

# ARKEIS



ПРАВИЛА ИГРЫ

# Содержание:

<b>Введение</b>	<b>3</b>	<b>Действия Поддержки</b>	<b>11</b>
• Основные положения	3	<b>Способности Исследователей</b>	<b>12</b>
• Прохождение Кампании	3	• Риат Аджиб	12
• Выбор персонажа	3	• Фрэнк Гаспар	12
• Планшеты Исследователей	3	• Элеонор Мансард	12
• Рюкзаки	3	• Ребекка Кларк	12
• Ваша первая игровая партия	3	• Роберт Пирс	12
		• Молодой Роберт Пирс	12
<b>Компоненты</b>	<b>4</b>	<b>Противники</b>	<b>13</b>
<b>Журнал Экспедиции</b>	<b>6</b>	• Сражение с Противниками	13
<b>Подготовка Эпизодов</b>	<b>7</b>	• Сражение с несколькими Противниками	13
• Подготовка Сценария	7	• Планшеты Противников	13
• Подготовка Компонентов	7	• Передвижения Противников	13
• Выбор первого игрока	7	• Планшеты Элитных Противников	13
<b>Жетоны Судьбы</b>	<b>8</b>	<b>Раны, Травмы и Яды</b>	<b>14</b>
• Запас Жетонов Судьбы	8	• Раны	14
• Получение Жетонов Судьбы	8	• Травмы	14
• Грани Судьбы	8	• Яды	14
• Владение Жетонами Судьбы	8	<b>Кубики Проверки и Запись Результатов</b>	<b>15</b>
• Добавление Жетонов Судьбы в запас	8	• Кубики Проверки	15
<b>Розыгрыш Эпизодов</b>	<b>8</b>	• Запись результатов в Журнал	15
• Подготовка Эпизодов	8	<b>Эпилоги</b>	<b>16</b>
• Розыгрыш Эпизодов	8	<b>Возвращение в Лагерь</b>	<b>17</b>
• Завершение Эпизодов	8	• Лечение Ран (и Ядов)	17
<b>Ходы Исследователей</b>	<b>9</b>	• Продажа Предметов	17
• Фаза 1 - Эффекты в Начале Хода	9	• Покупка Улучшений Для Лагеря	17
• Фаза 2 - Эффекты Противников в Начале Хода	9	• Использование Улучшений	17
• Фаза 3 - Замена Снаряжения	9	• Использование Опыта (XP)	17
• Фаза 4 - Выполнить до двух действий	9	• Розыгрыш Жетонов Переброса	17
<b>Действия Поиска</b>	<b>10</b>	<b>Оформление Arkeis</b>	<b>18</b>
<b>Действия Передвижения</b>	<b>11</b>	<b>Создатели игры и Благодарности</b>	<b>20</b>
<b>Действия Боя</b>	<b>11</b>		

## Основные положения

В Аркейс игроки представлены в качестве Исследователей, ищущих знания, фортуны и славу. Это кооперативная игра, в которой игроки формируют команду, вместе преодолевают трудности, предлагаемые игрой. Процесс игры в Аркейс происходит в режиме Кампании, которая выстроена в виде последовательности приключений - «эпизодов». Каждый эпизод — это оригинальное приключение со своим собственным набором тайн и противников.

С каждым новым эпизодом персонажи будут развивать новые способности, находить предметы и получать снаряжение. Финальный эпизод подарит игрокам либо уникальную концовку и путь к славе, либо... бесславное поражение! У вас есть Журнал Экспедиции, чтобы отслеживать своё продвижение в рамках Кампании. В нём вы будете записывать свои достижения и открытия на протяжении всего приключения.

## Прохождение Кампании

Аркейс разработана так, чтобы игровой процесс происходил в рамках Кампании. Кампания представляет собой серию приключений, разделённых на эпизоды. Проходить их нужно в определённом порядке, желательно с одним и тем же составом игроков чтобы максимально развить своих персонажей и продвинуться по сюжету. Однако это не обязательное требование. Количество игроков может меняться для разных эпизодов. Вам просто нужно адаптировать настройки для каждой игровой партии в зависимости от количества участвующих игроков.

В конце каждого эпизода игроки участвуют в специальной фазе игры – Возвращение в Лагерь. В этой фазе они развивают способности своих персонажей с помощью накопленных очков опыта (XP).

Также, на этом этапе, игроки могут продать Реликвии, которые они принесли с собой и почистили от пыли для того, чтобы улучшить Лагерь, или оставить себе для будущих приключений.

Действия Исследователей в процессе их приключений влияют на то, сколько победных очков они получают в конце Кампании. Это определит их финальный результат в конце приключения, который они смогут сравнить с результатами других групп или они просто могут зафиксировать новый текущий рекорд, если группа решит пройти кампанию еще раз.

Кампании в Аркейс можно переигрывать. Всё что для этого нужно - набор для кампании, состоящий из нового Журнала Экспедиции, и новой брошюры «Архив Лагеря», содержащей наклейки для всей кампании. Также, после завершения кампании у Вас есть возможность стереть все записи в Журнале Экспедиции, и вернуть использованные наклейки обратно в «Архив Лагеря».

## Выбор персонажа

Исследователи - это персонажи, воплощенные игроками во вселенной Аркейс. Каждый Исследователь представлен в игре Миниатюрой, Планшетом и Рюкзаком.



## Планшеты Исследователей

Каждый Планшет содержит Портрет Исследователя, краткое описание структуры хода, Способности, слоты для хранения 4-х жетонов Ран и боковые слоты для различных типов карт (Снаряжение и Травмы)



## Рюкзаки

Рюкзаки позволяют Исследователям носить с собой всё, что они находят во время кампании, в т.ч. карты Травм и жетоны Судьбы, которые они получают в Эпизодах.

Исследователи хранят все эти элементы на протяжении всей кампании.

**Примечание:** Игроки могут, при желании, меняться Исследователями между эпизодами кампании. Если они так делают, убедитесь, что каждый исследователь держит свои вещи в своем собственном рюкзаке.

## Ваша первая игровая партия

Кампания Аркейс начинается с Обучения: Эпизод 0.

Вы можете открыть Журнал Экспедиции и начать свою первую игру без подготовки, не читая эти правила.

В Обучении вы пройдете по всем этапам подготовки к игре и разберетесь, как играть вашу первую игровую партию в Аркейс.

Вы можете прочитать Правила позже, или обращаться к ним периодически, если у вас возникнут вопросы по определённым пунктам. Эти правила написаны таким образом, чтобы их можно было читать в любом порядке после прохождения Обучения, и каждый раздел правил будет отсылать вас к другим разделам при необходимости.

Теперь вы можете закрыть эти Правила и следовать инструкциям в Журнале Экспедиции, чтобы ознакомиться с правилами во время вашей первой игровой партии



# Компоненты

## ЖЕТОНЫ

• Жетоны Ран	40
• Жетоны Яда	5
• Жетоны Судьбы	50
• Жетоны Поиска	27
• Дверные Жетоны	9
• Жетоны Монет	20
• Жетоны Опыта (XP)	20
• Жетоны Цепей	4
• Жетоны Дверных ловушек	2
• Жетоны Лестниц А	2
• Жетоны Лестниц В	2
• Жетоны Переброса	2
• Маркер Времени	1
• Жетоны Силы (Стражи)	9
• Маркеры Активации (Аватар)	12

## КОМНАТЫ, ПОЛЫ, ДВЕРИ

• Комнаты (1 большая, 2 средних, 4 маленьких)	7
• Полы (2 больших, 3 средних, 4 маленьких)	9
• Двери	9

## МИНИАТЮРЫ

• Исследователи (разные)	5
• Скарабей	12
• Клубки змей	9
• Мумии	4
• Сектанты	4
• Расхитители гробниц	4
• Жрица	1
• Наги	2
• Скорпионы	2
• Сфинкс	1
• Голем	1
• Стражи (разные)	4
• Аватар	1

## ПРОЧЕЕ

• Планшеты Исследователей	5
• Коробки (5 рюкзаков, 1 Лагерь)	6
• Кубики	10

## БУКЛЕТЫ

• Правила	1
• Журнал Экспедиции	1
• Архив Лагеря	1

## КАРТОЧКИ

• Карточки Травм	36
• Карточки Опыта (XP)	45
• Планшеты Противников	45
• Планшеты Элиты	9
• Карточка Шляпы Искателя приключений	1

