

1920 +

EXPEDITIONS

ПРОДОЛЖЕНИЕ ИГРЫ СЕРП

РАЗРАБОТЧИК: ДЖЕЙМИ СТЕГМАЙЕР
 ХУДОЖНИК И СОЗДАТЕЛЬ ИГРОВОГО МИРА: ЯКУБ РОЗАЛЬСКИЙ

1-5 ИГРОКОВ · 60-90 МИНУТ · ВОЗРАСТ 14+ · СОРЕВНОВАТЕЛЬНАЯ

Правление Распутина и Ферриса подошло к концу. В Европе наступил долгожданный, хоть и хрупкий, мир. Подвиги защитников Европы превращаются в предания. А сейчас все взоры мира обращены к Сибири, где у реки Тунгуска упал огромный метеорит, пробудивший древнюю скверну.

Экспедиция под руководством доктора Тарковского отправилась в тайгу, чтобы изучить метеорит и его влияние на землю. Несколько месяцев от них не поступало никаких сообщений, кроме слухов, что люди и животные заражены странной болезнью. Спасательная экспедиция тоже не вернулась.

Жаждающие приключений герои войны готовят собственные экспедиции в Сибирь, чтобы, преодолев все трудности, найти артефакты и прославиться. Они арендуют исследовательских роботов и заготавливают припасы, чтобы отправиться в путешествие. Здесь начинается Ваша история.

ВКРАТЦЕ ОБ ИГРЕ И ЕЕ ЦЕЛЯХ

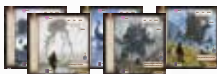
Expeditions — это соревновательная игра про исследование мира основанная на построении карточного движка. Играйте карты, чтобы получать силу, волю и уникальные способности рабочим; перемещайте робота по загадочным землям и выполняйте квесты; используйте рабочих, предметы и метеориты, чтобы улучшать своего робота; применяйте силу и волю, чтобы искоренить скверну. Используйте все возможности, чтобы ваша экспедиция принесла больше всего славы и прибыли в продолжении игры Серп!

СОСТАВ ИГРЫ

1 планшет лагеря
(basecamp board)



5 планшетов роботов
(mech mats)



20 жетонов местности (шестиугольных)
(location tiles)



5 фигурок роботов (mechs)



5 цветных накладок



50 фигурок рабочих (worker meeples)
(по десять штук пяти цветов)



12 стартовых карт



25 карт (item)
предметов



25 карт метеоритов
(meteorite)



40 карт (quest)
приключений



5 фишек (action)
действий



5 фишек силы
(power tokens)



5 фишек воли
(guile tokens)



20 фишек славы
четыре звезды на игрока
(glory tokens)



24 жетонов
приключений
(map tokens)



37 жетонов скверны
(corruption token)



1 мешок для
жетонов
скверны



80 картонных монет
(coins)



10 карт
подсказок



1 лист достижений



КОМПОНЕНТЫ ДЛЯ СОЛО РЕЖИМА ПЕРЕЧИСЛЕНЫ В КНИГЕ ПРАВИЛ АВТОМА.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

КОМПОНЕНТЫ ИГРОКА: Подготовьте каждого игрока как описано ниже. Верните в коробку всё неиспользованное.

ПЛАНШЕТ И ФИГУРКА РОБОТА: Получите случайный планшет робота и соответствующую ему фигурку робота. Выберите каким цветом будете играть, возьмите накладку этого цвета и прикрепите ее к фигурке.

СТАРТОВЫЕ КАРТЫ (ПЕРСОНАЖИ И СПУТНИКИ): возьмите случайную карту персонажа (*character*) и соответствующую ей карту спутника (*companion*) (например, для персонажа со знаком II в правом верхнем углу, получите спутника отмеченного II). Положите их в зону руки лицевой стороной вверх слева от планшета робота.

ФИШКИ: поместите на свой планшет робота:

- 4 фишки славы (звезды) цвета вашего игрока,
- фишку действия цвета вашего игрока на позиции «Обновление/Refresh», и
- по одной фишке силы и воли на нулевую позицию шкалы.

ПОДСКАЗКИ: Получите 2 карты подсказок, по одной каждого типа.



