



Эвердеи
ОСТРЫЕ ХРЕБТЫ
ДЕЛЮКС

Правила игры

СОСТАВ ИГРЫ



1 поле Острых хребтов



42 карты открытий



12 карт погоды



6 стартовых жетонов маршрута



24 жетона маршрута



8 фишек крупных существ



24 фишки работников и 4 фишки послов-лягушек (для дополнения «Жемчужный ручей»)



15 фишек зайцев-исследователей (по одному на каждый тип существ в базовой игре и в дополнениях)



12 жетонов победных очков с номиналом 3



8 пластиковых сёдел

О ДОПОЛНЕНИИ

Вдали от уютной долины Эверделл лежат неизведанные земли, полные тайн и приключений. Что же ждёт отважных маленьких исследователей? Древние руины? Существа из других земель? Великаны? Настало время узнать: запаситесь снедью и мужеством и отправляйтесь к подножью завораживающих Острых хребтов!

На этот раз у вас будет ещё один подданный — заяц-исследователь, который в самом начале игры отправится покорять Острые

хребты. Карты погоды будут раз за разом оповещать вас о новых вызовах стихии, заставляя вас менять стратегию в долине. От сезона к сезону ваш исследователь будет преодолевать определённый отрезок пути по расселинам и кряжам, прокладывая дорогу для последователей и совершая удивительные открытия. Обратите открытия себе на пользу, составьте идеальный маршрут для экспедиции — и легенду о вашем путешествии Эверделл запомнит на многие сезоны!

Подготовка к игре

Следуйте базовым правилам подготовки к игре со следующими дополнительными шагами и изменениями:

- 1) Положите поле Острых хребтов ниже игрового поля из базового набора.
- 2) Разделите карты погоды на 4 стопки по сезонам, перемешайте их по отдельности и выложите на поле по одной карте из каждой стопки взакрытую так, чтобы их обороты продолжали изображённый на поле ландшафт, как показано на иллюстрации. Оставшиеся карты погоды уберите в коробку, не глядя на их лицевые стороны.
- 3) Разделите карты открытий на 3 стопки: предгорья, вершины и кряжи. Перемешайте каждую из этих стопок по отдельности и выложите взакрытую, как показано на иллюстрации.
- 4) Выдайте каждому игроку стартовый жетон маршрута. Затем перемешайте 24 жетона маршрута взакрытую, возьмите $X+1$ случайных жетонов, где X — число игроков в партии, и разложите в открытую на тропе в области предгорий на поле Острых хребтов.

Столько же жетонов положите взакрытую на тропе в области вершин, затем ещё столько же — взакрытую на тропе в области кряжей. Оставшиеся жетоны уберите в коробку, не глядя на их лицевые стороны.

- 5) Разместите фишки крупных существ на поле Острых хребтов или рядом с ним.
- 6) Переверните зимнюю карту погоды, которую выложили на поле ранее, лицевой стороной вверх и поместите фишки исследователей всех игроков на символ предгорий в самом начале тропы.



Примечание: дополнение «Острые хребты» существенно повышает сложность игры «Эверделл». Если вы играете с этим дополнением, мы не рекомендуем вам добавлять карты и материалы из других дополнений.

ТРОПА

Ваш отважный исследователь отправляется в путь через Острые хребты, бросая вызов стихии и неизвестным опасностям. В пути его ждут встречи с горным народом, диковинные места, трудные испытания и даже крупные существа из сказаний.

На начало игры ваш исследователь находится в предгорьях и с каждым сезоном будет передвигаться ближе к сердцу гор: от предгорий к вершинам, затем к краям и, наконец, составит полную карту для вашей будущей экспедиции.

При игре с этим дополнением каждый раз, когда вы выполняете действие «Подготовка к сезону», после этого вы должны выполнить действие «Исследование», которое состоит из трёх этапов:

1) Картография

Возьмите 1 жетон маршрута, лежащий в области поля Острых хребтов, в которой находится ваш исследователь, и присоедините его справа к вашему маршруту экспедиции.

2) Открытия

Раскройте 3 карты открытий, относящиеся к области Острых хребтов, в которой находится ваш исследователь, и сыграйте одну из них.

3) Передвижение

Передвиньте вашего исследователя в следующую область Острых хребтов. Раскройте в этой области карту погоды и жетоны маршрута, если этого ещё не было сделано ранее.

Картография

Возьмите на свой выбор 1 жетон маршрута, лежащий в области поля Острых хребтов, в которой находится ваш исследователь, и присоедините его справа к вашему маршруту экспедиции.

В начале игры маршрут вашей экспедиции состоит только из стартового жетона маршрута, полученного во время подготовки к игре. Когда вы получите следующий жетон маршрута, разместите его справа от стартового жетона маршрута, как на иллюстрации ниже:



Следующие полученные жетоны маршрута размещайте справа от последнего полученного жетона. В течение игры каждый игрок получит в сумме 3 жетона маршрута, помимо стартового. Из них формируется маршрут экспедиции, в которую отправится ваш исследователь в самом конце игры.

Правила экспедиции подробно описаны на стр. 7.