## РЕЖИМ ОТКРЫТОГО МИРА

• Карточки	42
• Карточки территорий	25

## ЭПИЗОД 0

• Коробка с материалами эпизода	1
• Карточки	23

## ЭПИЗОД 1

• Коробка с материалами эпизода	1
• Карточки	35

## ЭПИЗОД 2

• Коробка с материалами эпизода	1
• Карточки	44

## ЭПИЗОД 3

• Коробка с материалами эпизода	1
• Карточки	51

## ЭПИЗОД 4

• Коробка с материалами эпизода	1
• Карточки	46
• Планшеты Противников	9

## ЭПИЗОД 5

• Коробка с материалами эпизода	1
• Карточки	47

## ЭПИЗОД 6

• Коробка с материалами эпизода	1
• Карточки	53

## ЭПИЗОД 7

• Коробка с материалами эпизода	1
• Карточки	62
• Планшеты Противников	6

## ВВОДНЫЙ ЭПИЗОД

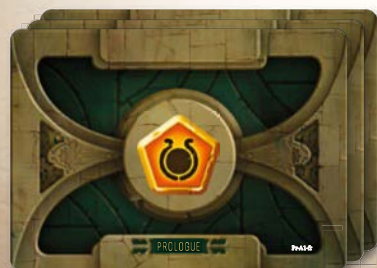
• Коробка с материалами эпизода	1
• Карточки	49
• Планшеты Противников	8



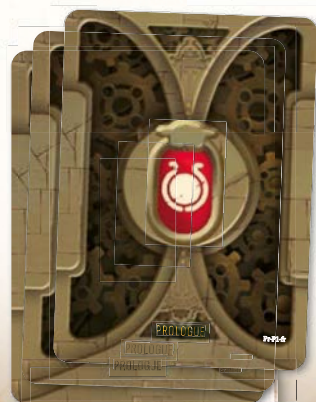
Архив Лагеря  
и Журнал Экспедиции



Коробки с  
материалами эпизодов



Карточки Поиска



Карточки Дверей



Планшеты Противников



Карточки Травм



Карточки Опыта (XP)



Комнаты



Полы



Кубики Боя



Кубики Проверки



Коробки Рюкзаков



Коробка Лагеря



Планшеты Исследователей



Жетоны Дверных ловушек



Жетоны Лестниц



Жетоны Цепей



Маркеры Активации (Аватар)



Жетоны Силы (Стражи)



Жетоны Переброса



Маркер Времени



Жетоны Поиска



Жетоны Ран



Жетоны Яда



Жетоны Судьбы



Жетоны Монет



Жетоны Опыта (XP)



Дверные Жетоны

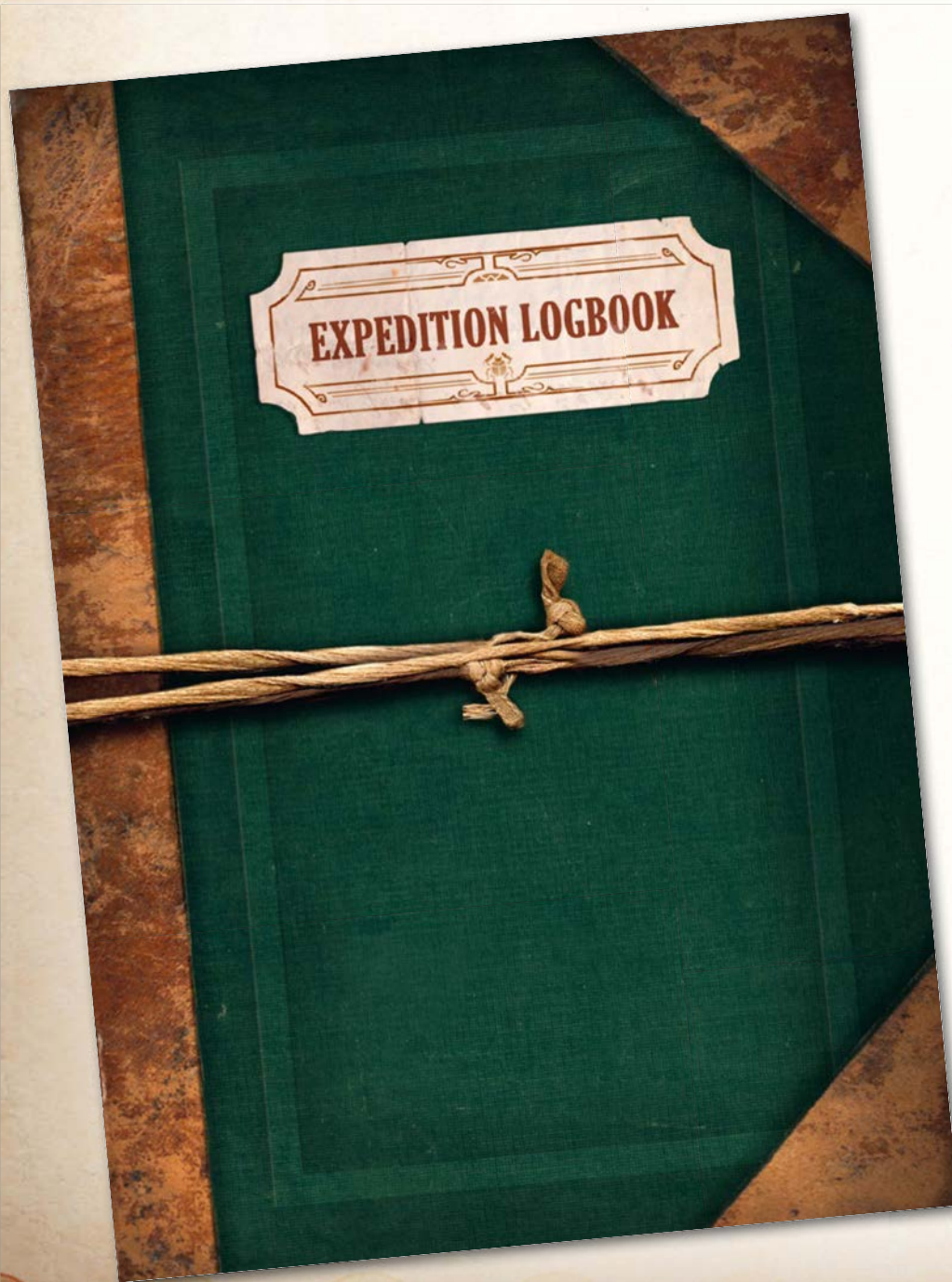
# 1 Журнал Экспедиции

Журнал Экспедиции (или просто «Журнал») является ключевым компонентом в Аркейс. Именно здесь Исследователи будут вести записи о своих открытиях.

На последнем развороте журнала изображен «Филеас» - экспедиционный дирижабль, с расположенным под ним Лагерем Исследователей. На протяжении всей кампании в фазе «Возвращение в Лагерь» вы будете развивать его, и добавлять в Журнал новые Наклейки (см. Возвращение в Лагерь, стр. 17).

Журнал Экспедиции разделён на главы – по одной на каждый Эпизод кампании.

**Важно:** Не читайте содержимое Журнала дальше текущего Эпизода, чтобы не испортить впечатления и сохранить интригу!



Каждый Эпизод содержит следующую информацию, которая в Журнале представлена обычно на двух разворотах:



Вводное объяснение текущей ситуации в начале Эпизода.

Подготовка компонентов для Эпизода, специфические правила для Эпизода.



Табель с проставляемыми в процессе Эпизода отметками (см. Кубики Проверок и Запись Результатов, стр. 15).

Места для Эпилога и для Наклеек Событий, которые Исследователи получают в конце Эпизода.

Буклет Архива Лагеря содержит различные виды наклеек (Эпилоги, События, Улучшения Лагеря), которые будут размещены в Журнале Экспедиции в процессе прохождения кампании.

## 2 Подготовка Эпизодов

### ПОДГОТОВКА СЦЕНАРИЯ

Каждый эпизод начинается с прочтения соответствующей страницы в Журнале.

*Иллюстрация в журнале показывает, как подготовить компоненты для игровой партии. Разложите комнаты по местам и соедините их дверями, как указано.*

Комнаты бывают трёх размеров (маленькие, средние и большие). Они представляют собой те места, которые посещают Исследователи. В каждом Эпизоде своё уникальное расположение комнат. Не всегда в эпизодах используются все доступные комнаты. В некоторых эпизодах вас попросят добавить комнаты в процессе игры, поэтому держите неиспользуемые комнаты поблизости.

Расположите жетоны пола на нужные места, если это требуется. Полы бывают трёх размеров в соответствии с размерами комнат и являются двухсторонними. Они могут быть размещены в комнатах для обозначения специальных мест, или рядом с комнатами, для обозначения пространств рядом со зданиями.

Комнаты и жетоны пола образуют одну, две или четыре Зоны. Зоны — это игровые локации. Разместите миниатюры Исследователей и возможных Противников по указанным игровым зонам в процессе подготовки. Остальные миниатюры держите поблизости.