ВЫ МОЖЕТЕ НЕ ЧИТАТЬ ПРАВИЛА ИГРЫ
ВМЕСТО ЭТОГО ПОСМОТРИТЕ ВИДЕО С ПРАВИЛАМИ НА YOUTUBE
ИЛИ ИЩИТЕ ИНТЕРАКТИВНОЕ РУКОВОДСТВО НА
STONEMAIERGAMES.COM

Играя в Expeditions, вы будете улучшать своего робота, подкладывая карты под его планшет. Чтобы это было проще сделать, мы положили в коробку по 4 наклейки на каждый угол **обратной** стороны каждого планшета робота.

Это необратимое изменение, поэтому мы рекомендуем сначала сыграть в игру без наклеек, чтобы понять, будет ли удобно подкладывать карты под планшет на вашем игровом столе.



ОБЩИЕ КОМПОНЕНТЫ

ПЛАНШЕТ ЛАГЕРЯ: Разместите планшет лагеря на столе, затем поместите рядом с ним всех роботов игроков.

ЖЕТОНЫ МЕСТНОСТИ: Разделите жетоны местности на три стопки по регионам (Юг/S, Центр/C и Север/N). Перемешайте 6 жетонов южных (S) местностей и разместите их лицевой стороной вверх согласно схеме указанной в правом верхнем углу планшета лагеря. Затем перемешайте и разместите по той же схеме 7 центральных (C) и 7 северных (N) жетонов лицевой стороной вниз.

ЖЕТОНЫ ПРИКЛЮЧЕНИЙ: Положите по 1 жетону приключений на каждый центральный (C) и северный (N) жетоны местности.

КАРТЫ: Замешайте карты метеоритов, предметов и приключений в общую колоду. Поместите по карте на 5 мест указанных в схеме на планшете лагеря лицевой стороной вверх (в пустоты между жетонами местности). Оставшуюся колоду разместите рядом с игровой зоной лицевой стороной вниз.

Планшет лагеря, жетоны местности и карты, лежащие между жетонами, образуют игровое поле.

РАБОЧИЕ, МОНЕТЫ И ОСТАВШИЕСЯ ЖЕТОНЫ ПРИКЛЮЧЕНИЙ: положите их на столе рядом с полем в досягаемости всех игроков.

МЕШОК ДЛЯ ЖЕТОНОВ СКВЕРНЫ: Положите в мешок все жетоны скверны, кроме жетона со значением 20 (когда будет раскрыта местность №20, поместите на нее этот жетон).

ПЕРВЫЙ ИГРОК: Случайным образом выберите первого игрока.



Красные рабочие изображают солдат, синие – инженеров, зеленые – исследователей, желтые – торговцев, а фиолетовые – одержимых.

ПРОЦЕСС ИГРЫ

В Expeditions ход начинается с перемещения фишки действия в правом верхнем углу вашего планшета робота. Затем вы должны выполнить либо (а) Действия, либо (б) Обновление/Refresh. Если вы выбираете Действия, вы должны выполнить все доступные действия (комбинацию Перемещение/Move, Сыграть/Play и/или Сбор/Gather).

Обычно ход в Expeditions состоит в перемещении фишки действия, чтобы она накрыла действие Перемещение/Move, Сыграть/Play или Сбор/Gather, и выполнении двух ненакрытых действий в любом порядке. Фишка действия остается лежать на одном из действий (Перемещение/ Move, Сыграть/Play или Сбор/Gather) пока вы не выполните Обновление/Refresh, переместив фишку в область Обновление/Refresh.



ПЕРЕМЕЩЕНИЕ/MOVE: Переместите вашего робота на незанятый жетон местности в пределах досягаемости (1-3 жетонов местности).

СЫГРАТЬ/PLAY: Переместите 1 карту из зоны руки в ряд в активной зоне, чтобы получить ее ценность, отмеченную в левом верхнем углу; вы можете активировать особое действие карты, если разместите на ней рабочего цвета, указанного в левом нижнем углу.

СБОР/GATHER: Получите награды и выполните действия, указанные на жетоне местности, где находится ваш робот в текущий момент.