Открытия

Возьмите 3 верхние карты из колоды открытий, соответствующей области с вашим исследователем. Самой первой будет колода предгорий — 3 карты из неё вы возьмёте при подготовке к весне. Разместите эти 3 карты в открытую в том порядке, в котором их брали, ниже поля Острых хребтов под символами стоимости, как показано на иллюстрации ниже:



Эти карты символизируют встречи и события, приключившиеся с вашим исследователем в Острых хребтах. В каждом сезоне вы можете сыграть **только одну из них**: выберите одну карту из трёх, оплатите её стоимость, примените её свойство и поместите в свой город. **Такие карты не занимают ячеек в вашем городе.**

Левая карта в этом ряду бесплатна. Чтобы сыграть центральную карту, вы должны либо сбросить 1 карту с руки, либо заплатить 1 любой ресурс. Чтобы сыграть правую карту, вы должны либо сбросить 2 карты с руки, либо заплатить 2 любых ресурса, либо сбросить 1 карту **и** заплатить 1 любой ресурс.

Не выбранные вами 2 карты положите взакрытую под низ соответствующей колоды.

Типы карт открытий

Карты открытий считаются картами со «свойствами-скидками», и потому их свойства **не могут** суммироваться со свойствами таких карт, как «Кран» или «Трактирщик». Описание всех карт открытий вы найдёте в разделе «Справочник» на стр. 9–11 этого буклета.

Свойства карт открытий можно разделить на несколько основных типов.

По типу открытия

Крупные существа: если вы играете такую карту, возьмите соответствующую ей фишку с поля Острых хребтов. Замените этой фишкой одного из ваших работников. При этом вы можете использовать пластиковое седло, чтобы посадить заменённого работника верхом на крупное существо.

Крупные существа считаются работниками, но при этом обладают уникальными свойствами. Они могут посещать те же локации, что и обычные работники, например места добычи ресурсов, карты сооружений и т. п. Их также можно перемещать с помощью карт, таких как «Следопыт».

Новые локации: локации на картах открытий могут быть доступны только вам или быть открытыми для всех игроков.

Тропы и города: карты троп приносят ПО в конце игры, если вы удовлетворяете указанным на ней условиям. Карты городов, которые есть только в колоде кряжей, приносят ПО в конце игры, если у вас в городе нет карт определённого типа.

По длительности действия свойств

Постоянные свойства: свойства, которые будут действовать до конца игры или до указанного на карте момента игры.

При розыгрыше: у некоторых карт есть свойства, которые применяются только 1 раз — сразу же, как только вы разыгрываете такую карту.

Передвижение

После того как вы взяли с поля жетон маршрута и сыграли карту открытия, передвиньте своего исследователя в следующую область Острых хребтов. Области обозначены следующими символами:



Предгорья

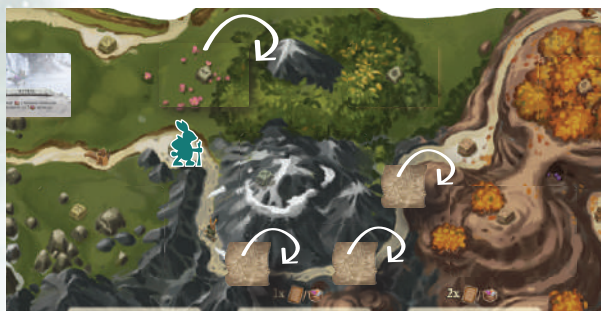


Вершины



Кряжи

Если карта погоды, относящаяся к сезону, к которому вы только что подготовились, ещё не раскрыта, раскройте её. С этого момента на вас действуют ограничения этой карты погоды. Если жетоны маршрута в этой области ещё не раскрыты, раскройте их.



Осень

Выполнив действие подготовки к осеннему сезону, сначала раскройте осеннюю карту погоды, если она ещё не раскрыта, а затем переместите вашего исследователя с поля Острых хребтов на стартовый жетон маршрута вашей экспедиции. Пока ваш исследователь находится на этом жетоне, придерживайтесь ограничений осенней карты погоды.

Погода



Зима



Весна



Лето



Осень

Каждый сезон вы будете исследовать новую область Острых хребтов: предгорья — зимой, вершины — весной, кряжи — летом, а в экспедицию отправитесь осенью. Пока продолжается сезон, вы должны следовать ограничениям соответствующей карты погоды.

После того как вы подготовились к сезону и передвинули исследователя в следующую область гор, раскройте карту погоды нового сезона, если это не сделали до вас. Теперь вы должны следовать правилам новой карты погоды, пока вы находитесь в соответствующем сезоне. На вас действует карта погоды только текущего сезона.

На разных игроках могут действовать разные карты погоды в зависимости от того, в каких сезонах они в данный момент находятся.

Обратите внимание, что такие карты, как «Вышка», позволяют игнорировать свойства карт погоды, влияющие на основные и лесные локации.

Свойства карт погоды, заставляющие игроков сбрасывать карты, срабатывают в конце хода, после того как будут до конца применены свойства карт или тех локаций, где вы разместили работника.

Если по свойству карты погоды вы должны заплатить дополнительную стоимость за розыгрыш той или иной карты, то это свойство можно проигнорировать, если вы разыгрываете карту бесплатно (например, при использовании жетона закрытых дверей).