В конце разместите жетоны Поиска в тех местах, которые указаны на рисунке, либо в комнатах или на жетонах полов.

Некоторые символы Поиска (красные) расположены по краям комнат. В этом случае установите дверь в соответствии с указателями на краю комнаты или соедините две комнаты вместе, и затем поместите указанный жетон Поиска на дверь.

### ПОДГОТОВКА КОМПОНЕНТОВ

Сформируйте запас Жетонов Судьбы. Количество этих жетонов ограничено для каждого эпизода. Остальные Жетоны Судьбы можно отложить в сторону. Количество жетонов для подготовки указано в Журнале и зависит от количества игроков.

Откройте Коробку с соответствующим названием Эпизода. Он содержит комплект карточек Поиска. Положите эти карточки рубашкой вверх рядом с игровым полем. Вы можете сформировать несколько колод в соответствии с символами, изображенными на рубашках карточек, чтобы ускорить игровой процесс. В коробке могут находиться карточки других типов. Если они есть, положите их рядом с игровым полем, не просматривая их, пока игра не попросит вас об этом.

**Важно:** *Никогда не читайте содержимое карточек до того, как игра попросит вас об этом, иначе вы можете испортить себе впечатления от игры!*

Положите Жетоны Ран, неиспользуемые Жетоны Поиска и Планшеты Противников по близости.

#### ЗАПАС ЖЕТОНОВ СУДЬБЫ

1-2 Игрока	15 жетонов
3 Игрока	12 жетонов
4-5 Игроков	9 жетонов



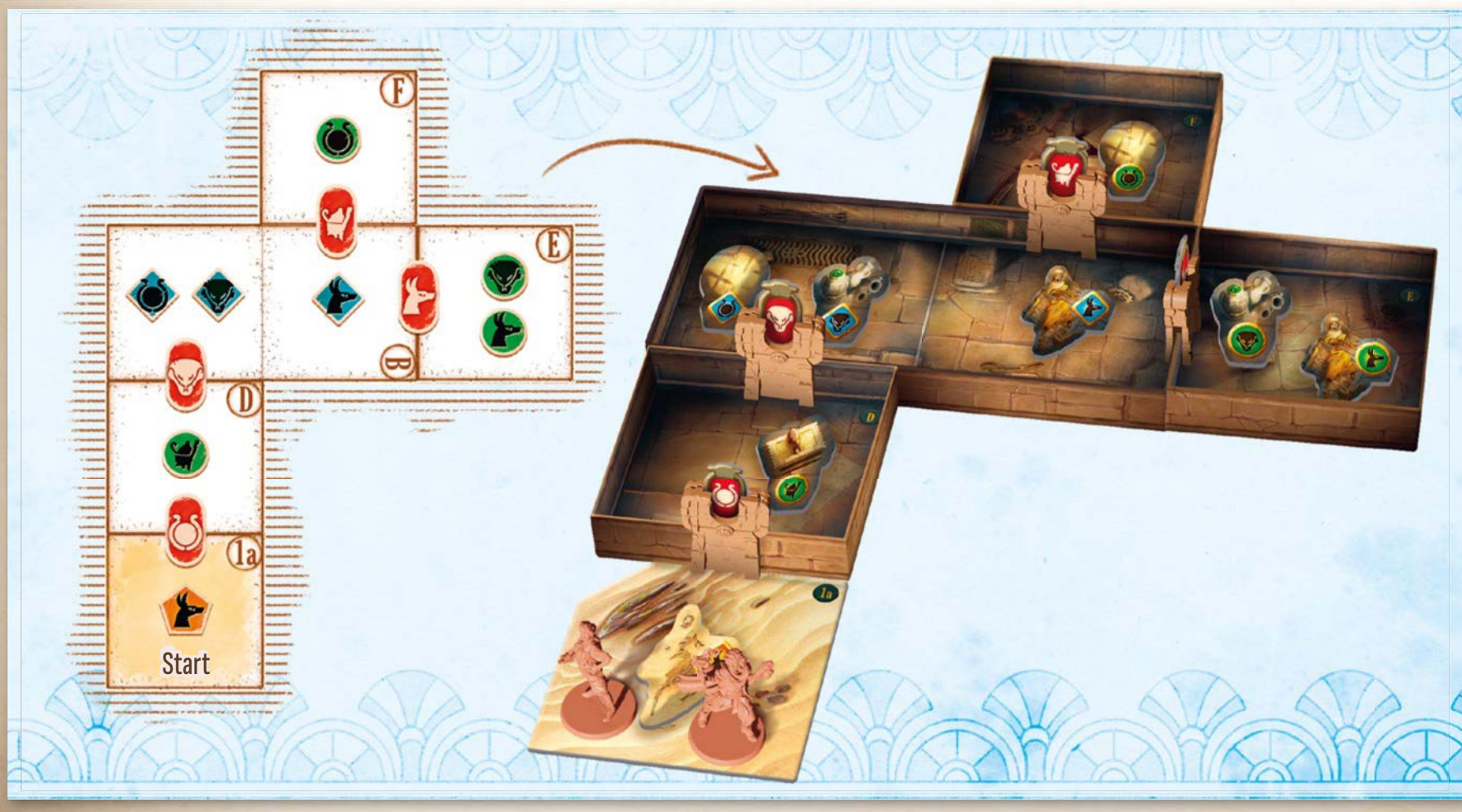
### ВЫБОР ПЕРВОГО ИГРОКА

Игроки самостоятельно договариваются, кто начнет игру.

Этот игрок зачитывает введение к эпизоду.

В некоторых эпизодах игрок должен взять карточку Поиска в начале партии.

Если это карточка Угрозы с эффектом, срабатывающим в начале хода (см. Действия Поиска, стр. 10), то в первый ход этот эффект не срабатывает.



## 3 Жетоны Судьбы



### ЗАПАС ЖЕТОНОВ СУДЬБЫ

При подготовке эпизода Исследователи формируют запас жетонов судьбы (см. Подготовка Эпизода, стр. 7).



### ПОЛУЧЕНИЕ ЖЕТОНОВ СУДЬБЫ



Если в процессе игры Исследователи должны получить жетоны Судьбы, они берут их из запаса (если не указано иное).

Если в запасе не осталось никаких жетонов судьбы, то считается что запас пуст. Эффект от этого события будет иметь разные последствия в каждом эпизоде, но они всегда будут плохими. Поэтому исследователям нужно осмотрительно управлять своим запасом.






Игроку может потребоваться взять жетон судьбы из запаса вследствие различных эффектов, в основном, когда текст карты предписывает вам сделать это или когда Исследователь решает использовать грани кубика / после броска.

### ГРАНИ СУДЬБЫ

На каждом Кубике Боя и Проверки есть грань с /. Когда Исследователю выпадает одна из этих сторон, он может принять решение и повернуть кубик другой стороной, в этом случае он получает Жетон Судьбы. Этот Жетон Судьбы добавляется в рюкзак Исследователя.

Если исследователь не хочет получать Жетон Судьбы, то он просто игнорирует эту грань и это не оказывает на него никакого эффекта. Если при броске кубиков выпадает несколько кубов с гранями /, Исследователь может поменять их все или только некоторые из них.

За каждую такую замену грани он получает по Жетону Судьбы.

**Пример:** Ребекка выполняет действие Боя против Скорпиона. Она бросает 2 Кубика Боя и получает следующий результат броска:  . Она принимает решение взять Жетон Судьбы из запаса (и кладет его в свой рюкзак), чтобы заменить  на . Таким образом, у неё есть 2  очка против Скорпиона.



### ВЛАДЕНИЕ ЖЕТОНАМИ СУДЬБЫ

Жетоны судьбы, которые Исследователи получают во время прохождения эпизода, помещаются в их рюкзаки, если не указано иное. Исследователи «владеют» своими Жетонами Судьбы и держат их в своих рюкзаках. Они остаются там между эпизодами.

При прохождении эпизодов некоторые эффекты могут быть связаны с количеством Жетонов Судьбы, которыми владеют Исследователи. Чем больше у Исследователей Жетонов Судьбы, тем сложнее им будет выживать в будущих эпизодах.

### ДОБАВЛЕНИЕ ЖЕТОНОВ СУДЬБЫ В ЗАПАС

Отдельные эффекты (обычно указанные на Карточках Поиска) позволяют Исследователям добавить Жетоны Судьбы в запас. Эти жетоны могут быть взяты из оставшихся Жетонов Судьбы, неиспользованных для формирования запаса, или, если указано, взяты из Рюкзаков Исследователей. В данном эффекте будет указан источник и количество жетонов.

