

1920 +

ЕКСПЕДИЦІЇ

У СВІТІ ГРИ «КОСА»

АВТОР ГРИ: ДЖЕЙМІ СТЕГМАЄР
ХУДОЖНИК І ТВОРЕЦЬ ВСЕСВІТУ ГРИ: ЯКУБ РУЖАЛЬСЬКИЙ

1-5 ГРАВЦІВ · 60-90 ХВИЛИН · ВІК 14+ · ЗМАГАЛЬНА ГРА

Правління Распутіна та Ферріса закінчилося, і в Європі настали часи відносного миру. Легендарні подвиги захисників Європи стали помалу забувати. Увага всього світу зараз прикута до Сибіру. Десь там, поблизу річки Тунгуска, упав величезний метеорит. Саме він пробудив прадавнє зло.

Експедиція під керівництвом професора Тарковського відправилася в тайгу, щоб дослідити метеорит і його вплив на навколишні землі. Минуло кілька місяців, а від них не надійшло жодної звістки. Тільки долинали дивні гутки, ніби глени експедиції та їхні тварини потрапили під вплив якихось паразитів. За Тарковським відправили рятувальну місію, але вона теж не повернулася.

Спрагли до пригод герої війни збирають кошти на експедиції до Сибіру, де вони сподіваються знайти артефакти, дослідити невідоме та здобути славу. Винайнявши мехів-розвідників, вони прямують до головного табору, щоб звідати вирушити в подорож. Ось тут і починається ваша історія.

ОГЛЯД І МЕТА ГРИ

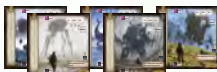
«Експедиції» — це змагальна гра на тему досліджень із механікою побудови карткового двигуна. Грайте карти, щоб отримувати силу, хитрощі та нові можливості робітників. Переміщуйте свої мехи в нерозвідані локації. Використовуйте робітників, предмети, метеорити й завдання для поліпшення своїх мехів, а також силу й хитрощі для очищення цього краю від скверни. Здобуйте славу й багатства, щоб завершити найприбутковішу експедицію у світі гри «Коса»!

КОМПОНЕНТИ

1 поле табору



5 планшетів мехів



20 плиток локацій (шестикутних)



5 фігурок мехів



5 підставок для мехів



50 фігурок робітників
(по 10 фіолетових, зелених,
червоних, жовтих, синіх)



12 початкових карт



25 карт предметів



25 карт метеоритів



40 карт завдань



5 фішок дій



5 фішок сили



5 фішок хитрощів



20 фішок слави
(по 4 зірки на гравця)



24 жетони мапи



37 жетонів скверни (по 6 кожного
номіналу та 1 жетон «20»)



1 мішечок скверни



80 картонних монет



10 карт-пам'яток



1 лист досягнень



ПЕРЕЛІК КОМПОНЕНТІВ ДЛЯ СОЛО-ГРИ ДИВІТЬСЯ В ПРАВИЛАХ АВТОМА.

ПРИГОТУВАННЯ

КОМПОНЕНТИ ГРАВЦЯ. Кожен гравець отримує наведені нижче компоненти. Усі невикористані компоненти поверніть у коробку.

ПЛАНШЕТ І ФІГУРКА МЕХА. Візьміть випадковий планшет меха й відповідну фігурку меха. Виберіть колір. Візьміть підставку для меха цього кольору й вставте в неї фігурку меха.

ПОЧАТКОВІ КАРТИ (ГЕРОЇ ТА СУПУТНИКИ). Візьміть випадкову карту героя і карту відповідної тварини-супутника (наприклад, якщо ви маєте героя з позначкою «П» у правому верхньому куті, візьміть супутника з «П»). Покладіть ці карти горілиць ліворуч від вашого планшета меха — це буде ваша рука.

ФІШКИ. Покладіть такі фішки на ваш планшет меха:

- 4 фішки слави (зірки) вашого кольору;
- 1 фішку дій вашого кольору розмістіть у комірці «Оновити»;
- 1 фішку сили та 1 фішку хитрощів розмістіть на поділці «0» треку.

КАРТИ-ПАМ'ЯТКИ. Візьміть 2 карти-пам'ятки (по 1 кожного типу).



Під час гри ви поліпшуватимете свої мехи, підкладаючи відповідні карти під планшет меха. Ми додали 4 наліпки, які ви можете наклеїти на **зворот** вашого планшета, щоб зручніше було підкладати карти. Щоб не відклеювати потім наліпки, радимо зіграти першу партію без них. Так ви точно знатимете, чи вам варто їх приклеювати для зручності ігрового процесу.



ЗАГАЛЬНІ КОМПОНЕНТИ

ПОЛЕ ТАБОРУ. Покладіть поле табору на стіл і розмістіть біля нього мехи всіх гравців.

ПЛИТКИ ЛОКАЦІЙ. Розділіть плитку локацій на три групи за регіонами — Південь (S), Центр (C) і Північ (N). Перемішайте 6 плиток південних (S) локацій. Відповідно до схеми у правому верхньому куті поля табору викладіть на вказані місця плитку локацій горілиць. Повторіть цей процес для 7 центральних (C), а потім 7 північних (N) плиток, однак ці плитку викладайте долілиць.

ЖЕТОНИ МАПИ. Покладіть по 1 жетону мапи на кожен закриту плитку локації (лише на центральні й північні локації).

КАРТИ. Перетасуйте разом карти метеоритів, предметів і завдань, утворивши з них одну колоду. Покладіть горілиць по 1 карті з цієї колоди на кожне з 5 місць, указаних на схемі у правому верхньому куті поля табору. Неподалік покладіть колоду долілиць (див. малюнок нижче).

РОБІТНИКИ, МОНЕТИ Й РЕШТА ЖЕТОНІВ МАПИ. Розмістіть ці компоненти в межах досяжності всіх гравців, утворивши загальний запас.

МІШЕЧОК СКВЕРНИ. Покладіть у мішечок усі жетони скверни, **крім** жетона зі значенням «20» (коли протягом гри ви відкриєте локацію № 20, то покладете цей жетон на неї).

ПЕРШИЙ ГРАВЕЦЬ. Навмання виберіть першого гравця.



Червоні робітники — солдати,
сині — інженери, зелені —
дослідники, жовті — купці,
а фіолетові — одержимі.

ПЕРЕБІГ ГРИ

У грі «Експедиції» ви починаєте свій хід з того, що пересуваєте фішку дій у правому верхньому куті свого планшета меха. Тепер ви **повинні**: (а) виконати основні дії або (б) виконати оновлення. Якщо ви вирішили виконувати дії, то **повинні** виконати всі **видимі** основні дії, які можете (будь-яка комбінація дій «Рух», «Карта» або «Збір»).

Зазвичай під час ходів ви пересуватимете свою фішку дій, щоб закрити нею одну з комірок основних дій «Рух», «Карта» або «Збір», а потім в довільному порядку виконати дві видимі дії, якщо це можливо. Ваша фішка дій повинна залишатися в одній з комірок «Рух», «Карта» або «Збір», поки ви не вирішите виконати «Оновлення» (тоді ви пересунете фішку в комірку «Оновлення»).

РУХ. Перемістіть свій мех в одну з незайнятих локацій на відстані від 1 до 3 локацій.

КАРТА. Зіграйте 1 карту з руки, щоб отримати вигоду від карти (базова цінність). Можете також розмістити відповідного робітника на цій карті, щоб активувати її особливий ефект.

