если карт хватает, действие должно быть выполнено (обмен – единственное необязательное действие в игре).

Следующие 2 знака действуют на членов экспедиции:

	ШАГ	Экспедиция перемещается на следующую территорию.
	СМЕРТЬ	Один из членов экспедиции погибает.

Продвижение по маршруту – единственный способ выиграть! Оба этих действия выполняются сразу, до выполнения следующих действий, указанных на карте. Можно выиграть до того, как придётся выполнять действие, ведущее к поражению.

### Примеры

Путешественники наткнулись на заброшенный лагерь! В нём они могут обрести необходимый опыт или поживиться оставшимися патронами.

В зависимости от того, какое событие выбрано, отряд либо забирает эту карту (с указанными на ней знаками опыта) в свой запас, или получает 2 жетона патронов.

На этой карте указаны все 3 вида опыта, но её всё равно можно будет использовать только один раз – для какого-то одного из этих видов опыта, после чего эта карта будет сброшена.



Путешественников настигла буря! Во-первых, они пропускают следующие 2 карты приключений. А затем они либо тратят один жетон здоровья, либо один опыт лагеря.

## Правила кооперативной игры

### Подготовка к игре

Возьмите по одному путешественнику с каждым видом опыта и положите их карты на стол. Это – ваш отряд. Не важно, сколько игроков участвует в игре – у вас всё равно будет только 3 путешественника. Отряд получает 3 жетона патронов и 4 жетона еды. Перемешайте карты приключений и раздайте каждому игроку из полученной колоды по 4 карты (по 6, если 2 игрока).



Выберите уровень сложности игры:

- **лёгкий** – маршрут состоит из 7 карт, путешественники получают по 4 жетона здоровья,
- **нормальный** – маршрут состоит из 9 карт, путешественники получают по 4 жетона здоровья,
- **сложный** – маршрут состоит из 9 карт, путешественники получают по 3 жетона здоровья, а отряд – 1 дополнительный жетон еды.

Разложите в один ряд, в центре стола, все карты маршрута, рубашкой вверх. Откройте первую карту и поставьте на неё фигуру. Переверните жетон утро/вечер стороной утро вверх. Выберите первого игрока, который будет командиром в этот день, и дайте ему жетон командира. Если играет 5 игроков, удалите из запаса команды 1 жетон еды.

### Цель игры

Игрокам необходимо привести фигуру на последнюю карту маршрута до того, как погибнут все путешественники, или дважды закончится колода. Игроки могут обсуждать действия отряда, но не имеют права рассказывать об имеющихся у них картах.

Игра состоит из раундов, каждый из которых обозначает один день экспедиции. Дважды в день путешественники едят – днём и вечером. В конце раунда игроки набирают из колоды в руку новые карты.

### Утро

Игроки по очереди, по часовой стрелке, начиная с командира, добавляют на стол по 1 карте приключений, **расставляя их по порядку номеров**, пока каждый не выложит по 2 карты (по 3 для 2 игроков).

Затем отряд участвует в приключениях, указанных на картах – по очереди, слева направо, сверху вниз. После выполнения действий, указанных на карте, она сбрасывается – если только игроки не взяли её в качестве полученного опыта. Игроки могут обсуждать, как лучше выполнять эти действия, но всё решает только командир. После того, как пройдены все карты приключений, жетон утро/вечер переворачивается стороной вечер, а **отряд тратит 1 жетон еды**.

### Вечер

Всё происходит так же, как и в первой половине дня, только игроки выкладывают оставшиеся карты руки, добавляя их справа, в конец ряда карт приключений, **без** перекартывания их в порядке номеров. После выполнения всех действий отряд теряет 1 жетон еды.

### Завершение раунда

Командир передаёт жетон командира следующему по часовой стрелке игроку. Игроки получают в руку из колоды по 4 карты приключений (по 6 для 2 игроков). Если коло-

да закончилась, перемешать все карты сброса и создать из них новую колоду. При этом отряд дополнительно теряет 1 жетон еды. Если колода закончилась во второй раз, время истекло, а игра проиграна.

### **Окончание игры**

Игра заканчивается одним из трёх возможных способов:

- фигура дошла до последней карты маршрута – игроки победили,
- все 3 путешественника погибли – игроки проиграли,
- колода истощилась во второй раз – игроки проиграли.

### **Правила сольной игры**

Один игрок пытается провести путешественников к Эльдорадо.