## 4 Розыгрыш Эпизодов

### ПОДГОТОВКА ЭПИЗОДОВ

Игровой процесс для каждого эпизода начинается с фазы подготовки (см. Подготовка Эпизода, стр. 7).

### РОЗЫГРЫШ ЭПИЗОДОВ

Исследователи ходят по очереди, начиная с того, кто указан в начале эпизода (в вводной части), и передают ход по часовой стрелке, пока текущий эпизод не закончится (см. Ходы Исследователей, стр. 9).

### ЗАВЕРШЕНИЕ ЭПИЗОДОВ

Действия Эпизодов подходят к концу, когда Исследователям дается прямое указание прочитать эпилог (положительный или отрицательный) (см. Эпилоги, стр. 16).

Затем наступает Фаза Возвращения в Лагерь (см. Возвращение в Лагерь, стр. 17).





## 5 Ходы Исследователей

Ходы исследователей состоят из четырёх фаз. Первые три фазы охватывают различные эффекты, которые применяются в начале хода Исследователя. Четвертая фаза - это основная фаза игры, во время которой Исследователи выполняют свои действия.

### ФАЗА 1 - ЭФФЕКТЫ В НАЧАЛЕ ХОДА

Если у какого-либо Исследователя есть карточки, содержащие эффекты «в начале хода», он должен начать с их применения.

**Пример:** При прохождении Эпизода 0 перед Ребеккой лежит карточка Осквернителя. В начале своего хода она должна взять жетон Судьбы из запаса и положить на эту карточку, прежде чем делать что-либо еще.



Если Исследователи должны применить какие-либо эффекты в начале хода, они делают это в любом порядке.

### ФАЗА 2 - ЭФФЕКТЫ ПРОТИВНИКОВ В НАЧАЛЕ ХОДА

Когда Исследователь находится в зоне, занятой Противником, то считается, что Исследователь сражается с этим Противником. Если это происходит в начале хода Исследователя, то он должен в начале хода применить эффект, указанный в планшете Противника (см. Противники, стр. 13).

У каждого Противника есть несколько различных планшетов, и в каждый из них могут быть разные эффекты «в начале хода».

Если Исследователь сражается с несколькими одинаковыми Противниками, то их эффект начала хода, указанный в планшетах, применяется только один раз. Если Исследователь сражается с несколькими разными Противниками, то они применяют свои эффекты начала хода, указанные в каждом из их планшетов, по одному разу в любом порядке.

**Пример:** Ребекка сражается со Скарabeями, эффект начала хода которых: «Добавьте по 1 Скарabeю в каждую зону вашей комнаты». Ребекка находится в комнате А, поэтому она вводит в игру 4-х Скарabeев, по одному в каждую зону комнаты.



### ФАЗА 3 - ЗАМЕНА СНАРЯЖЕНИЯ

В этой фазе Исследователь может убирать снаряжение с Планшета Исследователя в свой рюкзак и/или выкладывать карточки снаряжения из своего рюкзака на Планшет так часто, как ему этого захочется.

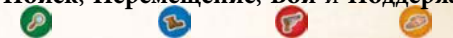
Также Исследователь может передать любое количество предметов (реликвий и/или снаряжения) по своему желанию другим Исследователям в своей зоне.

**Пример:** У Фрэнка есть две красные карточки Снаряжения (связанные с действием Боя): Хлыст и Лом. Он вооружился Хлыстом, а Лом оставил в своем рюкзаке. В начале своего хода он может поменять два вида оружия друг на друга и/или отдать одно из них Элеонор, которая находится в той же зоне, что и он.

### ФАЗА 4 - ВЫПОЛНИТЬ ДО ДВУХ ДЕЙСТВИЙ

Это основная фаза хода Исследователей. В этой фазе Исследователи могут выполнить до двух действий (либо одинаковых, либо разных) в любом порядке.

Основными действиями в игре являются: **Поиск**, **Перемещение**, **Бой** и **Поддержка**.



Иногда Исследователи могут выполнять другие действия, в этом случае в карточке будет объясняться, что нужно делать.

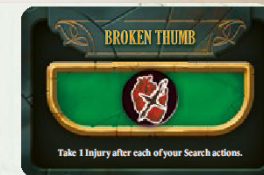
«Имейте в виду, что схватка с Противниками может вызвать негативные эффекты при выполнении определенных действий. Некоторые Противники могут даже помешать вам выполнять действия, когда вы вступаете с ними в схватку (см. Противники, стр. 13).

**Пример:** Элеонор сражается со Скорпионом. Если она решит выполнить действие Перемещение, чтобы сбежать в другую зону, ей придется получить 2 Раны, как указано на планшете Противника «Скорпион». Кроме того, она не может выполнять действие Поиск, пока сражается с ним.



Аналогичным образом, наличие Травмы, относящейся к той же категории, что и действие, которое вы хотите выполнить, может иметь негативные последствия или ограничения для использования (см. Раны, Травмы и Яд, стр. 14).

**Пример:** У Фрэнка Травма - Сломанный большой палец. Каждый раз, когда он выполняет действие Поиск, он получает 1 Рану после выполнения действия.



**Памятка:** Исследователи могут использовать свои способности во время своих ходов, чтобы оптимизировать свои действия (см. Способности Исследователей, стр. 12).

## 6 Действия Поиска

Действие Поиска позволяет вам взаимодействовать с предметом или дверью. Исследователь может выполнить это действие, если в его зоне есть хотя бы 1 жетон Поиска. Жетоны Поиска могут быть найдены на полу или над дверью, до которой Исследователи могут добраться из своей зоны.

В некоторых случаях символ Поиска может быть нанесён непосредственно на жетоне. Исследователь ищет в колоде карточек Поиска такую, у которой обратная сторона соответствует символу жетона. Он переворачивает карточку и читает ее, чтобы узнать ее эффект. Каждая карточка Поиска соответствует символу, напечатанному на ее рубашке. Эти символы различаются по форме, цвету и знаку:

**Примечание:** Один и тот же символ может присутствовать на нескольких карточках. В этом случае Исследователь берет одну из них наугад, а остальные оставляет в колоде карточек Поиска.

Иногда в тексте будет указано, что карточку необходимо положить обратно в колоду карт Поиска. В этом случае вы должны оставить Жетон Поиска на месте. Если это не так, сбросьте Жетон Поиска после прочтения карточки. Если Жетон Поиска был на двери, то теперь дверь считается открытой.

Существует несколько типов карточек Поиска:

**Предмет-Реликвия:** Эти карточки представляют собой предметы, которые вы можете хранить в своем рюкзаке. Эти предметы могут быть использованы позже в этом эпизоде, в будущих эпизодах или просто, когда вы посчитаете это необходимым.

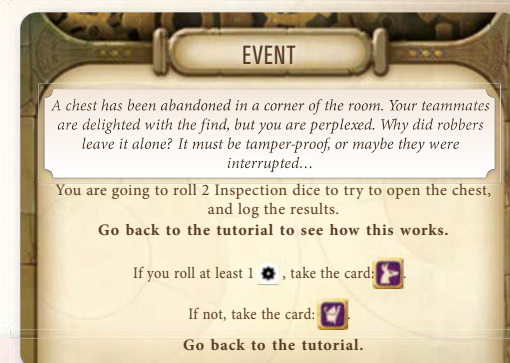
Использование этих карточек не считается действием. Стоимость большинства из этих предметов выражена в монетах (см. *Возвращение в Лагерь*, стр. 17).

**Предмет - Снаряжение:** Эти карточки представляют собой предметы, которые исследователи могут экипировать и которые связаны с одним из четырех основных действий в игре. Когда Исследователь получает такую карточку, он может положить ее в свой рюкзак или соотнести с действием на своём планшете, поместив карточку рядом со своим планшетом напротив этого действия. После этого считается, что предмет экипирован. Некоторые экипированные предметы улучшают связанные с ними действия, в то время как другие производят постоянный или случайный эффект. Если не указано иное, вы можете поместить в каждый слот только один предмет.



Наконец, другие экипированные предметы обладают пассивными эффектами, которые обозначены символом . Такие эффекты действуют постоянно, когда у исследователя экипированы соответствующие предметы.

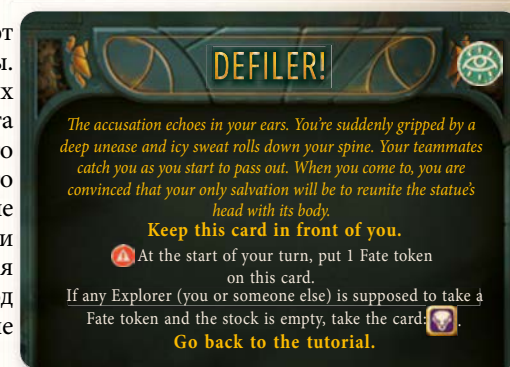
**События:** Карточки такого вида продвигают историю вперед. Иногда они просят Исследователя принять решение, которое потребует от них взять другую карточку из колоды, чтобы узнать последствия этого решения. Иногда они заставляют Исследователя бросить Кубики Проверки и записать результаты в журнал (см. *Кубики Проверок и Запись Результатов*, стр. 15).