ЗБІР. Отримайте будь-які видимі вигоди локації з вашим мехом.

ОНОВЛЕННЯ. Поверніть усіх робітників зі своїх активних карт на свій планшет меха, потім поверніть усі активні карти на руку. *Ви можете виконати оновлення лише тоді, коли на погатку вашого ходу ваша фішка дій закриває комірку «Рух», «Карта» або «Збір».*

ЧЕРВОНІ СТІЛКИ. Якщо на початку вашого ходу ваша фішка дій перебуває в комірці «Оновлення» (тобто у ваш перший хід у грі або після оновлення), пересуньте фішку в порожню комірку, а потім виконайте всі три видимі дії («Рух», «Карта» та «Збір») у довільному порядку. У наступний хід після цього ви повинні пересунути свою фішку дій, щоб закрити нею одну з основних дій: «Рух», «Карта» або «Збір».

В «Експедиціях» гравці виконують ходи по черзі, за годинниковою стрілкою. Кінець гри настає, коли будь-який гравець викладає свою 4-ту фішку слави за допомогою вигоди «Похвалитися» (див. «Похвалитися», на с. 10 та «Кінець гри» на с. 13).



ПРИКЛАД. Сергій пересуває свою фішку дій, щоб закрити нею дію «Рух». Унаслідок цього він може виконати видимі дії — «Карта» і «Збір» — у довільному порядку. У свій наступний хід Сергій повинен пересунути фішку дій на іншу дію або на «Оновлення» (див. «Оновлення» на с. 12).

МЕТЬЮ ТА ЦЕЗАР

Метью — безстрашний дослідник, авантюрист і майстер виживання, особливо в найхолодніших регіонах світу. Дізнавшись про загадкове зникнення свого друга, професора Тарковського, він вирушає в пошуково-рятувальну місію зі своїм вірним сибірським хаскі Цезарем.



Дії

ОСНОВНА ДІЯ «РУХ»

Виконуючи дію «Рух» або використовуючи ефект руху, ви переміщуєте свого меха в іншу незайняту локацію (локація без іншого меха) в межах дальності переміщення.

ТАБІР. Табір (звідки ваш мех починає гру) суміжний із 3 локаціями. Покинувши табір, ваш мех завжди буде в якійсь локації — ви вже не зможете повернутися назад, бо табір не вважають локацією.

ДАЛЬНОСТЬ. Якщо не вказано інакше, дальність переміщення завжди становить 1–3 локації. Ваш мех не може завершувати переміщення в тій самій локації, звідки він почав рух.

Під час переміщення ваш мех може мандрувати через зайняті локації (локації з іншими мехами). Під час визначення дальності переміщення зайняті та незайняті локації трактують однаково. Ваш мех не може переміщуватися через відкриті карти, що лежать між локаціями, а також не може завершувати переміщення на цих картах.

У рідкісних випадках, якщо ви не маєте можливості перемістити свого меха в дозволена локацію, то ви не переміщуєте його (ви можете виконати дію «Рух», якщо вона доступна, але ви просто марнуєте дію).

ЗАКРИТІ ЛОКАЦІЇ. Якщо ваш мех переміщується на плитку локації, що лежить долілиць, то на цьому його рух закінчується. Тепер виконайте такі кроки:

1. Візьміть жетон мапи (🗺️) з локації (ці жетони не мають власної вартості; вони потрібні лише для категорій слави та певних ефектів).
2. Переверніть плитку локації горілиць.
3. Один за одним беріть жетони скверни з мішечка та складайте їх горілиць на пунктирний квадрат в нижній частині локації, поки сума значень жетонів не дорівнюватиме або перевищуватиме рівень скверни цієї локації (невелике число праворуч від квадрата). *Приклад.* Якщо рівень скверни локації становить 5+, а значення першого розміщеного там жетона скверни — 4, то ви повинні взяти з мішечка ще один жетон і покласти його зверху жетона 4.



ВИНЯТОК. Відкривши локацію № 20, не беріть жетони скверни з мішечка, а натомість покладіть на неї жетон скверни зі значенням «20».

ПОРОЖНІЙ МІШЕЧОК. Якщо мішечок скверни спорожніє під час витягання жетонів, то ви більше нічого не кладете на локацію.

ТЕМА. Цей регіон Тунгуски спалюваний скверною, що з'явилася тут після того, як загадкові метеорити пробудили стародавнє зло. Натрапивши на скверну, ви зголошуєтеся силою та хитрощами очистити від неї регіон.

ПРИКЛАД. Синій гравець хоче переміститися в незайняту локацію № 12. Він може зробити це, перемістивши свого меха через локацію № 11 з мехом червоного гравця.



Дії (продовження)

ОСНОВНА ДІЯ «КАРТА»

Виконуючи дію «Карта», виберіть 1 карту з руки (ігрова зона ліворуч від вашого планшета меха) й зіграйте її у свій ряд активації (ігрова зона праворуч від вашого планшета меха). Якщо у вашому ряді активації вже є карти, покладіть нову карту праворуч від них.

Ви можете у довільному порядку: (а) отримати базову цінність карти (у лівому верхньому куті) та (б) розмістити робітника на карті, щоб активувати її ефект (внизу карти).

БАЗОВА ЦІННІСТЬ. У верхньому лівому куті карти вказана базова цінність карти (сила і/або хитрощі). Отримавши очки сили або хитрощів, перемістіть відповідну фішку на треку свого планшета меха.

УМОВИ. Деякі карти можуть збільшувати свою базову цінність, якщо ви маєте мінімально потрібну кількість слави чи сплавлених метеоритів.

ЛІМІТ. Ви не можете мати більше ніж 10 очок сили або 10 очок хитрощів.
Приклад. Якщо ви, маючи 9 очок сили, активуєте ефект, що дає вам 2 очки сили, то ви отримаєте лише 1 очко сили.

ЕФЕКТ. Кожна карта має ефект, який можна активувати, розмістивши на ній доступного робітника (тип потрібного робітника вказано в тексті ефекту). Будь-який ефект, що стосується фішки / жетона, карти, робітника або меха, стосується лише компонентів у вашому розпорядженні, якщо не вказано інакше.

УМОВИ. Деякі ефекти надають додаткові вигоди, якщо ви маєте мінімально потрібну кількість сплавлених метеоритів. Ігноруйте текст ефекту, якщо ви не виконуєте умову.

КОЛЬОРИ. Якщо ефект пов'язаний з кольором карти (синім, червоним, зеленим, жовтим або фіолетовим), він стосується кольору робітника, зображеного в лівому нижньому куті цієї карти.

ЛІМІТ РОБІТНИКІВ. На кожній карті може бути щонайбільше 1 робітник.

ПОПЕРЕДНЯ. Це стосується карти, розташованої ліворуч від розігрованої карти в ряді активації.

ВІДКРИТА КАРТА. Це стосується 5 карт, що лежать горілиць серед локацій. Деякі ефекти стосуються «суміжних» відкритих карт — карт поряд з локацією вашого меха.

БАЗОВА ЦІННІСТЬ

УМОВИ

ЕФЕКТ



КОНТРОЛЬОВАНІ ВАМИ КАРТИ (■)

Контрольовані вами карти завжди лежать горілиць. Вони можуть перебувати в одному з двох місць: на вашій руці (ліворуч від вашого планшета меха) або у вашому ряді активації (праворуч від вашого планшета). Коли ви кладете карту в ряд активації (коли граєте, отримуєте чи скидаєте її), то завжди розміщуєте праворуч від уже розміщених карт. Ви можете як завгодно розміщувати карти на руці, але активні карти (тобто карти у вашому ряді активації) завжди залишаються в тому порядку, в якому ви їх виклали. Особливі вигоди (розв'язати, оновити та сплавити) дають змогу підкладати карти під планшет меха. Ці карти більше не перебувають на вашій руці чи в ряді активації, тому їх не вважають «контрольованими вами картами».