ЭКСПЕДИЦИЯ

Сразу после того, как вы спасовали в конце игры, ваш исследователь может отправиться в экспедицию. Каждый жетон маршрута вашей экспедиции принесёт вам указанные на нём ПО, но только если вы заплатите указанную на нём стоимость. Вы сами определяете длину маршрута, который вы собираетесь пройти (количество ваших жетонов маршрута, стоимость которых вы оплатите). **Вы можете проходить маршрут только по порядку жетонов слева направо без пропусков.**

К примеру, чтобы пройти маршрут до конца и завершить экспедицию, вы должны сперва оплатить переход на первый жетон маршрута справа от стартового жетона, затем — на второй жетон и только после этого — на третий. Оплатив требуемую стоимость, переместите своего исследователя на самый правый жетон маршрута из тех, что решили пройти. Во время подсчёта победных очков учитывайте ПО на жетоне маршрута с вашим исследователем и на всех жетонах слева от него. Вы не получаете ПО за жетоны маршрута, стоимость которых не оплатили.

На примере ниже игрок платит 3 фишки смолы и получает 4 ПО, но не может заплатить 3 фишки камушка, необходимых для продолжения экспедиции.



ПРАВИЛА ОДИНОЧНОЙ ИГРЫ

Ругворт отправляется в путь!

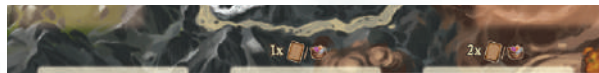
Ругворт и без того не славился оригинальностью, а теперь он буквально идёт за вами по пятам! Он услышал об удивительных откры-

тиях в Острых хребтах и нанял одно подлое существо, чтобы оно следовало за вами и собирало всё, что не подобрали вы.

Сбейте его со следа, да так, чтобы оно потерялось навеки!

Во время одиночной игры с дополнением «Острые хребты» используйте правила одиночной игры из базовой игры, включая трёхлетнюю длительность, со следующими дополнительными правилами:

- Положите 1 стартовый жетон маршрута Ругвурту и разместите его исследователя на этом жетоне.
- Разложите 2 жетона маршрута в открытую на тропе в области предгорий на поле Острых хребтов. Столько же жетонов положите взакрытую на тропе в области вершин, затем ещё столько же — взакрытую на тропе в области кряжей.
- Свойства карт погоды не действуют на Ругворта.
- Ругворт забирает тот жетон маршрута из области Острых хребтов, который не взяли вы. Размещайте такие жетоны справа от его самого правого жетона маршрута.
- В зависимости от того, какую карту открытия вы решили разыграть, Ругворт получает определённое количество ПО: 3 ПО, если вы сыграли левую карту; 2 ПО, если сыграли центральную карту; 1 ПО, если сыграли правую карту.



- В конце игры передвиньте исследователя Ругворта на последний жетон маршрута его экспедиции — он получит ПО за каждый из них.

СПРАВОЧНИК ПО КАРТАМ

Карты погоды

Зима

Кусачий мороз: вы не можете размещать работников в лесных локациях. Однако если вы играете с использованием способностей игрока (из другого дополнения), то можете размещать работников-ящериц в их особой лесной локации.

Метель: получая ресурсы с лесной локации, получите на 1 любой ресурс меньше. Это свойство не применяется к картам, которые вы получаете из лесной локации.

Пример: вы разместили работника в лесной локации, дающей 2 фишки смолы и 1 фишку ветки, и должны получить на 1 ресурс меньше. Вы решаете получить 1 фишку смолы и 1 фишку ветки.

Плотный туман: при розыгрыше любой карты с руки заплатите 1 дополнительный ресурс по вашему выбору. Однако если вы разыгрываете карту существа бесплатно, используя жетон закрытой двери, этот розыгрыш по-прежнему считается бесплатным и вы не должны платить дополнительный ресурс.

Пример: если карта стоит 2 ягоды, то для розыгрыша вы должны заплатить 2 ягоды и ещё 1 любой ресурс.

Весна

Гроза: разыгрывая любую карту сооружения, заплатите 1 дополнительный ресурс по своему выбору. Это свойство действует, даже если при розыгрыше вы используете свойства-скидки, например от такой карты, как «Кран».

Ливень: всякий раз, когда вы размещаете работника в основной локации, получайте на 1 ресурс или на 1 карту меньше.

Пример: вы разместили работника в локации, дающей 2 ветки и 1 карту, и решаете получить 2 ветки, но не получать карту.

Смерч: вы не можете играть карты с поляны. Если какое-либо свойство позволяет вам брать карты с поляны на руку, то вы можете сделать это и позже сыграть взятые карты с руки.

Лето

Засуха: разыгрывая любую карту урожая, вы не можете применять её свойство.

Зной: разыгрывая любую карту существа, заплатите на 1 ягоду больше. Это свойство действует, даже если при розыгрыше вы используете свойства-скидки, например от такой карты, как «Тракторщик».

Сильный ветер: всякий раз, когда вы разыгрываете карту в ваш город и полностью применяете все её эффекты, вы должны после этого сбросить 1 карту с руки, если можете.

Осень

Град: всякий раз, когда вы размещаете работника в основной или лесной локации и полностью применяете её свойства, вы должны после этого сбросить 1 карту с руки (если у вас есть карты на руке).