**Важно:** Если в тексте не указано, что карточку нужно положить обратно в колоду, то ее необходимо сбросить из игры и убрать в соответствующую коробку с материалами эпизода.

Некоторые карточки Событий могут содержать схему подготовки, аналогичные тем, которые есть в журнале. На этих схемах показано, где разместить Противников, новые Жетоны Поиска, новый этаж или даже новую комнату. Просто добавьте элементы, показанные там, как указано на схеме.

**Угрозы:** Карточки этого типа представляют собой различные опасности для группы. Исследователь, получивший одну из этих карточек, помещает ее сверху своего Планшета Исследователя в предусмотренный для этого слот. В большинстве случаев карточки такого типа оказывают негативный эффект в начале хода того Исследователя, перед которым они лежат. Это вынуждает группу не терять время впустую. Если Исследователь начинает эпизод с карточкой Угрозы перед собой, ее эффект не применяется в первый ход.



**Специальные:** Вы откроете для себя новый тип карточек Поиска! Во всех случаях следуйте инструкциям на карточке. Если в тексте не указано, что нужно положить карточку обратно в колоду, то ее необходимо сбросить в соответствующую коробку с материалами эпизода после применения ее эффекта.

### ЗНАКИ

На лицевой стороне карточек Поиска могут быть изображены знаки, которые помогут вам определить тип информации, содержащийся в карточках.

Карточки с этим знаком остаются в игре. В отличие от большинства карточек Поиска, они не сбрасываются после прочтения. Вместо этого вы кладете их лицом вверх в игровую зону. Если в конце эпизода они все еще в игре, то их можно сбросить.

Этот знак появляется на определенных картах со знаком . Он показывает условия, при которых эти карточки сбрасываются.

Этот знак указывает на пассивный эффект, то есть эффект, который действует в течение длительного времени или который может быть применен в течение длительного периода времени. На карточках Снаряжения эти эффекты применяются всякий раз, когда карты экипированы.

Этот знак напоминает об эффектах, о которых нельзя забывать. Это могут быть либо эффекты, которые срабатывают автоматически в определенных фазах хода или при возникновении определенных событий, либо это может быть эффект, про который можно просто забыть.



**Пример:** Исследователь, вооружившийся Ломом, бросает 1 дополнительный кубик Боя при выполнении действия Боя.

У некоторых предметов есть эффекты, требующие сбросить карточку после её использования. Поэтому их можно использовать только один раз. После использования положите карточку обратно в соответствующую коробку с материалами эпизода (это указано на обратной стороне карточки).

**Пример:** Исследователь, который экипирован Аптечкой Первой Помощи, может использовать действие Поддержки, чтобы в своей зоне устранить у Исследователя Травму. После выполнения этого действия Исследователь должен сбросить Аптечку Первой Помощи.

## 7 Действия Передвижения

В Аркейсе игровое пространство разделено на зоны, размер которых соответствует маленькой комнате (D, E, F & G). Средние Комнаты В и С состоят из двух зон каждая, а большая комната А состоит из четырёх зон.





Исследователь может использовать действие Передвижения, чтобы из своей текущей зоны переместиться в смежную по вертикали или горизонтали зону.



Считается, что двери закрыты, если на них есть жетон Поиска; если жетона нету – то они открыты. Две зоны, разделенные стеной, не считаются смежными, если между ними нет двери или если дверь закрыта. Если в стене есть открытая дверь или если между двумя зонами нет стены, они являются смежными.




Если при передвижении меняются Противники, с которыми вы сражаетесь, возьмите и/или переверните планшеты противников соответствующим образом (см. “Противники”, стр.13).

## 8 Действия Боя

Исследователи могут атаковать одного Противника (или нескольких одинаковых Противников), с которым они сражаются (см. “Противники”, стр. 13). Для этого они бросают 2 Кубика Боя и применяют эффекты на выпавших гранях.



Каждый кубик Боя имеет грани с 4я различными символами:  x2,  x2,  и .

 Грань  может быть изменена на другую, если Исследователь возьмет жетон Судьбы из запаса и положит его в свой рюкзак (см. Жетоны Судьбы, стр. 8). Не забывайте, что брать жетоны Судьбы рискованно и что этот эффект грани не обязательный.

   Эффекты остальных Граней кубиков указаны на планшетах Противников. Когда один из этих эффектов наносит Раны, эти Раны могут быть нанесены только Противнику (или нескольким одинаковым Противникам) в зоне, где происходит бой.

Эффекты выпавших кубиков Боя применяются в порядке, указанном на планшетах Противников, сверху вниз. Если применение эффекта приводит к смерти или перемещению последнего противника, с которым идёт бой, то эффекты, которые еще не были применены, не выполняются, поскольку присутствующих противников нет.

Противники с 1 очком здоровья уничтожаются немедленно, как только получают Рану. Для тех Противников, у которых более одного очка здоровья, размещайте жетоны Ран рядом с их планшетами, чтобы отслеживать повреждения. Когда Противник получил Раны в количестве, равном его очкам здоровья, он уничтожается.

**Пример:** Фрэнк борется с простым Скарабеем. Ему выпадает один  и один  на кубиках Боя. Он уничтожает Скарабея и не применяет оставшийся эффект, потому что он уже уничтожил всех Скарабеев в своей зоне.



**1 SCARAB**  
[MECHANICAI]

START-OF-TURN EFFECT

Add 1 Scarab to each zone in your room.

Take 1 Injury for each Scarab in your zone.

Take 1 Injury for each Scarab in your zone.

Eliminate 1 Scarab.

Eliminate 1 Scarab and take 1 Injury.

Take 1 Injury for each Scarab in your zone.

## НЕСКОЛЬКО ПРОТИВНИКОВ

Если Исследователь сражается с несколькими разными противниками, то этот Исследователь должен выбрать одного из них, прежде чем бросать кубики. Он сражается с выбранным Противником и со всеми Противниками с таким же именем в своей зоне; он может распределять Раны, наносимые им во время боя, по своему усмотрению.

## УНИЧОЖЕННЫЕ ПРОТИВНИКИ

Когда Противник уничтожен, его миниатюра удаляется из игры. Если в зоне Исследователя нет точно таких же противников, Исследователь переворачивает планшет этого Противника, но оставляет его перед собой. Если он столкнется с другим таким же противником в текущем эпизоде, он просто перевернет этот планшет лицевой стороной вверх.

## 9 Действия Поддержки

Вы можете выполнить действие Поддержки, чтобы передать один из ваших предметов (либо снаряженный предмет, либо один из своего рюкзака) другому Исследователю в одной зоне с вами, или использовать такое снаряжение, которое связано с действием Поддержки.

**Пример:** Некоторые виды снаряжения, связанные с действием Поддержки, содержат отдельные эффекты. Исследователь, который экипирован Аптечкой Первой Помощи, может использовать действие Поддержки, чтобы устранить Травму у Исследователя в своей зоне. Эта карточка сбрасывается после использования, как на ней указано.



# 10 Способности Исследователей

У каждого Исследователя есть своя уникальная способность. Каждая такая способность меняет текст определённых пунктов правил в пользу Исследователей. Вам не обязательно каждый раз использовать эти способности.



## РИАТ АДЖИБ

В конце своего хода снимите 1 Рану у другого Исследователя в вашей зоне.

В конце хода Риат может убрать 1 рану с Планшета другого Исследователя в этой зоне. Риат сможет лечить самого себя, только если эффект изменит его способность.

**Совет:** Если вы играете за Риата, в ваших интересах закончить свой ход в той же зоне, что и раненный Исследователь.

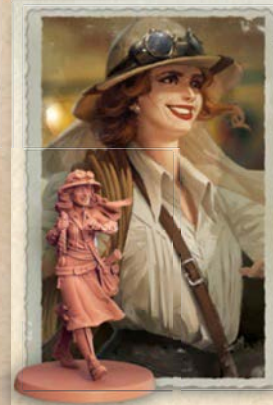


## ФРЭНК ГАСПАР

Когда вы бросаете кубики Боя, вы можете бросить 1 дополнительный кубик.

В любой ситуации Фрэнк может бросить 1 дополнительный кубик, когда он бросает кубики Боя. Таким образом, при выполнении обычного действия Боя он может бросить 3 кубика вместо двух. Если у него есть предмет, усиливающий это действие, применяются оба эффекта как способности, так и предмета!