ОБНОВЛЕНИЕ/REFRESH: Верните всех рабочих, размещенных на картах в активной зоне, на планшет робота; затем переложите все карты из активной в зону руки. *Действие Обновления/Refresh можно выполнить только если в начале вашего хода фишка действия накрывает действие Перемещение/Move, Сыграть/Play или Сбор/Gather.*

ПРИМЕР: Аня перемещает фишку действия и накрывает действие Перемещение/Move. Теперь она должна выполнить ненакрытые действия Сыграть/Play и Сбор/Gather в любом порядке. В следующем ходу Аня должна либо переместить фишку действия, чтобы накрыть другое действие, либо выполнить Обновление/Refresh (см. стр. 12).

КРАСНЫЕ СТРЕЛКИ: Если в начале вашего хода фишка действия находится в ячейке Обновление/Refresh, переместите ее по стрелке влево на пустую ячейку действия и выполните все три действия (Перемещение, Сыграть и Сбор) в любом порядке. В ваш следующий ход переместите фишку действия по одной из стрелок вверх, накрыв фишкой одно из доступных действий, и разыграйте ход по обычным правилам.

Игроки ходят по очереди, по часовой стрелке. Если в свой ход игрок выкладывает 4 фишку славы на планшет лагеря, то все участники (включая этого игрока) делают еще по одному последнему ходу. Затем игра завершается (см. *Конец игры* на стр.13).

МЭТЬЮ И ЦЕЗАРЬ

Мэтью – бесстрашный исследователь, авантюрист и борец за выживание в самых холодных частях света. Когда он узнает о таинственном исчезновении его старого друга доктора Тарковского, то сразу же бросается на поиски со своим верным сибирским хаски Цезарем.



ДЕЙСТВИЯ

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ/MOVE

Когда вы выполняете действие или особое действие Перемещение/Move, передвиньте своего робота на другой свободный (без других роботов) жетон местности в пределах досягаемости.

ЛАГЕРЬ: Планшет лагеря примыкает к трем жетонам местности. Считается, что ваш робот начинает игру на этом планшете. Переместившись из лагеря ваш робот всегда будет находиться на одном из жетонов местности. Вы не сможете вернуться в лагерь.

ДОСЯГАЕМОСТЬ: Если не сказано иное, вы можете переместить робота на 1-3 жетона местности. Ваш робот не может закончить движение на том же жетоне с которого начинал движение.

Во время движения ваш робот может перемещаться через занятые другими роботами жетоны местности. Занятые и незанятые жетоны учитываются одинаково в пределах досягаемости. Роботы не могут перемещаться на карты, лежащие между жетонами местности.

В редком случае, когда вы не можете переместить робота не нарушая правила перемещения, то не двигайтесь. Считается, что вы выполняете действие Перемещение/Move, если оно вам доступно, но робот при этом не двигается.

ПЕРЕВЕРНУТЫЕ ЖЕТОНЫ МЕСТНОСТИ: Если ваш робот перемещается на жетон местности лежащий лицом вниз, то его движение прекращается. Затем:

1. Получите жетон приключений (🎲) лежащий на этом жетоне местности. Они пригодятся для шкалы триумфа и розыгрыша свойств некоторых карт (на картах их еще называют «тартс»).
2. Переверните жетон местности лицевой стороной вверх.
3. Вытягивайте жетоны скверны из мешка по одному и складывайте их лицевой стороной вверх на квадрат в нижней части жетона местности, пока сумма на жетонах не станет равна или больше уровня скверны, указанного на жетоне местности (небольшое число справа от квадрата). *Пример: если уровень скверны 5+, а первый вытянутый жетон имеет значение 4, вы должны вытянуть еще один жетон и поместить его поверх 4.*



ИСКЛЮЧЕНИЕ: Когда откроется местность №20, то не доставляйте жетоны из мешка, а поместите на нее отложенный жетон скверны со значением 20.

ПУСТОЙ МЕШОК: Если мешок опустел, то оставьте на местности столько жетонов скверны, сколько удалось вытянуть (даже если ни одного).

ИСТОРИЧЕСКАЯ СПРАВКА: Падение таинственного метеорита пробудило древнее зло, покоившееся в бассейне реки Тунгуска. Впервые столкнувшись со скверной, вы поклялись задействовать все ваши силы и всю вашу волю, чтобы не отступить и искоренить ее.

ПРИМЕР: Синий игрок хочет переместиться на жетон местности №12 (свободную местность). Он может сделать это, переместившись через местность, занятую красным игроком.