Лесной пожар: при подготовке к осеннему сезону разместите 1 своего работника на этой карте. Размещённый здесь работник не может быть убран: теперь у вас будет на 1 работника меньше.

Наводнение: разыгрывая любую карту с поляны, заплатите 1 дополнительный ресурс по вашему выбору. Это свойство действует, даже если при розыгрыше вы используете свойства-скидки, например от таких карт, как «Кран» или «Тракторщик».



Карты открытий

Предгорья

Археолог: при розыгрыше этой карты поместите под неё не более 3 карт сооружений с руки и/или с поляны в любом соотношении. Эти карты не считаются картами на руке. Позднее, когда вы получите возможность разыгрывать карты, вы сможете сыграть любую из этих карт, заплатив на 1 любой ресурс меньше.

Горец: игнорируйте свойство весенней карты погоды. Кроме того, вы можете играть 2 верхние карты колоды вершин вместо 1, заплатив за розыгрыш по обычным правилам.

Золотоискатель: в любой момент игры, когда вы получаете жетоны ПО, вы можете сбросить 1 карту с руки за каждый полученный жетон. Вне зависимости от того, сбрасываете вы карты или нет, вы можете взять 1 карту за каждый полученный жетон. При применении этого свойства учитываются жетоны, помещаемые на карту «Башня» и аналогичные.

Караван картографа: разместив на этой карте работника, возьмите 3 карты, затем получите 1 любой ресурс за каждого работника на этой карте, включая только что размещённого. Игроки не могут размещать на этой карте более 1 своего работника. Если соперник разместит своего работника на этой карте, получите 1 жетон ПО с номиналом 1.

Мохнатое Копыто (крупное существо): всякий раз, когда вы готовитесь к сезону, вы можете не возвращать Мохнатое Копыто в свой запас, а вместо этого применить свойство локации, на которой он находится, а также получить 1 карту и 1 любой ресурс. В одиночной игре вы можете применить свойство локации, даже если туда переместился Ругворт.

Проводник: при розыгрыше этой карты поместите под неё не более 3 карт существ с руки и/или с поляны в любом соотношении. Эти карты не считаются картами на руке. Позднее, когда вы получите возможность разыгрывать карты, вы сможете сыграть любую из этих карт, заплатив на 2 ягоды меньше.

Продавец карт: разместив на этой карте работника, вы можете добрать карты с поляны и/или из стопки сброса (в любом соотношении) до предела руки. Не выкладывайте на поляну новые карты, пока не завершите это действие. Игроки не могут размещать на этой карте более 1 своего работника. Если соперник разместит своего работника на этой карте, получите 1 жетон ПО с номиналом 1.

Собиратель: всякий раз, когда вы получаете ягоды, берите на руку 1 карту из колоды за каждую полученную ягоду.

Тропа горячих песков: в конце партии получите 4 ПО, в вашем городе есть хотя бы 3 карты типа «Локация».

Тропа густых туманов: в конце партии получите 4 ПО, если в вашем городе есть хотя бы 3 карты типа «Странствие».

Тропа душистых цветов: в конце партии получите 4 ПО, если в вашем городе есть хотя бы 3 карты типа «Процветание».

Тропа звездопада: в конце партии получите 4 ПО, если в вашем городе есть хотя бы 3 карты типа «Управление».

Тропа зелёных побегов: в конце партии получите 4 ПО, если в вашем городе есть хотя бы 4 карты типа «Урожай».

Трюфель (крупное существо): вы можете разместить фишку Трюфеля на любой карте урожая в своём или чужом городе и самому применить её свойство. Затем вы можете получить 1 любой ресурс и взять 1 карту.

Вершины

Алый Клов (крупное существо): вы можете разместить фишку Алого Клова на стопке сброса и взять из неё 3 карты. Пока фишка Алого Клова находится на стопке, вы можете смотреть карты, которые сбрасывают ваши соперники, и брать любые из них на руку. Не используется в одиночной игре.

Долина гроз: при розыгрыше этой карты возьмите 3 карты из колоды и положите их в открытую рядом с ней. Вы и ваши соперники можете сыграть эти карты, как если бы они находились на поляне. Получайте 1 жетон ПО с номиналом 1 всякий раз, когда соперник разыгрывает одну из этих карт. На место каждой сыгранной отсюда карты кладите карту из колоды.

Древняя роща: вы можете разместить здесь работника, чтобы получить 5 ягод.

Корлиандр (крупное существо): вы можете разместить фишку Корлиандра на карте любого события, даже если вы можете выполнить только половину условия. Например, если для того, чтобы принять участие в особом событии, у вас должно быть 2 определённые карты, вам будет достаточно и 1 из них. Округляйте вверх в случае основных событий, требующих иметь в городе 3 карты одного цвета (у вас должно быть хотя бы 2). Для участия в «Эвердельских играх» (базовая версия «Эверделла») вам достаточно иметь 1 карту каждого цвета.

Король Руна (крупное существо): вы можете разместить Короля Руна на любой карте типа «Прцветание» в вашем городе, чтобы получить столько любых ресурсов, какова ценность этой карты в ПО.

Пример: если вы разместите Короля Руна на карте «Замок», вы получите 4 любых ресурса на свой выбор.