**Совет:** Результат этой способности может сработать в обе стороны, т.к. она также дает Фрэнку и большой шанс выбросить ❌



## ЭЛЕОНОР МАНСАРД

Когда вы бросаете кубики Проверки, вы можете перебросить любые ваши кубики один раз.

Когда Элеонор бросает кубики Проверки, независимо от ситуации, она может оставить тот результат, который ее интересует, и перебросить остальные кубики один раз. Она должна принять результаты второго броска.

**Совет:** Большинство действий Поиска приводят к броску кубиков Проверки. Таким образом, Элеонор – это Исследователь, который лучше всего подходит для Поиска.



## РЕБЕККА КЛАРК

Вы можете предоставить возможность другому Исследователю в комнате с вами выполнить одно действие во время вашего хода.

Ребекка может решить передать одно из двух своих действий другому Исследователю, находящемуся в той же комнате, что и она. Ребекка сама решает, какое действие она передаёт и кому. Выбранный Исследователь выполняет действие своими силами. Исследователь, получивший действие, выполняет его немедленно, а затем Ребекка продолжает свой ход. Ребекка может передать только одно из двух своих действий.


**Пример:** В качестве своего первого действия Ребекка использует одно действие Передвижения, чтобы войти в комнату, где Фрэнк Гаспар сражается со Скарабейми. Она решает передать свое второе действие Фрэнку, чтобы он мог выполнить действие Боя. Он бросает 3 кубика Боя, используя свою собственную способность.



## РОБЕРТ ПИРС

Роберт начинает каждый эпизод с 2 жетонами Судьбы на своём планшете. Перед броском кубиков, вы можете сбросить один из этих жетонов Судьбы, чтобы перевернуть 1 кубик на любую из сторон. В конце эпизода Исследователи могут совместно сбросить из своих рюкзаков столько жетонов Судьбы, сколько жетонов осталось на планшете Роберта. Затем сбросьте эти жетоны.

Когда Роберт бросает кубики, он может сбросить один из жетонов Судьбы со своего планшета. Если он это делает, он выбирает один из кубиков, который ему следует бросить, кладет его на любую из сторон и бросает оставшиеся кубики. Затем он применяет результаты всех кубиков, как если бы все они были брошены. В конце эпизода, если на планшете Роберта остались какие-либо жетоны Судьбы, Исследователи могут совместно сбросить такое же количество жетонов Судьбы из своих рюкзаков, распределив их по своему выбору.

**Пример:** Роберт должен бросить 3 кубика Проверки и записать результат. Он сбрасывает 1 монету, переворачивает 1 кубик на сторону , потому что знает, что за эту грань откроется награда в Журнале, затем бросает оставшиеся 2 кубика.



## МОЛОДОЙ РОБЕРТ ПИРС

Роберт начинает каждый эпизод с 2 жетонами Судьбы на своём планшете. Перед броском кубиков, вы можете сбросить один из этих жетонов Судьбы, чтобы перевернуть 1 кубик на любую из сторон. В конце эпизода Исследователи могут совместно сбросить из своих рюкзаков столько жетонов Судьбы, сколько жетонов осталось на планшете Роберта. Затем сбросьте эти жетоны.

Когда Роберт бросает кубики, он может сбросить один из жетонов Судьбы со своего планшета. Если он это делает, он выбирает один из кубиков, который ему следует бросить, кладет его на любую из сторон и бросает оставшиеся кубики. Затем он применяет результаты всех кубиков, как если бы все они были брошены.

В конце эпизода, если на планшете Роберта остались какие-либо жетоны Судьбы, Исследователи могут совместно сбросить такое же количество жетонов Судьбы из своих рюкзаков, распределив их по своему выбору.

**Примечание:** Этим бонусным персонажем нельзя играть одновременно с другим воплощением Роберта Пирса. Если у вас есть игра Монстробойня, используйте для него миниатюру из неё. Либо используйте текущую миниатюру Роберта Пирса.



# 11 Противники

Противники появляются в игре во время подготовки эпизода и/или с помощью определенных карт.

Когда на схеме подготовки встречаются значки противников, поместите их миниатюры в указанные зоны.

Количество миниатюр в каждой зоне ограничено только количеством миниатюр, доступных в коробке. Если на карточке указано, что вам нужно добавить миниатюры, а их недостаточно, добавьте столько, сколько сможете.

## СРАЖЕНИЕ С ПРОТИВНИКАМИ

Когда Исследователь впервые оказывается в одной зоне с Противником в текущем эпизоде, он немедленно и случайным образом берет себе планшет Противника с соответствующим именем. Игроки держат этот планшет открытым перед собой до тех пор, пока в зоне есть хотя бы один Противник с таким именем. Это говорит о том, что они сражаются с этим Противником.

Когда планшет Противника перед Исследователем не соответствует ни одному из Противников, с которыми он сражается (после уничтожения, перемещения или другого эффекта), этот планшет переворачивают лицевой стороной вниз. Если игроки снова вступают в схватку с противником с тем же именем в текущем эпизоде, они переворачивают планшет обратно лицевой стороной вверх вместо того, чтобы взять новый.

## СРАЖЕНИЕ С НЕСКОЛЬКИМИ ПРОТИВНИКАМИ

Исследователь может сражаться с несколькими Противниками одновременно; эти Противники могут быть одинаковыми или разными. При этом перед Исследователем не может лежать несколько планшетов Противников с одинаковыми именами. Если вместе с ним в зоне есть несколько одинаковых противников, Исследователь берет только один планшет. Если вместе с ним в зоне есть несколько разных Противников, Исследователь берет по одному планшету для каждого из них.

**Пример:** Элеонор выполнила действие Поиска, которое активировало секретный механизм. Это добавило в ее зону 2-х Скарабеев и 1 Скорпиона! Она уже сражалась со Скарабеем в этом эпизоде, поэтому она переворачивает лежащий перед ней планшет Скарабея, так чтобы он снова был лицом вверх. Она еще не сталкивалась со Скорпионом во время этого эпизода, поэтому она выбирает один из доступных планшетов Скорпиона в закрытую.



## ПЛАНШЕТЫ ПРОТИВНИКОВ

Для каждого Противника доступны 5 слегка различных вариантов планшетов. Каждый планшет Противника содержит следующую информацию:

### Очки здоровья

Это количество Ран, которые вы должны нанести противнику, чтобы устранить его (см. Действия Боя, стр. 11).

### Название Противника

### Тип (Механизм, Человек, Гибрид или Особый)

Эффекты некоторых карт применимы только к определенным типам противников.

### Эффекты Противников в начале хода

Если Исследователь начинает свой ход в сражении с Противником, то эффект «в начале хода» Противника применяется во время 2-ой фазы хода Исследователя (см. Ходы Исследователей, стр. 9).



### Изменения для Действий Поиска и Передвижения

Если Исследователь хочет выполнить действия Поиска или Передвижения во время сражения с Противником, он должен следовать инструкциям на планшете Противника. В некоторых случаях он получит Раны; иногда определенные действия будут запрещены.

### Результаты Боя

Когда Исследователь противостоит Противнику, используя действие Боя, он бросает кубики Боя. Эффекты различных Граней кубиков зависят от Противника, с которым он сражался (см. Действия Боя, стр. 11). Если не указано иное, эффекты выпавших кубиков применимы только к Противникам, с которыми он сражается.

**Важно:** Когда Противник должен переместиться в соседнюю зону, он всегда передвигается в смежную по вертикали или горизонтали зону.

## ПЕРЕДВИЖЕНИЯ ПРОТИВНИКОВ

Различные события могут заставить Противников передвигаться. Противники не могут перемещаться через закрытые двери, пока на это нет отдельных указаний.

## ПЛАНШЕТЫ ЭЛИТНЫХ ПРОТИВНИКОВ

Если вы опытные Исследователи, которые хорошо разбираются в приключениях и взаимовыручке, вы можете немного усложнить игровой процесс. Для некоторых Противников доступны планшеты «элиты»; это альтернативные Противники, которых труднее победить. На планшетах Элиты в поле Тип указано «Элитный» (смотрите ниже). Они заменяют обычные планшеты Противников и работают таким же образом. Если вы хотите настроить сложность игры, выберите один из уровней сложности, приведенных ниже:

**Обычный Элитный режим:** Для каждого Противника, имеющего планшет Элиты, отложите один из обычных Планшетов и замените его соответствующим Элитным.  
**Полуэлитный режим:** Меняйте планшеты Элиты только для некоторых Противников, например Скарабей, Клубки Змей и Сектанты.

Не стесняйтесь регулировать уровень сложности между двумя игровыми партиями по необходимости.