### **Подготовка к игре**

Возьмите по одному путешественнику с каждым видом опыта и положите их карты на стол. Это – ваш отряд. Отряд получает 3 жетона патронов и 3 жетона еды. Положите на каждую карту путешественника по 3 жетона здоровья. Выложите маршрут из всех 9 карт. Перемешайте карты приключений и возьмите из колоды 6 карт. В этом варианте правила для утра и вечера немного другие.

### **Утро**

Как обычно, карты приключений раскладываются в порядке их номеров, но они берутся не только из вашей руки, но и из колоды. Сначала возьмите и выложите на стол 2 карты с верха колоды. Затем добавьте к ним 2 карты с руки. Потом выложите третью карту с верха колоды и завершите третьей картой с руки.

Пройдите все 6 приключений и затем потратьте 1 жетон еды.

### **Вечер**

Вечером карты остаются в том же порядке, в котором их выкладывали, однако вы можете добавлять очередные карты либо перед уже выложенными картами, либо после них. Начните одной картой с руки. Затем вы можете добавлять приключения либо с верха колоды, либо с руки, помещая их или перед ранее выложенными картами, или после них. Продолжайте это до тех пор, пока не положите все 3 карты руки и ещё 3 карты с верха колоды. Пройдите все 6 приключений и затем потратьте 1 жетон еды.

Возьмите в руку из колоды 6 карт и приступайте к следующему раунду.

### **Окончание игры**

Игра может закончиться теми же 3 возможными способами, что и в кооперативном варианте игры. Помимо этого можно подсчитать свой успех, начислив по 1 очку за каждый оставшийся жетон еды или патронов, и за каждую неиспользованную карту со знаком опыта. Получите дополнительные 5 очков, если вы ещё не перемешивали колоду. Для получения итогового результата умножьте полученную сумму очков на число оставшихся в живых путешественников.

### **Соревнование двух игроков**

Игроки соревнуются в том, чтобы руководимый ими отряд раньше противников добрался до Эльдорадо или дольше продержался в живых.

### **Подготовка к игре**

Удалите из игры карты приключений, в названии которых есть восклицательный знак (все карты дополнений и карты 1, 8, 17, 33, 41 и 52 основной игры).

Каждый игрок выбирает себе фигуру, берёт по одному путешественнику с каждым видом опыта, а его отряд получает 3 жетона патронов и 3 жетона еды. Положите на каждую

карту путешественника по 4 жетона здоровья. Выложите маршрут из 7 карт. Перемешайте карты приключений и раздайте каждому игроку из колоды по 6 карт. Определите первого игрока.

### Два пути

В каждый раунд утро и вечер проходят одинаково, однако в них игроки создают два разных пути – один **над** маршрутом, другой **под** ним. Количество карт в каждом пути не регламентировано, а игроки пойдут по разным путям, но ещё неизвестно, по каким именно.

Первый игрок выкладывает утром одну карту. Затем другой игрок кладёт одну карту – либо добавляя её к уже выложенной карте, либо в другой путь. Игроки продолжают выкладывать карты, по одной, выстраивая их по порядку номеров, в любой из путей.

Когда каждый игрок положил по 3 карты, первый игрок решает, пойдёт ли он по одному из двух путей, или передаёт право выбора противнику. Вечером путь первым будет выбирать тот игрок, который **не выбирал** утром, а игроки добавляют карты в оба пути справа, не выстраивая их по порядку номеров.



Тот игрок, который выбирал путь, проходит приключения первым. Когда оба игрока закончили все свои приключения, они берут из колоды по 6 карт, оплачивают по 1 жетону еды, а первый игрок передаёт жетон первого игрока противнику. Начинается следующий день.

### Завершение игры

Если один из игроков закончил игру, его противник должен завершить путь, на котором он находится.

Если экспедиция игрока добралась до Эльдорадо, он победил. Если оба игрока оказались успешны, побеждает игрок с большим числом оставшихся в живых путешественников, а при равенстве и этого показателя – тот, у кого был более длинный последний путь. Если он одинаковый, то игрок, начинавший игру, проигрывает.

Если все путешественники одного игрока погибли, он проиграл. Если это произошло у обоих игроков, побеждает тот, чья экспедиция находилась ближе к Эльдорадо. При равенстве этого показателя игрок, начинавший игру, проигрывает.

Если колода закончилась во второй раз, побеждает тот игрок, чья экспедиция находилась ближе к Эльдорадо. При равенстве этого показателя выигрывает игрок с наибольшим количеством путешественников, оставшихся в живых, а если это число у игроков одинаково, то игрок, начинавший игру, проигрывает.