Кротовьи шахты: разместив здесь работника, вы можете раскрыть столько карт из колоды, сколько вам не хватает до предела руки. Раскрывайте карты по одной за раз, начиная с верхней. В любой момент вы можете перестать раскрывать карты, взяв их на руку и получить столько жетонов ПО с номиналом 1, сколько карт вы взяли. Если при раскрытии какая-либо карта совпадёт с любой картой на поляне, сбросьте все раскрытые карты: вы ничего не получаете. Игроки не могут размещать на этой карте более 1 своего работника. Если любой соперник разместит своего работника на этой карте, получите жетон ПО с номиналом 1.

Лаборатория Тезель: сбросьте с руки сколько угодно карт, затем сыграйте 1 карту со скидкой X любых ресурсов (одинаковых или разных в любом сочетании), где X — количество сброшенных вами карт.

Медовые Лапы (крупное существо): если, разместив Медовые Лапы в локации, вы не получили ни одной ягоды, то после применения всех свойств локации, в которой находится Медовые Лапы, вы можете взять 1 ягоду за каждый полученный из неё ресурс, но не более 3 ягод.

Мудрый Ветер (крупное существо): вы можете разместить Мудрого Ветра сверху на колоде и взять из неё 3 карты. Пока Мудрый Ветер находится на колоде, вы можете брать 2 карты из колоды всякий раз, когда соперник берёт карты из колоды. При этом вы можете брать карты, даже если превысите этим предел руки, но будете должны немедленно сбросить лишние карты на ваш выбор. Не используется в одиночной игре.

Облачная вершина: разместив здесь работника, сбросьте с руки 5 карт разных типов (по одной каждого типа: урожая, процветания, странствий, локаций и управления). Затем получите 8 ПО.

Руины в горах: вы можете разместить здесь работника, чтобы получить 3 любых ресурса (ветки, смолу или камушки) в любом сочетании.

Тропа вечных льдов: в конце партии получите 4 ПО, если вы полностью прошли маршрут своей экспедиции.

Укрытие Серого Плаща: вы можете переместить на эту карту одного из ваших уже размещённых работников, чтобы ещё раз применить свойство локации, в которой этот работник находился. Это перемещение считается действием (вы не можете за один ход и применить свойство «Укрытия», и сыграть карту/выставить работника). На этой карте может находиться только 1 ваш работник.

Шёпот (крупное существо): игнорируйте ограничение одиночных локаций на количество размещённых работников. Вы можете разместить Шёпота в локации, занятой вами или соперником, включая карты локаций в городах, лесные локаций и локаций путешествия. Вы не можете размещать Шёпота на событии, в котором принял участие ваш соперник.

Кряжи

Дальний берег: разместите эту карту в конце вашего маршрута так, чтобы ваш исследователь переходил на неё последней. Чтобы пройти этот отрезок маршрута, сбросьте 6 карт с руки.

Звёздный город: в конце игры вы получаете 6 ПО при подсчёте очков, но теряете 1 ПО за каждую карту типа «Управление» в вашем городе.

Звёздные ткачи: при розыгрыше можете сбросить любое количество карт с руки и добрать карты из колоды до предела руки. Вы можете добрать карты до предела руки, даже если не сбрасываете карты.






Зелёный город: в конце игры вы получаете 6 ПО при подсчёте очков, но теряете 1 ПО за каждые 2 карты типа «Урожай» в вашем городе.

Зменный перевал: разместите эту карту на вашем маршруте так, чтобы ваш исследователь переходил на неё сразу после стартового жетона маршрута. Чтобы пройти этот отрезок маршрута, заплатите 6 ресурсов в любом сочетании.

Облачная песнь: при розыгрыше этой карты назовите любое сооружение в игре и просмотрите колоду, чтобы попробовать отыскать его карту. Если вы нашли названное сооружение, вы можете взять его на руку, даже если уже достигли предела руки. Если вы не нашли карту названного сооружения, вы ничего не получаете. После применения свойства «Облачной песни» перемешайте колоду и верните её на место.

Охотник за головами: при розыгрыше этой карты назовите любое существо в игре и просмотрите колоду, чтобы попробовать отыскать его карту. Если вы нашли названное существо, вы можете взять его на руку, даже если уже достигли предела руки. Если вы не нашли карту названного существа, вы ничего не получаете. После применения свойства «Охотника за головами» перемешайте колоду и верните её на место.

Песочный город: в конце игры вы получаете 6 ПО при подсчёте очков, но теряете 1 ПО за каждую карту типа «Локация» в вашем городе.

Пещера танцующих огоньков: при розыгрыше раскройте 4 верхние карты из колоды и посмотрите, карты каких типов вы раскрыли. За каждую карту вы получаете 1 ресурс определённого типа: 1 карта  = 1 ягода, 1 карта  = 1 дерево, 1 карта  = 1 смола, 1 карта  = 1 камушек, 1 карта  = 1 любой ресурс на ваш выбор (кроме жемчужин из «Жемчужного ручья»). Получив полагающиеся вам ресурсы, выберите те из раскрытых карт, которые хотите оставить себе, и возьмите их на руку, а оставшиеся карты сбросьте.

Снежный город: в конце игры вы получаете 3 ПО при подсчёте очков и 1 ПО за каждую карту того типа, карт которого в вашем городе меньше всего. В случае, если в вашем городе несколько таких типов карт (например, 1 карта «Урожай» и 1 карта «Прцветания»), вы получаете ПО только за 1 из этих типов.