ПРЕДМЕТИ (НЕГАЙНІ ТА ТРИВАЛІ ВИГОДИ ВІД ЕФЕКТІВ). Ефекти карт предметів дають 2 типи вигод. Ви отримуєте їх у довільному порядку після того, як розмістите робітника на карті.

НЕГАЙНІ ВИГОДИ. Ці ефекти надруковані над символом робітника. Ви отримуєте вигоду від них відразу після того, як розміщуєте робітника на карті.

ТРИВАЛІ ВИГОДИ. Ці ефекти часто позначають словом «Щоразу:». Вони можуть стосуватися будь-чого, що ви робите (зокрема й отримання негайної вигоди карти), поки карта перебуває у вашому ряді активації й на ній є робітник (враховуючи хід, коли ви розміщуєте робітника на карті).

ПОРЯДОК. Якщо ви активуєте кілька ефектів карти (наприклад, і негайну, і тривалу вигоду), то розіграєте їх у довільному порядку. Якщо ефект має вартість (наприклад, витратьте 2 очки сили, щоб отримати 2 \$), то ви повинні оплатити витрати, перш ніж отримати вигоду вказаного ефекту.

ВРЯТУВАТИ. Перемістіть карту зі свого ряду активації на руку. Якщо на карті є робітник (або якщо ефект указує вам врятувати саме робітника), поверніть його на свій планшет меха.

ОТРИМАННЯ ТА СКИДАННЯ. Отримані та скинуті карти кладіть у крайні праві позиції свого ряду активації.

Байдуже, чи карта була отримана, чи скинута, ви не отримуєте її базової цінності. Отримуючи або скидаючи карту, ви також не можете активувати її ефект, розмістивши на ній робітника.

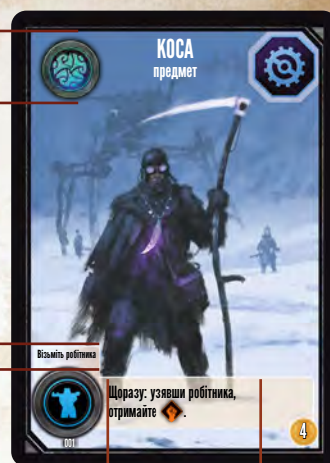
Ви можете скидати карти лише з руки.

АБО. Якщо на картах (наприклад, на картах персонажів чи супутників) є слово «або», то частини до цього слова й після нього повністю незалежні. Ви можете вибрати лише першу або другу частину.

ЗНИЩЕННЯ. Знищені жетони або карти повертають у коробку (а не в загальний запас).

АКТИВАЦІЯ. Якщо карта активує ефект іншої карти, то не розмішуйте на ній іншого робітника. Таким способом ви можете активувати ефект іншої карти незалежно від того, є на ній робітник чи ні. Якщо ви активували тривалий ефект іншої карти, то він діє лише до кінця поточного ходу.

БАЗОВА
ЦІННІСТЬ



НЕГАЙНА
ВИГОДА

ТРИВАЛА ВИГОДА

ВЕСНА ТА ВОЛЬТАН

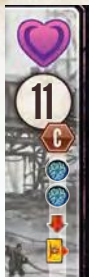
Весна — засновниця корпорації «Технології Вольтан», що стала провідним постагальником роботів у Європу та за її межами. Дізнавшись про таємнигий метеорит і зниклі експедиції, які відправилися за ним, Весна вирушає зі своїм роботизованим песцем Вольтаном на пошуки нових технологій.



Дії (продовження)

РОЗВ'ЯЗАТИ (♥). Щоб активувати ефект розв'язання, ваш мех повинен бути на плитці локації, що відповідає контрольованій вами карті завдання (наприклад, якщо на карті завдання вказано локацію № 11 — це в центральному регіоні (С), — то ваш мех повинен бути на локації № 11). Лише оплативши вартість розв'язання, указану в правій частині карти завдання (у цьому прикладі це 2 очки хитрощів), ви зможете отримати вигоду, указану під вартістю. Підкладіть карту завдання під верхній край вашого планшета меха — або під раніше розв'язані завдання — так, щоб верхня частина карти залишалася видимою.

- Карти персонажів і деякі інші карти мають ефекти, які дають змогу розв'язувати завдання.
- Ви більше не можете розв'язувати завдання, якщо вже маєте 4 розв'язані завдання.
- Якщо на карті розв'язаного завдання був робітник, поверніть його на свій планшет меха як доступного робітника.
- Ви можете активувати ефект розв'язання завдань незалежно від наявності жетонів скверни на відповідній локації.
- Якщо ви отримуєте жетон мапи як вигоду від розв'язання, то берете його із загального запасу. Якщо ви отримуєте жетон скверни як вигоду від розв'язання, то берете його з мішечка.
- Розв'язання завдань — це категорія слави. Крім того, розв'язання завдань покращує результат наприкінці гри в кожній категорії слави.



ОЧИСТИТИ. Щоб активувати ефект очищення, оплатіть вартість, указану на верхньому жетоні скверни в локації з вашим мехом (за оранжевий жетон ви платите очками сили, за бірюзовий — очками хитрощів), а потім покладіть цей жетон скверни на свій планшет меха. **Ви можете повторити цей процес, щоб отримати понад 1 жетон скверни за використання того самого ефекту очищення.**

- Коли ви вилучаєте з локації останній жетон скверни, з'являється нова вигода (поліпшення, похвалення або сплавлення), яку можна отримати завдяки ефектам збору.
- Значення і кольори жетонів скверни, а також вигоди, зображені у квадраті під ними — це відкрита інформація.
- Якщо жетон чи жетони скверни були вилучені з локації за допомогою ефекту, який не передбачав, що гравець їх отримає, поверніть ці жетони в мішечок.
- Скверна — це категорія слави. Крім того, кожен жетон скверни вартий 2 \$ наприкінці гри.
- На локації № 20 є один жетон скверни зі значенням «20» (потребує 10 очок сили й 10 очок хитрощів). Це єдина скверна, яку можна очистити завдяки поєднанню сили й хитрощів. Наприкінці гри він вартий 2 \$ (як і решта жетонів скверни), але має свою категорію слави.



ПРИКЛАД. Маючи 10 очок сили та 6 очок хитрощів, ви активуєте ефект очищення. На плитці локації є 3 жетони скверни. (А) Верхній оранжевий жетон скверни має значення 3. Ви витрачаєте 3 очки сили, щоб отримати його. (Б) Наступний бірюзовий жетон має значення 3, отже, ви витрачаєте 3 очки хитрощів, щоб отримати і його. (В) Останній жетон скверни також бірюзовий, він має значення 4. Вам бракує очок хитрощів, тож на цьому ви завершуєте активацію ефекту очищення.

ОСНОВНА ДІЯ «ЗБІР»

Виконуючи дію «Збір», отримайте будь-яку з видимих переваг на плитці локації з вашим мехом.

Вигоди показано в нижній частині плитки локації — кожен символ означає окрему вигоду. Ви не зобов'язані отримувати всі вигоди. Якщо між символами вигод указана скісна риска «/» (означає «або»), то ви вибираєте вигоди лише з одного боку ризику.