## 12 Раны, Травмы и Яды

### РАНЫ

Исследователи получают Раны различными способами: во время действий Боя, от эффектов «в начале хода» Противников, от эффектов карт Событий и т.д. Это относительно легкие раны, которые опасны только тогда, когда их слишком много.

Когда Исследователь получает одну или несколько Ран, он должен получать их последовательно одну за другой. За каждое ранение он помещает жетон Ран в один из 4х соответствующих слотов на своем планшете Исследователя. У Исследователя может быть до 4х ран на его планшете без каких-либо последствий для него.

Когда Исследователь должен получить свою пятую Рану, он ее не получает. Вместо этого он удаляет все жетоны Ран со своего планшета, включая 5ю и берёт карточку Травмы. Затем он кладёт все оставшиеся нераспределённые Раны на свой планшет Исследователя.

**Пример:** У Ребекки уже есть 3 Раны и она получает еще 3! Она размещает один жетон в 4й слот на своём планшете. Следующая (5-ая) Рана вызывает Травму. Ребекка сбрасывает все свои Раны и берет карточку Травмы. Наконец, остаётся одна нераспределённая Рана, которую она размещает на своём планшете.

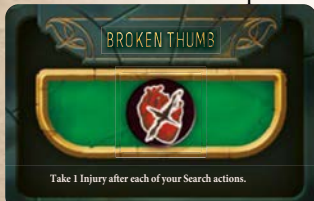


### Лечение Ран

Если эффект позволяет Исследователю удалить один или более жетонов Ран, сбросьте их. Между каждым эпизодом, в фазе «Возвращение в Лагерь», Исследователи сбрасывают все Раны со своих планшетов.

### ТРАВМЫ

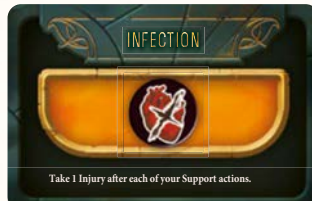
Травмы - это карты, которые будут создавать Исследователям помехи. Всего шесть типов Травм:



Зеленые Травмы связаны с действиями Поиска.



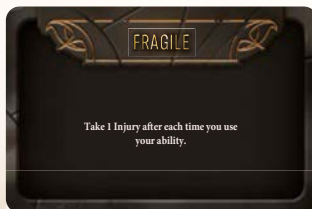
Синие Травмы связаны с действием Передвижения.



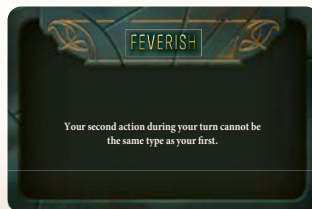
Желтые Травмы связаны с действием Поддержки.



Красные Травмы связаны с действиями Боя.



Серые Травмы связаны со способностями Исследователя.



Чёрные Травмы вызывают другие типы помех.

**Пример:** У Фрэнка Травма – Сломанный большой палец. Каждый раз, когда он выполняет действие Поиск, он получает 1 Рану после выполнения действия.



У Исследователей могут быть связаны с одним и тем же действием и Травмы и предметы снаряжения.

Если Исследователь берет карту Травмы того же типа, что и та, которая у него уже есть, он кладет ее обратно вниз колоды и берет жетон Судьбы из запаса. Он кладет жетон в свой рюкзак. Таким образом, у Исследователя может быть до 6 Травм, по одной каждого типа.

### Лечение Травм

Определенные эффекты в игре (события, карточки предметов и т.д.) позволяют вам сбрасывать карточки Травм. Когда это произойдет, следуйте инструкциям на карточке. Если эффект позволит вам сбросить Травму, положите ее обратно вниз колоды.

Карточки Травм не сбрасываются в конце каждого эпизода. Каждая Травма кладётся в рюкзак Исследователя и возвращается в соответствующий слот в начале следующего эпизода.

### ЯДЫ

Жетоны Яда имеют ту же форму, что и Раны. Когда Исследователь отравлен, он помещает жетон Яда в один из слотов для Ран на своем планшете.

У Исследователя не может быть более одного жетона Яда на его планшете. Если какой-либо Исследователь должен взять второй жетон Яда, вместо этого он получает Рану.

В слоте для Ран, в которой уже лежит жетон Яда, больше не может находиться Рана. В таком случае, отравленный Исследователь получит Травму, когда получит свою 4-ю Рану, а не 5-ю! Если у Исследователя уже есть 4 Раны, то, когда он получает жетон Яда - он берет Травму, сбрасывает свои Раны и помещает жетон Яда на свой планшет Исследователя.

В отличие от Ран, жетоны Яда не удаляются, когда вы получаете Травму. Исследователи сохраняют свои жетоны Яда на своих планшетах до конца эпизода или до тех пор, пока эффект не позволит им их удалить. Эффекты, разрешающие удалить жетоны Ран, не разрешают вам сбросить жетоны Яда.

Жетоны Яда сбрасываются в конце эпизода вместе с жетонами Ран.

## 13 Кубики Проверки и Запись Результатов



Некоторые карточки Поиска заставляют Исследователей бросать кубики Проверки. На этих кубиках есть следующие грани:



Грань может быть изменена на другую, если Исследователь возьмет жетон Судьбы из запаса и положит его в свой рюкзак (см. Жетоны Судьбы, стр. 8). Не забывайте, что брать жетоны Судьбы рискованно и что этот эффект грани не обязательный.

Грань с не имеет никакого эффекта.

На других гранях есть такие символы. Эффекты этих символов прописаны на карточке, которая заставила вас бросить кубики.

В некоторых карточках, бросок кубиков Проверки — это тест, и для его успешного прохождения вам нужно, чтобы выпали определенные символы.

### ЗАПИСЬ РЕЗУЛЬТАТОВ В ЖУРНАЛ

Исследователям регулярно даётся указание записывать результаты броска кубиков Проверки.

В журнале для каждого эпизода есть табель, с пустыми ячейками для проставления отметок. Когда карточка сообщает вам это сделать, Исследователь может записать результаты своего броска кубиков, поставив отметки в пустых ячейках, которые соответствуют символам на выпавших гранях.

Исследователи могут обсуждать друг с другом о том, в каких ячейках ставить отметки, когда есть несколько вариантов. Однако окончательное решение всегда принимает тот Исследователь, ход которого идёт.

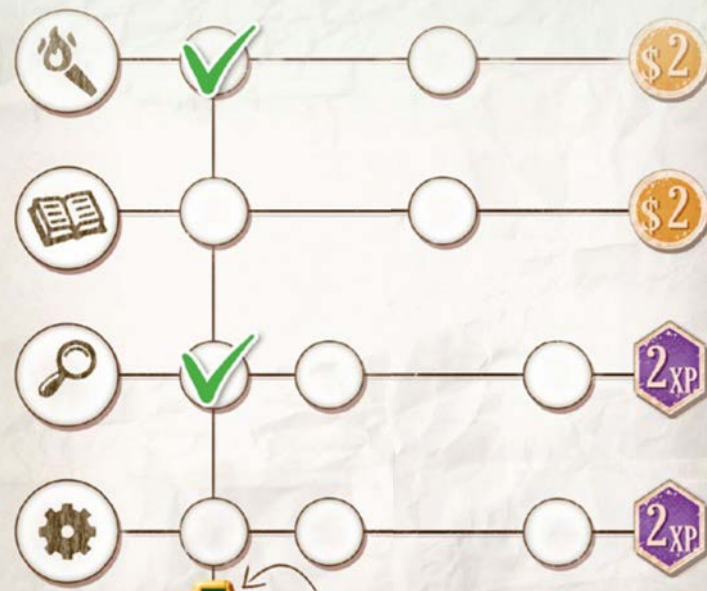
Если все ячейки одной строки или столбца заполнены отметками, то Исследователи получают соответствующий бонус в конце эпизода. В качестве таких бонусов могут выступать монеты, очки опыта (XP), улучшения лагеря и т.д. (см. Эпизоды, стр. 16).



Если бонусом является символ Поиска, то Исследователь получает артефакт. Исследователь немедленно берет соответствующую карту из стопки карточек Поиска, не дожидаясь окончания эпизода. Артефакты — это древние, могущественные предметы, которые окажут Исследователям огромную помощь.

Пример: Фрэнк бросает кубик Проверки, при выпадении и он должен записать результат. Он решает сделать как показано ниже:

### Logbook Entry



When the column is complete, you discover a mysterious object. Take the corresponding card.

Outcome /



## 14 Эпизоды

Эпизод заканчивается, когда Исследователи берут карточку Поиска с указанием прочесть эпилог текущего эпизода. Если на карточке указано, что вы должны прочитать положительный эпилог, то эпизод пройден успешно! Однако, если вам сказано прочитать отрицательный эпилог, то ... все могло бы сложиться и получше!