Тропа шквальных ветров: в конце игры вы получаете 4 ПО при подсчёте очков, если вы приняли участие хотя бы в 2 событиях (основных и/или особых).

Тропа сигнальных костров: в конце игры вы получаете 1 ПО за каждое ПО, полученное в путешествии, но не больше 7. Напоминаем, что локации путешествия находятся на базовом игровом поле, а не на маршруте экспедиции.

Туманный город: в конце игры вы получаете 6 ПО при подсчёте очков, но теряете 1 ПО за каждую карту типа «Странствие» в вашем городе.

Цветущий город: в конце игры вы получаете 6 ПО при подсчёте очков, но теряете 1 ПО за каждую карту типа «Прцветание» в вашем городе.

СТРАНИЦЫ ДНЕВНИКА ЗАЙЦА ТОРРИНА

Седьмое ободряя

«Глупая затея».

Эта фраза звенит у меня в ушах, пока мы укрываемся от бурана. Мы в пути всего семь дней, а возложенные на нас надежды уже давят на наши плечи непосильным грузом. Мы покинули уют родного дома и отправились в эти нетронутые земли, чтобы просить помощи у короля, существование которого многие считают просто легендой. Мои товарищи — крепкие и стойкие звери, но в их глазах я вижу тень сомнения.

Мы не можем оставить нужды жителей долины без внимания. Восстановление города после смерча займёт несколько месяцев, а запасов еды после летней засухи осталось не так много. Если морозы вскоре не отступят, то чтобы вырастить и собрать урожай в этом году времени будет совсем мало.

Единственное, что придаёт мне сил, — это напутствие отца. «Торрин, ты не должен следовать по моим стопам и жить спокойной жизнью лавочника, — сказал он. — Ты был рождён для великих дел. Благословляю тебя в дорогу, сын. Каждый день буду ждать тебя с победой».

Пойду-ка я приободрю Скрипогрыза и Розу песней. У Скрипа из-за погоды совсем хвост повис. Да и на моём сердце, надеюсь, станет теплее. Весёлый мотивчик поможет возродить храбрость в наших душах.

Деятнадцатое ободряя

Знал же, что заячьи инстинкты не ввали насчёт того продавца карт! Он так напористо продавал нам карту с отмеченным ней «коротким путём», что Скрип, не желая больше мёрзнуть под дождём, отдал за неё кучу блестяшек.

Вся эта затея с самого начала дурно пахла, но раз Скрип у нас официальный член гильдии картографов, я нехотя доверился его суждению.

Следуя нарисованному маршруту, мы пошли по опасной извилистой тропе, сплошь покрытой опавшими листьями, отсыревшими под постоянными холодными дождями. Скрываемые от солнечных лучей зарослями, мы брели в полутьме много часов и, завидев лучи закатного солнца, пробивающиеся

впереди, не раздумывая бросились туда... и тут же чуть не свалились в глубокое ущелье, протянувшееся перед нами.

Скрип наконец признал, что карта была бестолковой, и вышвырнул эту дрянь в пропасть.

Вдруг Роза заметила мост. Это была шаткая конструкция из верёвок и досок, явно очень древняя. Я хотел со всей твёрдостью заявить, что не стоит рисковать, но Роза уже бросилась вперёд. Она мгновенно оказалась на другой стороне, откуда сообщила о сухом дупле, где мы могли бы укрыться.

Я убедил Скрипа пойти вторым: ведь если позволить ему идти последним, то он к нам никогда не переберётся. Я видел, как весь переход у него дрожал хвост.

Перешагнув через своё беспокойство, я ступил на мост. Пронзительно воя, ветер раскачивал хрупкую постройку. Я прижал уши и зашагал вперёд, стараясь не представлять, насколько остры скалы внизу и холоден бессердечный поток реки на дне расщелины...

В дупле, в сухости и в безопасности, мы наконец-то смогли посмеяться. Подумать только, довелись ласке!

Двадцать второе ободряя

Утро было мокрым и унылым. Мы плелись по тропе Густых туманов. Не знаю даже, сколько часов мы бродили по этой утопающей в белой пелене долине, плутая и становясь всё несчастнее и мокрее.



После полудня настроение у всех стало совсем мрачным: мы определённо сбились с пути. Роза залезла на дерево и увидела, что мы почти там же, где начали сегодня свой путь. Скрип плюхнулся на землю, и его глаза наполнились слезами.

И вот наконец удача: Розу заметил красный кардинал и спустился поболтать. Как же мы были рады узнать, что наш новый знакомый оказался проводником! Он великодушно предложил помочь нам. Кажется, что прошло совсем немного времени, прежде чем мы вышли из тумана и сели отдыхать на заросший травами холм по другую сторону долины.

Мы рассказали нашему спасителю о том, что подвигло нас отправиться в путь, и он предложил нам попробовать найти известного в округе горца, который часто бывает в близлежащем придорожном трактире.

Двадцать третьье ободряя

Трактир под названием «Путь беспутника» оказался заведением рядом с тропой, чётко выделяющимся на фоне пейзажа. Кто бы ни придумал это название, он чёртов гений! Мы зашли внутрь и окунулись в оживлённую атмосферу этого места, окружённые колоритными жителями гор.