ОТРИМАТИ ВІДКРИТУ КАРТУ (📄). Будь-яка вигода або ефект, що стосується «відкритих карт», указує на карти, розміщені серед локацій. Деякі вигоди можуть указувати на суміжну відкриту карту (🌟). Це одна з карт, суміжних з локацією вашого меха. Отримавши відкриту карту, негайно покладіть горілиць на її місце верхню карту з колоди.

ОТРИМАТИ КАРТИ. Додайте карту праворуч від будь-яких інших карт у вашому ряді активації. Деякі вигоди дають змогу отримати верхню карту колоди (📄), інші — узяти 2 карти з колоди й залишити собі одну з них (📄), а другу покласти горілиць у скид біля колоди. Якщо колода вичерпалася, перетасуйте скид, щоб сформувати нову колоду.

ПРИБРАТИ (🗑️). Виберіть будь-яку кількість із 5 відкритих карт, що лежать серед локацій, і покладіть їх у скид біля колоди. На місце прибраних карт викладіть горілиць нові карти з колоди.

ОТРИМАТИ РОБІТНИКІВ. Усього є по 10 робітників кожного кольору. Якщо ви повинні отримати робітника, і в загальному запасі є робітник такого кольору, покладіть його на ваш планшет меха. Робітників на вашому планшеті вважають «доступними».

ОТРИМАТИ 1 ВИГОДУ ВІД СУМІЖНОЇ ЛОКАЦІЇ (⚡). Отримайте лише одну з вигод (тобто один з її символів) цієї локації, незалежно від того, чи є на ній символ «/».

АКТИВУВАТИ ЕФЕКТ СУМІЖНОЇ КАРТИ (⚡). Ви використовуєте відкриті карти, що лежать серед локацій. Для активації ефекту суміжної карти на ній не треба розміщувати робітника. Якщо ви активували тривалий ефект, то він діє лише до кінця цього ходу.

ЗІГРАТИ 1 КАРТУ З РУКИ (📄). Ви граєте карту за звичайними правилами (основна дія «Карта»).

ОНОВИТИ КАРТИ ТА РОБІТНИКІВ (🔄). Поверніть усіх робітників з активних карт на свій планшет меха, потім поверніть на свою руку всі активні карти. На відміну від ходу оновлення, під час отримання вигоди оновлення ви не переміщуєте свою фішку дій.

ВРЯТУВАТИ (🛡️). Врятуйте карту зі свого ряду активації, перемістивши її на руку. Якщо на карті є робітник, поверніть його на свій планшет меха.



Дії (продовження)

МАПА ЛОКАЦІЙ № 14. Ви берете жетон мапи із загального запасу, якщо він там є (кількість жетонів мап обмежена).

ПОЛІПШИТИ, СПЛАВИТИ ТА ПОХВАЛИТИСЯ. Усі центральні (С) та північні (N) локації мають одну з цих вигод збору. Спершу ці вигоди закриті 1 або більше жетонами скверни. Вигоди поліпшення, сплавлення або похвалання стають доступними лише після вилучення всіх жетонів скверни з локації.

ПОЛІПШИТИ (🌀). Підкладіть карту предмета зі своєї руки або ряду активації під правий край свого планшета меха або під попереднє поліпшення так, щоб було видно тільки ефект карти (закрийте символ робітника). Тривалий ефект цієї карти тепер активний до кінця гри.

- Карти предметів дають негайні вигоди, наприклад «отримати 1 очко хитрощів», які ви отримуєте щоразу, коли граєте карту (і ставите на неї робітника). Однак після поліпшення мають значення лише тривалі ефекти карти предмета (ігноруйте негайні вигоди).
- Ви не можете поліпшити предмет, якщо вже маєте 4 поліпшені предмети.
- Якщо на поліпшуваному предметі був робітник, то поверніть його на свій планшет меха як доступного робітника.
- Поліпшення предметів — це категорія слави. Крім того, наприкінці гри кожен поліпшений предмет дає кількість монет, указану в правому нижньому куті його карти.



СПЛАВИТИ (🌩️). Розвернувши карту метеорита, підкладіть її з вашої руки або ряду активації під нижній край вашого планшета меха або під попередній сплавлений метеорит так, щоб було видно тільки бонус сплавлення. Негайно отримайте бонуси сплавлення всіх сплавлених метеоритів під своїм планшетом меха (а також бонус щойно сплавленого метеорита).

- Ви не можете сплавлювати метеорити, якщо вже маєте 4 сплавлені метеорити.
- Якщо на сплавленому метеориті був робітник, то поверніть його на свій планшет меха як доступного робітника.
- Наявність 1 або 2 сплавлених метеоритів робить кожен метеорит ефективнішим під час розігрування.
- Сплавлення метеоритів — це категорія слави.



ПОХВАЛИТИСЯ (★). Щоразу коли ви похваляєтеся, то вибираєте 1 категорію слави на полі табору, для якої ви: (а) на цю мить виконали або перевиконали умови та (б) не викладали фішку слави в її комірку (ігноруйте фішки суперників; вони вас не блокують). Покладіть 1 фішку слави (зірочку) в комірку вибраної категорії.

Якщо на полі табору є 1 або 2 ваші фішки слави, то ваші персонаж і супутник дають додаткові вигоди, коли ви граєте їхні карти. Кінець гри (с. 13) починається, коли будь-який гравець викладає свій 4-й жетон слави.

КАТЕГОРІЇ СЛАВИ:

- Розв'язати 4 завдання
- Сплавити 4 метеорити
- Поліпшити 4 предмети
- Очистити від скверни локацію № 20
- Мати щонайменше 7 жетонів скверни (жетон скверни зі значенням «20» не враховують)
- Контролювати щонайменше 8 карт (не рахуючи розв'язаних, сплавлених або поліпшених карт)
- Мати принаймні 7 робітників або принаймні 5 жетонів мап (навіть досягнувши обох цілей, ви все одно розміщуєте в цій категорії лише 1 фішку слави)



АННА ТА ВОЙТЕК

Анна — купчиня і дипломатка, що прагне допомагати іншим. Дізнавшись про зникнення кількох експедицій і про нові неприємності, що дошкуляють жителям Сибіру, вона вирушає в дорогу зі своїм вірним супутником — героєм війни Войтеком.



ДІЇ (продовження)

ДІЯ «ООНОВЛЕННЯ»

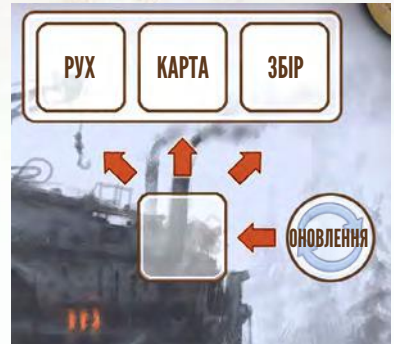
Виконуючи дію оновлення або отримуючи вигоду оновлення, поверніть усіх робітників зі своїх активних карт на свій планшет меха. Потім поверніть на руку всі активні карти.

ДІЯ ОНОВЛЕННЯ. Якщо на початку вашого ходу ваша фішка дій накриває комірки дій «Рух», «Карта» чи «Збір», можете виконати дію оновлення пересунувши вашу фішку дій у комірку «Оновлення».