ДЕЙСТВИЯ продолжение

СЫГРАТЬ/PLAY

Когда вы выполняете действие Сыграть/Play, выберите 1 карту из зоны руки (слева от вашего планшета робота) и переложите ее в активную зону (справа от вашего планшета робота). Если у вас уже есть карты в активной зоне, то поместите новую карту в ряд справа от них.

Затем в любом порядке можете: (а) получить ее ценность, отмеченную в левом верхнем углу и/или (б) поместить на карту рабочего, чтобы активировать ее особое действие (внизу).

ЦЕННОСТЬ КАРТЫ: Указана в верхнем левом углу карты (сила и/или воля). Когда вы получаете силу или волю, переместите соответствующую фишку в ряд по шкале на планшете робота.

УСЛОВИЯ: Некоторые карты дают дополнительную награду, если у вас как минимум есть указанное количество фишек славы/glory tokens на шкале триумфа или переплавленных метеоритов/melded meteorites.

МАКСИМУМ: У вас не может быть больше 10 силы или 10 воли.

Например: если у вас 9 силы и вы активируете особое действие, которая дает вам 2 силы, вы получаете только 1 силу.

ОСОБОЕ ДЕЙСТВИЕ: У каждой карты есть особое действие. Чтобы его активировать поместите на карту рабочего с планшета робота; рабочий должен быть того же вида, который указан на карте. Если особое действие ссылается на жетоны, фишки, карты, рабочих или робота, то эффект применяется только к компонентам, которыми вы владеете (если не указано иное).

УСЛОВИЯ: Некоторые особые действия дают дополнительные награды, если у вас как минимум есть указанное количество переплавленных метеоритов/melded meteorites. Игнорируйте текст, если условие не выполняется.

ЦВЕТА: Если особое действие ссылается на цвет карты (синий, красный, зеленый, желтый или фиолетовый), то имеется ввиду цвет рабочего, указанного в левом нижнем углу этой карты.

ЛИМИТ РАБОЧИХ: На одной карте может находиться только 1 рабочий.

ПРЕДЫДУЩАЯ/PREVIOUS: В этом случае эффект ссылается на карту размещенную непосредственно слева от текущей в ряду карт в активной зоне.

КАРТЫ НА ПОЛЕ/FACE-UP: Такой эффект ссылается на 5 карт, лежащих на поле между жетонами местности. Некоторые эффекты ссылаются на **соседние/adjacent** карты на поле. В этом случае имеются ввиду карты размещенные непосредственно рядом с жетоном местности, на котором стоит ваш робот.

ЦЕННОСТЬ

УСЛОВИЯ

ОСОБОЕ
ДЕЙСТВИЕ



КОНТРОЛИРУЕМЫЕ КАРТЫ ()

Карты под вашим **контролем** - это карты лежащие лицевой стороной вверх в зоне руки и активной зоне (слева и справа от планшета робота). Когда карта помещается в ряд в активной зоне (с помощью действий сыграть/play, сбор/gain или сброс/discard), то она всегда кладется справа от крайней карты в ряду. В активной зоне менять порядок карт нельзя. В зоне руки порядок карт не важен.

Особые действия (Завершить/Solve, Улучшить/Upgrade и Переплавить/Meld) позволяют перекладывать карты под планшет робота; такие карты больше не находятся в активной или зоне руки и поэтому не считаются «картами, которые вы контролируете».

ПРЕДМЕТЫ/ITEMS (МГНОВЕННЫЕ/INSTANT И ПОСТОЯННЫЕ/ONGOING НАГРАДЫ):

Особые действия на картах предметов/item дают два вида наград, которые можно получить в любом порядке, если на карте размещен рабочий.

МГНОВЕННАЯ НАГРАДА: Это особое действие указано над значком рабочего и выполняется в тот момент, когда вы помещаете рабочего на карту.

ПОСТОЯННАЯ НАГРАДА: Обычно помечаются словосочетанием «каждый раз/whenever» и относится ко всему, что вы выполняете, включая получение мгновенной награды от карты, пока карта размещена в ряду в активной зоне с рабочим на ней (включая ход, когда вы помещаете рабочего на карту).

ПОРЯДОК: Если на карте активируется несколько особых действий, вы можете выполнить их в любом порядке. Если у действия указана цена (например, заплатите 2 силы, чтобы получить \$2), вы должны заплатить цену, прежде чем получить награду.