У одного дородного ежа мы выяснили, что настоящее имя нужного нам горца никто не знает, но местные зовут его Хмур. Ухмыляющийся собиратель заявил, что за скромную плату поможет нам найти Хмура. Мы отказались.

Смеркалось, и трактирщик великодушно отвёл нас в комнату с очагом и тремя сухими постелями. Долгие недели мы не могли уложить усы на соломенную подушку.

Утром мы, к своему удивлению, встретили красную панду, который, похоже, нас ждал. «Это что, всё? Я видел, как покорять вершины отправлялись существа покрепче вас, да так и не вернулись».

Хмур осушил кружку с чем-то непонятным. «Я проведу вас в Долину гроз. Совы могут знать, где искать Короля. Но дальше вы сами по себе. Те, кто останется, то бишь».

Месяц позрастай

Ну наконец-то Хмур дал нам отдохнуть и разве-сти костёр! Я еле-еле пишу, настолько лапы замёрзли. Эта Тропа вечных льдов действительно ужасна.

Я даже не знаю, который сегодня день. Хмур не останавливается, пока мы не начинаем валиться с ног от изнеможения, пару раз мы даже шли ночью. Он вообще устаёт?

А ещё — какой же зверский холод! Надеюсь, Розе есть чем разжечь те ветки, что мы сюда при-тащили. У Хмура наверняка есть хитрый трюк для разведения огня, но мы его спрашивать не станем.

Третье позрастая

Я был убеждён, что Хмур ведёт нас напрямик к смерти, но каким-то чудом мы выдержали переход по Тропе вечных льдов, а затем и опасное восхождение к маяку Долины гроз. Свет маяка на вершине этой горной долины стал для нас настоящим проблеском надежды.

Совы предоставили нам радушный приём, дивный пир и очень удобные комнаты. Хмур ушёл раньше, чем мы заметили, что его нет рядом.

К сожалению, при всей своей мудрости совы не знают, где искать Короля Руна. Они говорят, что если кто-то его и видел, то только великий орёл Мудрый Ветер. Орёл! Увидеть бы его живую...

А пока мы насладимся временем, которое сможем провести в маяке Долины гроз. Я слышал, что местная библиотека просто поразительна.

Девятое позрастая

Мудрый Ветер с радостью рассказал нам, что видел Короля Руна у руин башни, причём совсем недавно. Он даже предложил нам отвезти нас туда на спине. Как мы могли отказаться?

Полёт оказался самым головокружительным опытом в моей жизни. Думаю, Мудрого Ветра вселило пугать нас своими выражениями. Тучи сгустились раньше, чем мы долетели до руин, и грозовые молнии вынудили нас приземлиться. Мудрый Ветер сказал, что руины совсем недалеко и что мы без труда дойдём до них, когда гроза закончится.

Орёл пожелал нам удачи и взмыл в небо.

Десятое подрастая

Дорога к руинам в горах оказалась опасной: растаявшие снега превратились в бурные ледяные ручьи, струящиеся по камням долины. Роза упала и ушибла левую лапу. Ей явно больно, но не думаю, что это перелом. Скорее уязвлённое самолюбие.

На нашем пути то и дело попадают древние поселения. Надеюсь, однажды я смогу вернуться и получше изучить их, но сейчас нам нужно неуклонно следовать нашей цели.

В какой-то момент я почувствовал чьё-то присутствие, будто бы за нами кто-то следит. Но обернувшись, я никого не увидел.

Одиннадцатое подрастая

Поразительно! Мы добрались до самого верха руин башни! Долина Эверделл отсюда выглядит как маленькое зелёное пятнышко. Как же приятно думать, что на этом самом месте мог стоять сам Коррин Эвертейл!

Сегодня я испытал то же, что и вчера: за нами будто бы наблюдают...

Мы целый день исследовали руины, но не нашли ни следа Короля Руна. Мне уже кажется, что я схожу с ума. Весь день я то и дело оглядывался через плечо в полной уверенности, что встречу с кем-то взглядом.

Я не мог скрыть свои подозрения от Розы и Скрипа и теперь боюсь, что они тоже это чувствуют.

Мы решили остаться здесь ещё на одну ночь. Если не отыщем Короля к утру, то точно покинем это странное место.

Двенадцатое подрастая

Спалось плохо: всё время казалось, что змеи и оборотни окружают нас со всех сторон. Как только забрезжил рассвет, мы услышали раздавшийся сверху глубокий голос и чуть не выпрыгнули из своих шкур! Обернувшись, мы увидели силуэт горного козла. Это же Король Рун!

Меж длинных изогнутых рогов он носил обветшалую корону, сильные ноги поддерживали высокое и широкое тело, в глазах читалась мудрость и груз прожитых лет. Мы поклонились ему.

Он сказал, что наблюдал за нами уже несколько дней, и потребовал назвать наши имена и причины вторжения в его королевство. Дрожа от его величия, я ответил.

Спустя секунду тишины, пронзив глубоким взглядом каждого из нас, Король Рун ответил: «Ваше мужество не просто восхищает, оно вдохновляет. Вы забрались на вершину мира, рискуя жизнями, чтобы попросить гигантов о помощи. Будь проклят я, будь прокляты все существа, если я, король Острых хребтов, позволю вам возвратиться без оказанной помощи. Более того, я сам спущусь к вам и поговорю с вашим королём, чтобы решить, что можно сделать».