Откройте буклет “Архив Лагеря” на странице, посвященной тому эпизоду, который вы только что закончили. Возьмите наклейку с эпилогом, указанную на карточке, и поместите ее в соответствующее место в Журнале Экспедиции.

Последствия каждого эпилога будут зависеть от того, был ли эпизод пройден успешно или нет. Получайте различные указанные в эпилоге бонусы и штрафы.

Чаще всего в эпилогах будут указаны бонусы, которые вы сможете получить в зависимости от проставленных вами отметок в ячейках журнала.

Заполненный ряд ячеек может принести вам:

- **Победные Очки:** Они будут подсчитаны в конце кампании.
- **Монеты:** Возьмите указанное количество монет и положите их в Коробку Лагеря.
- **Очки опыта** (XP): Возьмите указанное количество опыта (XP) и положите их в Коробку Лагеря.
- **Улучшения Лагеря:** Откройте буклет “Архив Лагеря” на странице, посвященной тому эпизоду, который вы только что закончили, и найдите указанное там улучшение лагеря. Теперь вы можете добавить это улучшение в свой лагерь (см. *Возвращение в Лагерь*, стр. 17).

Кроме того, у вас часто будут заполнены одна или несколько строк Событий. Найдите место, предназначенное для наклеек Событий, в журнале (под эпилогом) и следуйте инструкциям. Вам будет сказано, какую наклейку Событий взять из Архива Лагеря, исходя из количества заполненных строк Событий. Возьмите соответствующую наклейку и поместите ее в предназначенное для нее место. Прочитайте ее и следуйте инструкциям.





## 15 Возвращение в Лагерь


После того, как вы применили все эффекты Эпилога и Событий, в конце Исследователи должны в журнале открыть страницу Лагеря для перехода к фазе “Возвращение в Лагерь”.

Каждый Исследователь кладет все свои карточки в рюкзак. Любые карточки Поиска, которые еще находятся в игре или в колоде Поиска, кладутся в коробку с материалами эпизода.

### ЛЕЧЕНИЕ РАН (И ЯДОВ)

Исследователи отдыхают между эпизодами. Добравшись до лагеря, Исследователи сбрасывают все жетоны Ран и Яда со своих планшетов. Травмы, однако, являются серьезными ранами, которые необходимо излечить, перед тем как от них можно будет избавиться. Исследователи хранят их в своих рюкзаках и достают их снова в начале следующего эпизода, если никакие эффекты не позволят им сбросить их до этого.

### ПРОДАЖА ПРЕДМЕТОВ

Вы можете получить монеты за сброс некоторых карточек Предметов. На этих карточках есть значок . Когда вы сбрасываете одну из таких карточек, ваша группа получает соответствующее количество монет. После сброса положите эту карточку обратно в соответствующую коробку с материалами эпизода. Обязательно проконсультируйтесь с другими игроками, прежде чем принимать решение о продаже товара. Вы не можете выкупить обратно проданные вами товары.

**Пример:** Группа решает продать Медальон Грабителя, который находится в рюкзаке у Ребекки. Карточка кладется обратно в Коробку с материалами эпизода 0, и группа получает 2 монеты.



### ПОКУПКА УЛУЧШЕНИЙ ДЛЯ ЛАГЕРЯ

В начале кампании Ваш лагерь состоит из “Филеаса” и нескольких пустых мест для размещения там различных палаток и прочих улучшений, которые являются наклейками. В конце некоторых эпизодов вы найдете новые улучшения для постройки, которые находятся в буклете «Архив Лагеря». Чтобы добавить новое улучшение, вы должны купить его, используя монеты, которые хранятся у вас в Коробке Лагеря. Исследователи могут строить столько улучшений, сколько захотят, при условии, что они могут их купить и у них есть доступные для постройки улучшения.

Не обязательно строить все улучшения, которые вы получили из Архива Лагеря. Если группа получает новые улучшения, но Исследователи решают их не покупать, то они могут построить их позже.

Пожалуйста, обратите внимание, что количество мест для улучшений ограничено. Если Исследователи захотят добавить улучшение к уже занятому месту в лагере, они могут заменить одно улучшение лагеря другим. Предыдущее улучшение будет потеряно навсегда.

### ИСПОЛЬЗОВАНИЕ УЛУЧШЕНИЙ




Каждое улучшение, открытое и приобретенное во время эпизода, будет давать определенный эффект, который можно использовать после каждого эпизода в фазе Возвращения в Лагерь. Когда в лагере есть несколько улучшений, Исследователи вместе решают, в каком порядке они будут применять эффекты этих улучшений.

### ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ОПЫТА (XP)

Карточки Опыта содержат новые способности, которые Исследователи могут получить во время своего приключения. У каждого Исследователя есть свои собственные Карточки Опыта. Эти карточки могут быть 1, 2 или 3-го уровня в зависимости от оказываемого ими эффекта, и требуют соответствующего количества опыта.

Очки Опыта (XP) являются общими для всей группы и должны использоваться по взаимному согласию. Вы можете посмотреть карточки, связанные с вашими персонажами, и вместе решить, собираетесь ли вы покупать какие-либо из них. Если вы это делаете, сбросьте соответствующее количество Очков Опыта (XP) и положите карточку в рюкзак этого исследователя. В начале каждого эпизода Исследователи достают Карточки Опыта из своих Рюкзаков и могут использовать их эффекты. Количество Карточек Опыта у Исследователей не ограничено.

Исследователи могут сохранять не потраченный Опыт (XP) от эпизода к эпизоду. Любой не потраченный Опыт (XP) и любые не приобретенные Карточки Опыта, помещаются в Коробку Лагеря и могут быть использованы в конце другого эпизода.

«Филеас», размещенный в лагере с начала кампании, дает вам доступ к Карточкам Опыта 1-го и 2-го уровней по 1  или 2  за каждую соответственно. Позже в ходе кампании вы получите доступ к улучшению, которое позволит вам получать Карточки Опыта 3-го уровня за 3 .

### РОЗЫГРЫШ ЖЕТОНОВ ПЕРЕБРОСА

В процессе игры вы можете получить жетоны Переброса. Когда Исследователь получает жетон Переброса, он кладет его в свой рюкзак. Бросая кубики, Исследователи могут переложить жетон Переброса из своего рюкзака в коробку Лагеря, чтобы перебросить любой из кубиков. В конце эпизода все неиспользованные жетоны Переброса кладутся обратно в коробку Лагеря. Все жетоны Переброса распределяются между игроками для следующего эпизода.



# ПРИЛОЖЕНИЕ - Оформление Arkeis

Концепт арт персонажей - Аврора Фолни







## СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ:

**Авторы:** Антуан Боза, Корентен Либра, Людовик Моблан, Тео Ривьер

**Иллюстратор обложки и дизайна персонажей:** Аврора Фолни

**Иллюстраторы карточек и декораций:** Good name Digital Art Studio, Ксавье Бантиньи, Джеффри Бир, Иосу Паласиос Асенджо, Амандин Кони, Цзяхуэй Ева Гао

**Художественный руководитель и Графический дизайн:** Ромен Либерса

**Ведущий скульптор:** Томас Шу

**Скульпторы:** Томас Шу, Альфонсо Прието, Шарль-Ви Каинг, Тьерри Массон. Уго Гомес Брионес и Алехандро Муньос из Big Child Creatives

**Геймдизайнер:** Маттис Гасиарц

**Моушн Дизайнер:** Гийом Боллинджер Гийом Боллинджер

**Руководители проекта:** Пьер Анри Дюпон и Джеффри Вуд

**Координатор Kickstarter:** Джеффри Вуд

**Копирайтеры:** Дэви Жирар, Фанни Лейгл

**Корректоры:** Родольф Шамбонно, Лара Андахазы, Серхио Диес Гарсия

**Переводчики:** Лара Андахазы, Крейг Смит

**Перевод правил на русский язык:** Андрей Алалыкин

**Главные тестировщики:** команда настольных игр Ankama, Александра Панастье, Дельфин Гуви, Мартин Полет, Пьер Каниве, Реми Мулен, Ксавье Дю Май, Жиль Мираллес, Оливье Мойз, Сирил Санделион, Томас Гамбье, Микаэль Рош

## БЛАГОДАРНОСТИ:

**Ankama Boardgames:** Огромное спасибо Пьеру-Франсуа Фейсу и Маттиасу Гасиарцу за их помощь со сводом правил, всем тем, кто тестировал игру, и всей команде Kaedama. Особая благодарность всем спонсорам, которые сделали возможным издание этой игры!