Примітка. Якщо на початку свого ходу ви не маєте на руці карт, то не можете вибрати дії «Рух» і «Карта» або «Збір» і «Карта». Натомість ви повинні виконати оновлення.

У свій наступний хід перемістіть фішку дій у порожню комірку, що залишить відкритими всі 3 дії (можете виконати їх у довільному порядку). У наступний хід ви повинні пересунути свою фішку дій так, щоб закрити нею комірку «Рух», «Карта» або «Збір».

ВИГОДА ОНОВЛЕННЯ. Якщо карта або локація надають вам вигоду оновлення, поверніть свої карти й робітників, але не пересувайте свою фішку дій у комірку «Оновлення».



КІНЕЦЬ ХОДУ

Після завершення вашого ходу свій хід виконує гравець ліворуч від вас.

ВЛАСТИВОСТІ МЕХІВ

Кожен мех має особливу постійну властивість, яка залишається активною протягом усієї гри.

«ТАТАНКА». Ви можете до 5 разів розв'язувати, сплавлювати й поліпшувати (за звичайними правилами дію кожної з цих категорій виконують 4 рази).

«БОЛОТНИЙ БУРЛАКА». Дальність переміщення вашого меха становить 1–4 локації (звичайна дальність переміщення становить 1–3).

«ГНІВ ОДИНА». Протягом свого ходу можете будь-коли знищити жетон мапи, щоб отримати 1 очко сили, 1 очко хитрощів або 1 \$ (це стосується лише жетонів у вашому запасі, загалом жетони мап не використовують як гроші).

«ЛІСОРУБ». Коли ви виконуєте очищення, щоразу зменшуйте значення першого жетона скверни кожного кольору на 1. Приклад. Верхній оранжевий жетон скверни має значення 4, отже, для очищення локації від нього треба лише 3 очки сили. Якщо наступний — бірюзовий жетон зі значенням 4, то треба лише 3 очки хитрощів для очищення. Якби наступним був другий оранжевий жетон зі значенням 4, то вам знадобилося б 4 очки сили. Завдяки властивості «Лісоруба» двоколірний жетон скверни зі значенням 20 в локації № 20 вимагає лише 18 очок (9 очок сили + 9 очок хитрощів).

«ГОРЯНИН». Ви можете отримувати карти відразу на руку (за звичайними правилами отримані карти кладуть у ряд активації).

КІНЕЦЬ ГРИ

Гра закінчується після ходу, під час якого будь-який гравець кладе свою 4-ту фішку слави на поле табору. Потім кожен гравець виконує один завершальний хід (тобто останній хід у грі виконує гравець, який першим виклав свою 4-ту фішку слави).

Усі гравці рахують свої капітали:



МОНЕТИ. Порахуйте загальну вартість усіх монет, зароблених протягом гри.

ФІШКИ СЛАВИ В КОМІРКАХ КАТЕГОРІЙ СЛАВИ. Кожну фішку слави оцінюють залежно від кількості виконаних вами завдань: 5 \$ / 6 \$ / 8 \$ / 10 \$ за 0 / 1 / 2 / 3+ розв'язаних завдань (наприклад, якщо ви розв'язали 2 завдання, то кожна викладена вами фішка слави варта 8 \$).

ПОЛІПШЕНІ ПРЕДМЕТИ. За кожен поліпшений предмет ви отримуєте кількість монет, указану в правому нижньому куті карти цього предмета.

СКВЕРНА. Кожен жетон скверни дає 2 \$. Це також стосується жетона скверни зі значенням «20». Під час підрахунку капіталів наприкінці гри ігноруйте значення на жетонах скверни.

Для підрахунку капіталів ми радимо, щоб кожен гравець збирав монети в руку, коли рахує кожен категорію. Якщо у вас в будь-який момент закінчатся монети, замініть їх будь-чим — ліміту на монети немає.

Перемагає гравець із найбільшим капіталом! У разі нічиєї перемагає гравець із найбільшою сумою всіх категорій слави (тобто кожен претендент рахує свою кількість розв'язаних завдань, сплавлених метеоритів, поліпшених предметів тощо в усіх категоріях, зокрема в тих, де в нього немає фішок слави). Якщо й далі нічия, гравці ділять перемогу.

ПРИКЛАД. Наприкінці гри Сергій має викладені фішки слави за сплавлені метеорити, скверну й карти. Він розв'язав 3 завдання, має монет на 11 \$, поліпшених предметів на 6 \$ та 10 жетонів скверни. Отже, він отримує 30 \$ за категорії слави (по 10 \$ за кожен з 3 категорій), 11 \$ за монети, 6 \$ за поліпшені предмети та 20 \$ за скверну (по 2 \$ за кожен з 10 жетонів скверни). Підсумковий результат Сергія — 67 \$. Якби Сергій не розв'язав жодного завдання, то заробив би 15 \$ за славу замість 30 \$.

ГІОНТЕР ТА НІЧ

Гіонтер — славетний солдат, лідер і тактик, хога в мирний час йому бракує цілеспрямованості. Довідавшись про загадкові атаки та смуги на сибірських снігах, він вирушає на північ із Нігтю, своїм старим страшним вовком.



ВАРІАНТИ ДЛЯ «КОСИ». Хоча ми більше не створюємо нового матеріалу для оригінальної гри «Коса», але імовірно, що деякі творчі поціновувачі «Коси» вигадають спосіб додати цих великих мехів до гри. Будь ласка, поділіться своїми ідеями в групі «Scythe» у Facebook і на BoardGameGeek. Ми опублікуємо найкращі ідеї в розділі «Scythe FAQ» на сайті Stonemaier Games.

ЛИСТ ДОСЯГНЕНЬ. Ми пропонуємо гравцям записувати їхні визначні досягнення на листі досягнень. Він є у вільному доступі. Ви можете завантажити його на сайті Geekach Games (geekach.com.ua/expeditions-ukr).

НАТХНЕННЯ. Вельми вдячні талановитим авторам, які надихнули Джеймі на цю творчу подорож. Зокрема авторам таких ігор, як: «Slay the Spire», «The Quest for El Dorado», «Yedo», «Great Western Trail», «Magic the Gathering», «Tyrants of the Underdark», «Dominion», «Moonrakers», «Dwellings of Eldervale», «Dead Reckoning», «Islebound», «Concordia», «Century: Spice Road», «Inscription», «Зарублені руїни Арнаку», «Дюна. Імперіум», «Уламки нескінченності», «Немезида», «Новий ковчег», «Кланк!» і, звісно, самої «Коси».

СВІТЛИНИ. Кадр з фільму «Нанук з Півночі» Роберта Флаєрти був використаний як ілюстрація до карти 073. Світлина П'єра-Іва Бодуена (з сайту Creative Commons) із зображенням борця була використана як ілюстрація для персонажа Метью. Придбані стокові світлини служили основою для ілюстрацій інших карт (наприклад, різні світлини тварин у різних позах).

ХОЧЕТЕ ПОДИВИТИСЯ ВІДЕОПРАВИЛА?

Шукайте тут: youtube.com/@GeekachGames

ХОЧЕТЕ ЗАВАНТАЖИТИ ПРАВИЛА АБО ОЗНАЙОМИТИСЯ З ЧАСТИМИ ПИТАННЯМИ?

Правила: <https://geekach.com.ua/expeditions-ukr/>

Часті питання: stonemaiergames.com/games/expeditions/rules-faq

ВИНИКЛИ ПИТАННЯ ПІД ЧАС ГРИ?