СПАСЕНИЕ/RESCUE: Перенесите карту из ряда в активной зоне в зону руки; если на карте есть рабочий (или у вас есть особое действие предписывающее вам спасти/rescue рабочего), верните рабочего на ваш планшет робота. Сместите все карты правее спасенной влево, чтобы в ряду не было пустот.

ПОЛУЧЕНИЕ/GAINING И СБРОС/DISCARDING: При получении новой карты (с поля или из колоды) и при сбросе, она помещается в крайнее правое положение в ряду в активной зоне (как при действии сыграть/play).

Но при этом игрок не получает их ценность и нельзя выставить рабочего, чтобы активировать их особое действие.

Вы можете сбрасывать/discard карты только из зоны руки.

ИЛИ/OR: Предложения до и после слова “ИЛИ/OR” полностью независимы (например, на картах персонажей и спутников). При активации этого действия вы можете выбрать только что-то одно.

УДАЛЕНИЕ/TRASHING: Удаленные жетоны, фишки или карты возвращаются в коробку (а не в общий запас).

АКТИВАЦИЯ/ACTIVATING: Если карта активирует особое действие другой карты, не размещайте на ней рабочего; так вы можете активировать особое действие карты независимо от того, есть на ней рабочий или нет. Если активируется особое действие с постоянной наградой, то оно применяется ко всем действиям до конца этого хода.

ЦЕННОСТЬ

МГНОВЕННАЯ НАГРАДА

ПОСТОЯННАЯ НАГРАДА



ВЕСНА И ВОЛЬТАН

Весна, основательница корпорации Волтан Технолоджи, стала ведущим поставщиком роботов в Европе и за ее пределами. Когда она узнала о таинственном метеорите и пропавших экспедициях, то вместе со своим роботом-песком Вольтаном отправляется на поиски новых технологий.

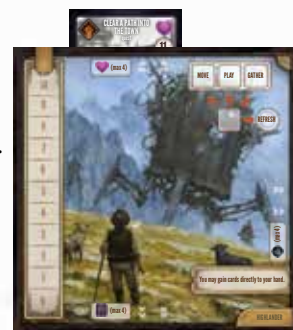


ДЕЙСТВИЯ продолжение

ЗАВЕРШИТЬ/SOLVE (♥): Чтобы активировать особое действие Завершить/Solve, ваш робот должен находиться на жетоне местности, указанный на карте Приключения/Quest (номер справа вверху под символом в виде сердца), которую вы хотите завершить. Например, чтобы завершить Приключение показанное справа ваш робот должен находиться на жетоне местности №11. С - обозначает центральный/central region. Оплатите стоимость завершения (указано на правой стороне карты; в примере стоимость составляет 2 воли/guile); затем получите награду (указана ниже стоимости); затем подложите карту приключения под планшет робота сверху (или под ранее завершенные приключения) так, чтобы верхняя часть карты оставалась видимой.



- Действие Завершить есть на картах персонажей и некоторых других.
- Вы не можете завершить более 4 приключений.
- Если на карте с приключением, которую вы завершаете, лежит рабочий, то верните его на планшет робота.
- Вы можете завершить приключение на местности даже с жетонами скверны.
- Если в качестве награды вы получаете жетон приключений, то возьмите его из общего запаса. Если жетон скверны, то возьмите его из мешка.
- Завершение приключений - это возможность переложить фишку славы на шкалу триумфа. Также завершенные приключения увеличивают количество победных очков за ваши фишки славы на шкале триумфа.



ИСКОРЕНИТЬ/VANQUISH: При активации особого действия Искоренить/Vanquish заплатите стоимость, указанную на верхнем жетоне скверный на местности с вашим роботом (сила для оранжевого цвета, воля для бирюзового), затем переложите этот жетон скверны на планшет робота. Вы не можете менять порядок жетонов на местности. **Вы можете повторять этот процесс, пока на местности остаются жетоны скверны.**

- Когда вы убираете последний жетон скверны с местности, то становится доступно новое особое действие (Улучшение/Upgrade, Переплавка/Meld или Заявить/Boast), которое можно выполнить с помощью действия Сбор/Gather.
- Значения и цвета жетонов скверны в стопке, а также действие под ними - это открытая информация.
- Если жетон скверны убран с местности с помощью действия, которое не предписывает игроку получить его себе, то верните жетон в мешок.
- Жетоны скверны - это возможность переложить фишку славы на шкалу триумфа. Кроме того, в конце игры каждый ваш жетон скверны принесет \$2.
- На местности №20 всегда кладется один жетон скверны со значением 20 (10 силы и 10 воли). Это единственный жетон скверны, который можно искоренить используя силу и волю одновременно. В конце игры он также приносит \$2, но за него можно положить фишку славы на шкалу триумфа.