Скрип не смог сдержать писк радости. Моё сердце бешено билось.

«Что же до вас троих, ваш путь ещё не окончен. Вы должны пройти дальше и посетить города, скрытые вдали от проторённых троп. Поговорите с правителями этих городов, скажите им, что я послал вас. Вам вряд ли доводилось видеть таких существ в Эверделле, но у каждого из них доброе сердце».

Король показал нам безопасный путь через вершины и рассказал, как найти эти странные и удивительные города. Скрип сделал подробные заметки и карты, затем показал их королю, и тот кивнул. «Когда-нибудь ты станешь прославленным картографом, Скрипогрыз из Эверделла». (Мне кажется, что у Скрипа даже хвост вырос, пока тот слушал короля.)

Король добавил: «Чувствую, что нечто лежит камнем на ваших сердцах. Вы жадете ещё чего-то, не так ли?»

Роза шагнула вперёд. Я не ожидал увидеть слёзы в её глазах. «Я потеряла всю семью, — сказала она. — У меня в Эверделле ничего не осталось. Не знаю, где мне теперь место. Я жажду приключений, опасностей, вызова. Разве это плохо?»

Король Рун покачал головой: «Нет ничего плохого в желании понять своё предназначение, молодая дикая Роза. Ты можешь остаться в Острых хребтах. Ты найдёшь здесь приключения и, может, даже обретёшь богатство. Но знай: ответ не приходит извне, он внутри тебя.. Что бы ты ни обрела здесь, этого будет недостаточно. То, что ты готова отдать, подскажет тебе решение, которое ты ищешь».

Роза отшагнула назад, глядя на свою раненую лапу. Ещё долгое время мы не слышали от неё ни слова.

«Что до тебя, — сказал король, посмотрев мне в глаза, — я вижу в тебе тягу к странствиям, заяц Торрин. Ты ведь тоже не хочешь оставаться в Эверделле, не так ли?»

У меня в Эверделле была комфортная жизнь, полная нехитрой работы... но теперь я понял, что отец был прав и что король тоже прав. Сколько часов я провёл, глядя на эти вершины, делая заметки в журнале, мечтая и размышляя?

«Однажды, — сказал Король, — ты покинешь эту землю в поисках другой, совсем как ваш древний герой, Коррин Эвертейл. Мой отец когда-то так же говорил с ним, когда тот пришёл сюда много лет назад».

Я был смущён сравнением с самим Коррином Эвертейлом, пусть и брошенным вскользь. Я безмолвно стоял, размышляя о словах Короля.

И затем Рун негромко засмеялся: «Но не дайте моим словам вас встревожить. Вам нужно продолжить путь, а мне нужно спуститься в вашу прекрасную долину. Идите, мои храбрые маленькие друзья. Идите вперёд, и благого вам пути!»

Первое озаряя

С нашего разговора прошло несколько месяцев, но я очень хорошо помню наш разговор. Король Рун был прав. Я чувствую зов, побуждение к чему-то большему. Что-то ждёт меня там, за границей известного.

Роза вернулась в горы, и я слышал, что она разбогатела, исследуя пещеры. Наденюсь, она тоже помнит слова короля.

Скрип так вдохновился королевским одобрением своих навыков, что собрал караван картографа, дабы составить атлас всего мира. Его стремления и раньше заходили довольно далеко.

Я же смотрю на искрящуюся гладь моря, готовясь отчалить в путь к неизвестной земле на другом берегу. Однако вовсе не само место назначения манит меня. Я готовлюсь к ежедневным переправам, неожиданным находками и ужасающим вызовам, к удивительным открытиям, когда каждое мгновение наполняется смыслом...

Путешествие и есть моя цель.

Дальний берег ждёт меня.





СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Автор идеи: Джеймс Уилсон

Развитие игры: Дэнн Мэй, Бренна Нунэн

Художник: Эндрю Босли

Графический дизайн: Дэнн Мэй

Вёрстка: Дэнн Мэй

Исполнительный продюсер: Дэн Яррингтон

Тестировщики: Кларисса Уилсон, Карл Швантес, Криси Песке, Искра Дюльгерова, Том Песке, Эми Песке, Алекс Песке, Джеймс Чарлик, Джонатан Рамунди, Кэт Рендек, Тревор Бейкер, Грегори Дилэйни-Маклоу, Кори Нилэнд, Анджела Нилэнд, Мари Нилэнд, Майкл Форри, Тим Долофф, Бенджамин Лерой-Булью, Ким Уильямс, Энтони Уильямс, Эрин Уильямс, Роб Бэлл, Кэт Слосарска-Бэлл, Джонатан Бакстер, Эрин Бакстер, Эндрю Альбертсен, Максимилиан Бербечелов



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

Вычитка художественного текста: Анна Ахатова

Переводчик: Станислав Загородный

Старший дизайнер-верстальщик: Иван Суховей

Дизайнер-верстальщик: Кристина Соозар

Корректор: Ольга Португалова

Директор по развитию бизнеса: Сергей Тягунов

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 2.0

hobbyworld.ru