Опублікуйте їх в групі «Expeditions» у Facebook, на BoardGameGeek або на каналі «Expeditions» сервера Stonemaier Games Discord (stonemaiergames.com/discord)

Окрема подяка Томасу Тамбліну за дизайн символів хитроців, сплавлення і скверни.

Оригінальні твори були перероблені й використані за ліцензією creativecommons.org/licenses/by/3.0/legalcode

ОЛЬГА ТА ЧАНГА

Ольга — колишня офіцерка розвідки, яка вирішила не підтримувати агресію своєї батьківщини та знайти собі спокій в якомусь віддаленому містечку чи селі. Саме в одному з таких місць вона вперше зустріла професора Тарковського. Дізнавшись про його злочасну експедицію і тих, хто пішов за нею, вона також вирушає на пошуки разом зі своїм сибірським тигром Чангою.



Українське видання Geekach Games

Керівник проєкту

Олександр Ручка

Випускова редакторка

Алла Костовська

Перекладач

Святослав Михаць

Редактор

Сергій Лисенко

Верстка й дизайн

Артур Патрихалко

Неоціненна допомога

Анна Вакуленко, Артем Деменко, Ганна Жукова, Дмитро Бібік, Дмитро Науменко,
Ілля Бобров, Олена Богуславська, Сергій Іщук, Сергій Тодоров і Тетяна Іщук



GEEKACH

WWW.GEEKACH.COM.UA

15

АКІКО ТА ДЖІРО

Акіко — науковиця, яка останніми роками зосередилася на вивченні стародавніх артефактів і втрачених цивілізацій, що існували задовго до появи людства. Коли до Акіко дійшли чутки про дивні події в Тунгусці після падіння метеорита, вона відправилася туди разом зі своєю розумною мавпою Джіро.





монета



сила



хитрощі



скверна



мапа



отримати 1 вигоду від суміжної локації



зіграти 1 карту з руки (ви отримуєте її базову цінність і можете розмістити робітника)



оновити свої карти та робітників



активувати ефект відкритої суміжної карти (не розміщуйте робітника)



врятувати 1 активну карту на руку (а також робітника з неї, якщо такий є)



будь-яка контрольована вами карта



карта поліпшеного предмета



будь-яка відкрита карта



відкрита карта, суміжна з локацією вашого меха



верхня карта колоди



узяти 2 карти з колоди, залишити собі одну, а другу покласти у скид



відкрита карта завдання



відкрита карта предмета



відкрита карта метеорита



прибрати будь-яку кількість відкритих карт у скид

Щойно отримані карти треба класти в ряд активації. Після отримання відкритої карти на її місце треба відразу покласти верхню карту колоди.

«Рух» (с. 5). Перемістити свого меха в іншу незайняту локацію в межах дальності (1–3 локації).

«Збір» (с. 9). Отримати будь-яку з доступних вигод локації свого меха.

«Карта» (с. 6). Зіграти 1 карту з руки у свій ряд активації, отримуючи її базову цінність і за бажання розміщуючи на ній робітника, щоб активувати ефект карти.

«Оновлення» (с. 12). Повернути на руку всі активні карти, а також повернути всіх розміщених робітників на свій планшет меха.

РОЗВ'ЯЗАТИ (♥, с. 8). Коли ваш мех у локації, що відповідає номеру контрольованої вами карти завдання, можете оплатити вартість завдання й отримати вигоду. Підкладіть карту завдання під верхній край свого планшета меха. Кількість розв'язаних вами завдань покращує ваш результат наприкінці гри.

ПОЛІПШИТИ (🌐, с. 10). Підкладіть контрольовану вами карту предмета під правий край свого планшета меха, закривши символ ефекту робітника.

СПЛАВИТИ (🔥, с. 10). Покладіть контрольовану вами карту метеорита під нижній край свого планшета меха, щоб отримати вигоду від усіх сплавлених метеоритів (і щойно сплавленого метеорита також).

ПОХВАЛИТИСЯ (★, с. 10). Викладіть 1 фішку слави в комірку категорії слави поля табору, чію умову ви виконали. Це збільшить ваш капітал наприкінці гри й посилить вашого героя / супутника.

ОЧИСТИТИ (с. 8). Оплатіть вартість верхнього жетона скверни у вашій локації, щоб отримати цей жетон. Ви можете оплатити кожен наступний жетон у цій локації за допомогою тієї самої дії очищення.



STONEMAIER
GAMES



GEEKACH

1920 +

ЕКСПЕДИЦІЇ

АВТОМА

АВТОРИ: МОРТЕН МОНРАД ПЕДЕРСЕН
РАЗОМ З ЛАЙНЗОМ ДЖ. ГАТТЕРОМ ТА ДЕЙВІДОМ СТАДЛІ

ВСТУП

Завдяки цим правилам ви зможете самостійно грати в «Експедиції» проти віртуального суперника на ім'я Автома.

ПРИМІТКА АВТОРІВ. Наші віртуальні суперники отримали назву Автома, що в перекладі з італійської означає «автомат», бо ми створили першого такого суперника для гри «Виноробство», дія якої відбувається в Італії.

Назви рівнів складності походять від польського слова «maszyna», що означає «машина». Польська мова була вибрана тому, що художник і творець світу для цієї гри Якуб Ружальський родом з Польщі.

КОМПОНЕНТИ

14 карт рішень



5 карт прогресу



1 карта слави



1 карта-пам'ятка



КАРТИ РІШЕНЬ

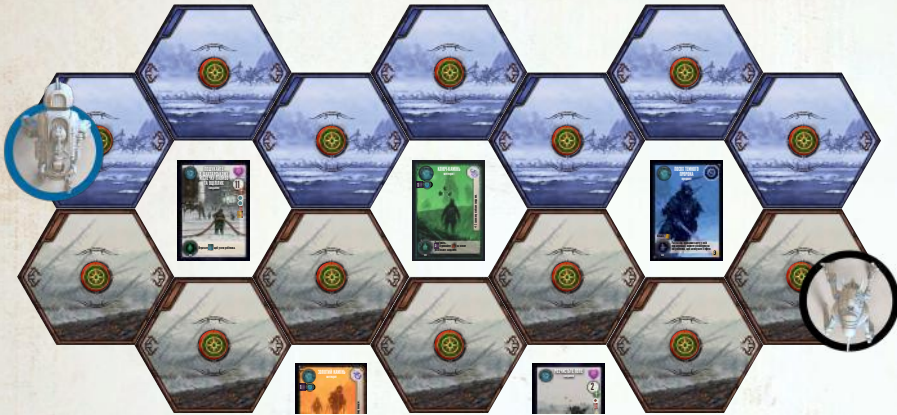
Карта рішення розділена на 3 секції: прогрес, північний мех і центральний мех. 2 секції мехів розділено на 2 стовпці: прибирання і рух. Перший стовпець може бути порожнім, а в другому є рядок цілі та рядок відстані. Номер карти ніяк не впливає на гру.