ПРИМЕР: У вас есть 10 силы и 6 воли. Вы выполняете действие Искоренить/Vanquish. На местности лежит 3 жетона скверны. (А) Самый верхний жетон скверны оранжевый со значением 3; вы тратите 3 силы и забираете его (перекладываете на свой планшет робота). (В) Следующий жетон скверны - бирюзовый со значением 3; вы тратите 3 воли и тоже забираете его. (С) Последний жетон скверны бирюзового цвета со значением 4; вы не можете потратить столько воли, поэтому действие Искоренения завершается.

СБОР/GATHER

Выполняя действие Сбор/Gather вы получаете награды и выполняете действия, указанные на жетоне местности где находится ваш робот. Доступные награды и действия изображены внизу жетона местности. Каждый значок - это отдельная награда/действие. Если на жетоне есть символ / («или»), то выберите награды/действия только с одной стороны от этого символа.

ПОЛУЧЕНИЕ КАРТ С ПОЛЯ/FACE-UP (🟡): Все награды или действия, ссылающиеся на карты на поле (face-up), подразумевают все карты лежащие на поле между жетонами местности. Некоторые награды и действия ссылаются на соседние карты на поле (★) (adjacent face-up), в этом случае подразумеваются карты лежащие непосредственно по соседству с жетоном местности, на котором стоит ваш робот. Всякий раз, когда вы забираете карту с поля, сразу же замените ее верхней картой из колоды.

ПОЛУЧЕНИЕ КАРТ: Поместите карту в ряд справа от других карт в активной зоне. Некоторые награды и действия позволяют вам получить верхнюю карту из колоды (🃏). Другие позволяют вам взять 2 карты из колоды, оставить 1 (🃏), а вторую положить лицевой стороной вверх в стопку сброса рядом с колодой. Если колода опустеет, перетасуйте стопку сброса, чтобы сформировать новую колоду.

ЧИСТКА/SWEEP (🧹): Выберите до 5 карт на поле (face-up) и положите их в стопку сброса рядом с колодой. Взамен сброшенных выложите новые карты из колоды.

ПОЛУЧЕНИЕ РАБОЧИХ: В игре доступно по 10 рабочих каждого цвета. Если вы получаете рабочего и в общем запасе есть рабочий нужного цвета, то переместите его на свой планшет робота. Для активации особых действий вы можете использовать рабочих только с вашего планшета.

ПОЛУЧЕНИЕ 1 НАГРАДЫ ИЛИ ДЕЙСТВИЯ С СОСЕДНЕЙ МЕСТНОСТИ (★): Получите или выполните ровно одну награду или действие с соседнего жетона местности. Игнорируйте символ «/», если он есть на этом жетоне.

АКТИВАЦИЯ ОСОБОГО ДЕЙСТВИЯ СОСЕДНЕЙ КАРТЫ (⚙️): Это действие позволяет активировать особое действие карты на поле, лежащей рядом с этим жетоном местности, без размещения рабочего на ней. Если действие дает постоянную награду, то оно действует до конца текущего хода.

СЫГРАТЬ 1 КАРТУ ИЗ ЗОНЫ РУКИ (🃏): Сыграйте одну карту по обычным правилам.

ОБНОВЛЕНИЕ КАРТ И РАБОЧИХ (🔄): Верните всех рабочих с карт в активной зоне на планшет робота и переложите все карты из активной зоны в зону руки. Не перемещайте фишку действий.

СПАСЕНИЕ (🛡️): Перенесите любую карту из ряда в активной зоне в зону руки; если на карте был рабочий, верните его на свой планшет робота. Если требуется, сместите карты в ряду влево.