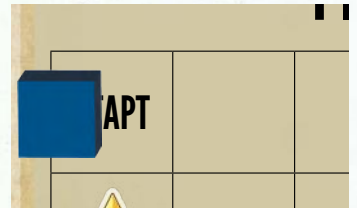
ПРИГОТУВАННЯ

Приготуйте все як для звичайної гри вдвох, але пропустіть крок «Компоненти гравця» для Автоми. Потім виконайте такі кроки:

1. Розмістіть 1 мех у крайній лівій північній локації. Це буде північний мех Автоми. *Радимо прикріпити до цього меха синю підставку, щоб вона відповідала кольору на картах рішень.*
2. Розмістіть 1 мех у крайній правій центральній локації. Це буде центральний мех Автоми. *До цього меха ми радимо прикріпити горну підставку.*



3. Виберіть рівень складності, поклавши відповідну карту прогресу на стіл. *Для вашої першої партії ми радимо «Рівень 2».*
4. Розмістіть невикористану фішку дій на початковій поділці треку прогресу на карті прогресу. Це буде фішка прогресу.
5. Перетасуйте карти рішень, відкладіть убік 2 карти (не дивлячись на них), а решту покладіть долілиць як колоду рішень.
6. Покладіть карту слави біля колоди рішень і розмістіть 4 фішки слави одного кольору та 4 фішки іншого в клітинки з числами від 1 до 8. Зауважте, що Автома отримує 8 фішок слави, а не 4, як ви.



Навмання визначте першого гравця.

ЗАГАЛЬНІ ПРАВИЛА

З ігрового погляду тракуйте Автому як звичайного гравця, за винятком того, що вона грає за своїми спрощеними правилами. Діють усі правила звичайної гри, якщо вони не скасовані в цій книжці правил.

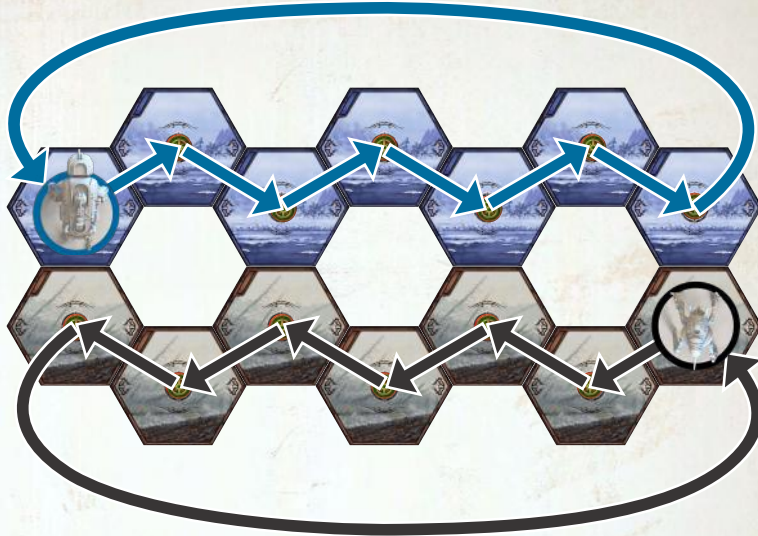
Якщо ви взяли з колоди карту, яка стосується іншого гравця (карти № 017, 030, 056 або 063), поверніть її в коробку й візьміть нову.

ПРИМІТКА АВТОРІВ. Під час підрахунку капіталів Автома представляє 1 гравця, хоч на карті вона представляє 2 гравців. Тому не засмугуйтеся, коли вона отримує більше жетонів мап і скверни, ніж ви.


ПЕРЕМІЩЕННЯ МЕХА АВТОМИ

Північний мех переміщується північними локаціями, завжди рухаючись зліва направо, а добравшись до крайньої правої локації, він продовжує рух через крайню ліву (початкову) локацію.

Центральний мех так само переміщується центральними локаціями, але завжди справа наліво.



Крім продовження руху з останньої крайньої локації через початкову, є ще кілька **важливих правил переміщення**:

- Мехи Автоми можуть проходити через закриті локації або завершувати на них переміщення.
- Мехи Автоми перевертають горілиць плитки локацій тільки під час дії  (див. «Дії мехів»).
- Переміщуючись, мехи Автоми пропускають локації з вашим мехом та ігнорують його з погляду будь-яких цілей.
- Автома не отримує вигод, зображених на локаціях. Вона отримує лише жетони мап і скверни, коли дія меха вказує зробити це (див. «Дії мехів»).
- **Ви** можете переміщуватися через закриті локації, на яких є мех Автоми (ці локації враховують під час визначення дальності вашого переміщення). Для локації № 19 це може призвести до ситуації, коли ви не зможете отримати жодної вигоди від дії «Збір».

Експедиція Автоми прибула на місце події раніше за вас. Коли глени експедиції виявили, що в цих землях усе уражено невідомою скверною, то стали одержимі ідеєю позбавити край від цього лиха.

Саме тому мех Автоми невпинно гасає сільською місцевістю, ніби проходячи через портали, і часто не залишає слідів. Дехто навіть припускав, що команда має кілька мехів або справді використовує портали... Однак ці божевільні припущення так і не знайшли підтвердження.

ХІД АВТОМИ


Ви з Автомою виконуєте ходи по черзі.


Кожен хід Автоми виконують за наведеною нижче процедурою. Слова в лапках стосуються відповідних розділів правил.

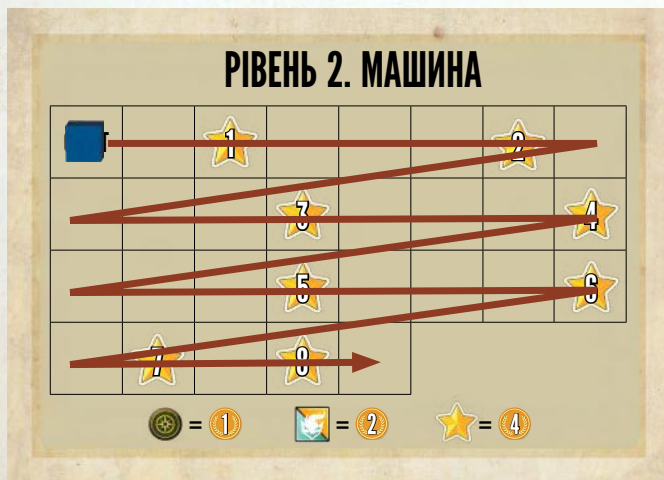
1. Якщо колода рішень вичерпалася, перетасуйте всі карти рішень разом з 2 відкладеними вбік картами, щоб сформувати нову колоду. Відкладіть 2 верхні карти вбік, не дивлячись на них.
2. Візьміть верхню карту з колоди рішень, щоб визначити, що Автома робить у поточний хід.
3. Перемістіть уперед фішку прогресу, якщо це вказано (див. «Просування фішки прогресу»).
4. Виконайте дії північним мехом (див. «Дії меха»).
5. Виконайте дії центральним мехом (див. «Дії меха»).

ПРОСУВАННЯ ФІШКИ ПРОГРЕСУ

На відміну від вас, Автома не здобуває очок слави, а натомість використовує трек прогресу.

Якщо в секції прогресу на карті рішення є символ , перемістіть фішку прогресу на 1 поділку вперед відповідно до правил читання (див. малюнок нижче).

Якщо фішка переміщується на клітинку з , візьміть наступну фішку слави (за порядком зростання) з карти слави Автоми й викладіть її у верхній лівий кут поля табору, а не в комірку категорії.









ДІЇ МЕХА

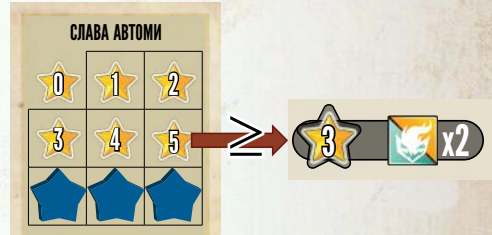
У цьому розділі правил ми маємо на увазі той мех, який виконує дії.

Отже, якщо ви виконуєте дії північного меха, то «ціль» стосується рядка цілі в секції північного меха на карті рішень.

Усі переміщення треба виконувати в напрямку руху відповідного меха (зліва направо для північного меха та справа наліво для центрального).

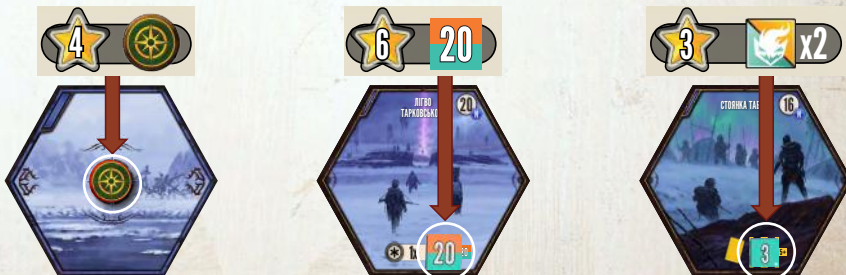
1. Якщо на карті є символ , приберіть усі відкриті карти, суміжні з локацією меха.
2. Якщо в рядку цілі є символ слави із зображенням у ньому числом, і Автома має стільки (або більше) фішок слави на полі табору, виконайте таке:
 - а. Перевірте наступні 0–3 локації в напрямку руху меха й пошукайте те, що відповідає вказаному символу:
 - символ  відповідає локації з жетоном ;
 - символ  відповідає локації з жетоном скверни  і не стосується жодного іншого жетона скверни;
 - символ  відповідає локації зі щонайменше 1 жетоном скверни. Виняток: це не стосується жетона . Множники (x1, x2 та x3) після символу не мають значення для рядка цілі.

ПРИКЛАД. Автома вже розмістила 5 фішок слави на полі табору, тому в цьому прикладі її ціллю стає локація з жетоном скверни, бо за умовою треба 3 або більше очок слави.



- б. Якщо умові рядка відповідає кілька локацій, перемістіть меха в найближчу таку локацію. Це може бути навіть та локація, де на цю мить перебуває мех. Потім виконайте відповідну дію, як описано на наступній сторінці.

ПРИКЛАД. Виконання умов цілей для трьох різних символів.




3. Якщо Автомі бракує слави або немає відповідної локації, то перемістіть меха на стільки локацій, скільки вказано в рядку відстані.



Зауважте: хай яка відстань вказана в цьому рядку, ви завжди повинні перевіряти до 3 локацій, шукаючи відповідну ціль для Автоми.

Завжди пам'ятайте про винятки з правил переміщення, наведені в розділі «Переміщення меха Автоми».

ДІЯ ДОСЛІДИТИ


Щоб виконати дію :


1. Дайте Автомі жетон мапи з плитки локації.
2. Переверніть плитку й покладіть на неї жетони скверни.

ДІЯ ОЧИСТИТИ ЖЕТОН

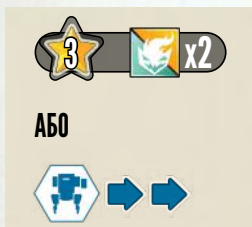
Щоб виконати дію , Автома бере жетон  з локації.

ДІЯ ОЧИСТИТИ


Щоб виконати дію , Автома бере жетони скверни зверху донизу, поки не візьме вказану множинником кількість жетонів (x1, x2 або x3) або поки в локації не вичерпаються жетони.

Пам'ятайте, що ця дія не стосується жетона .

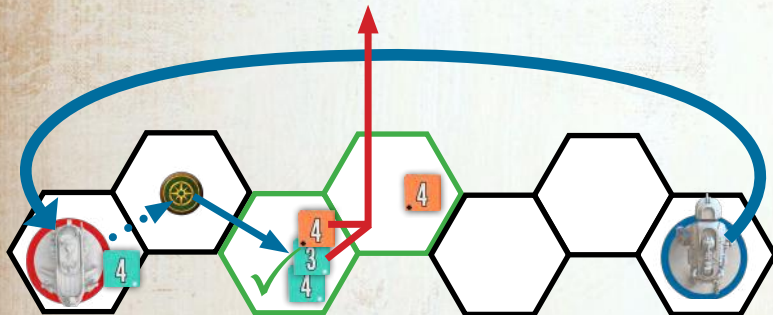
ПРИКЛАД. Розгляньмо таку ситуацію на картах слави й рішення.



Карта слави показує, що Автома вже розмістила 3 фішки слави, а це відповідає умові рядка цілі. Отже, Автома спробує виконати цю дію.

Це дія , тому ви повинні знайти локації на відстані 0–3 локації, де є принаймні 1 жетон скверни.




В Автоми синій північний мех, а у вас червоний:



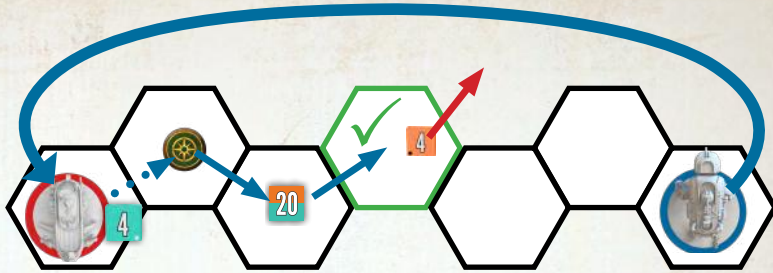
Локацію з вашим мехом (червоним) ігнорують, тому байдуже, що там є жетон скверни. Цю локацію також не враховують для відстані в 0–3 локації.

Локація з жетоном мапи не підходить Автомі. Хоч вона й отримає жетони скверни після відкриття цієї локації, але Автома не відкриє її протягом цього ходу.

Отже, Автому цікавлять 2 обведені зеленим локації. Першою з двох за напрямком руху є локація із зеленою пташкою, тож Автома вибирає її. Автома переміщує туди свій мех.

Після символу  в рядку цілі стоїть «x2», тому Автома отримує з цієї локації 2 верхні жетони скверни зі значеннями  і .

Нижче ми навели ілюстрації альтернативних варіантів цього прикладу, де в локаціях є інші жетони скверни, але все інше те саме:



КІНЕЦЬ ГРИ ТА ПІДРАХУНОК КАПІТАЛІВ

Кінець гри настає, коли ви викладаєте свою 4-ту фішку слави або Автома викладає свою 8-му фішку слави.

Автома здобуває монети за кожен свою фішку слави на полі табору, а також за отримані жетони мап і скверни. Кількість монет, здобутих за кожен тип жетона й фішку слави, указано на карті прогресу для вибраного рівня складності.

У разі нічиєї за монетами перемагає Автома.

РІВНІ СКЛАДНОСТІ

Рівень складності залежить від вибраної вами карти прогресу для Автоми. Карта «Рівень 1. Машинетта» відповідає найпростішому рівню, а карта «Рівень 5. Ультимашина» — найскладнішому.

Якщо ви хочете спростити чи ускладнити гру, водночас не змінюючи її тривалості, то можете змінити кількість монет, які Автома здобуває за кожен фішку слави. Ми радимо змінювати цю кількість на величину в діапазоні від -2 до +3.



STONEMAIER
GAMES

© 2023 Stonemaier LLC. Expeditions — торгова марка Stonemaier LLC. Усі права застережено.

Українське видання © 2023 Geekach Games — www.geekach.com.ua