РЯД КАРТ В АКТИВНОЙ ЗОНЕ

ДЕЙСТВИЯ продолжение

ЖЕТОН ПРИКЛЮЧЕНИЙ (НА МЕСТНОСТИ №14): Получите жетон приключений из общего запаса, если они остались (количество жетонов приключений ограничено).

УЛУЧШИТЬ/UPGRADE, ПЕРЕПЛАВИТЬ/MELD И ЗАЯВИТЬ/BOAST: На всех центральных и северных жетонах местности есть одно из этих особых действий, которые изначально закрыты жетоном/жетонами скверны. Эти действия не доступны пока не будут искоренены все жетоны скверны с жетона местности.

УЛУЧШИТЬ/UPGRADE (🌀): Подложите карту предмета из активной зоны или зоны руки под правый край планшета робота (или под предыдущее улучшение) так, чтобы была видна только ее постоянная награда (скройте значок рабочего). Награда с этой карты теперь действует постоянно до конца игры.

- Карты предметов имеют мгновенные награды (например, «получить 1 волю»), которые вы получаете, когда играете/ play карту (и помещаете на нее рабочего). Однако после улучшения у карты предмета остается только постоянная награда (игнорируйте ее мгновенные награды).
- Действие нельзя выполнить, если у вас уже 4 улучшения.
- Если на улучшаемом предмете находится рабочий, верните его на планшет робота.
- Улучшение предметов - это возможность переложить фишку славы на шкалу триумфа. Кроме того, в конце игры каждый улучшенный предмет принесет столько монет, сколько указано в его правом нижнем углу.



ПЕРЕПЛАВИТЬ/MELD (🔥): Подложите карту метеорита из активной зоны или зоны руки под нижний край вашего планшета робота (или под предыдущий переплавленный метеорит) так, чтобы была видна только награда переплавки. Немедленно получите все награды переплавки со всех ваших переплавленных метеоритов (включая новый).

- Вы не можете переплавить более 4 метеоритов.
- Если на карте переплавляемого метеорита находится рабочий, то верните его на планшет робота.
- Некоторые особые действия или награды становятся выгоднее, если у вас есть достаточное количество переплавленных метеоритов.
- Переплавка - это возможность переложить фишку славы на шкалу триумфа.



ЗАЯВИТЬ/BOAST (★): Всякий раз, когда вы Заявляете о своих успехах, выберите одну клетку на шкале триумфа на планшете лагеря, для которой (а) в текущий момент выполняются условия цели и (б) в этой клетке нет вашей фишки славы (игнорируйте фишки других игроков; они не блокируют вас). Затем поместите одну из своих фишек славы (звезду) в выбранную клетку.

Ценность вашего персонажа и спутника повысится, если вы выложите 1 или 2 фишки славы на шкалу триумфа.

Игра завершается (стр. 13), когда один из игроков выкладывает четвертую фишку славы.

ЦЕЛИ ШКАЛЫ ТРИУМФА:

- Завершить 4 приключения
- Переплавить 4 метеорита
- Улучшить 4 предмета
- Искоренить скверну на жетоне местности №20
- Иметь как минимум 7 жетонов скверны (20-значный жетон не учитывается)
- Иметь не менее 8 карт под контролем (карты подложенные под планшет робота не учитываются)
- У вас есть хотя бы 7 рабочих ИЛИ хотя бы 5 жетонов приключений (это единая клетка, на которую вы можете переложить только 1 фишку славы, даже если вы выполнили обе цели)



АННА И ВОЙТЕК

Торговец и дипломат Анна всегда готова помочь всем, кто попал в беду. Когда она узнает об исчезновении экспедиций и новых бедах, преследующих жителей Сибири, то отправляется в путь вместе со своим верным спутником и героем войны медведем Войтеком.



ДЕЙСТВИЯ продолжение

ОБНОВЛЕНИЕ/REFRESH

Выполняя действие Обновление/Refresh (при перемещении фишки действия или особым действием) переместите всех рабочих, размещенных на картах в активной зоне, на свой планшет робота, затем переместите все карты из активной зоны в зону руки.

ДЕЙСТВИЕ ОБНОВЛЕНИЯ: Переместите фишку действия из ячейки Перемещение/Move, Сыграть/Play или Сбор/Gather в ячейку Обновление/Refresh. *Вы можете выполнить действие Обновить, только если в начале вашего хода фишка действий накрывает ячейку с действием Перемещение, Сыграть или Сбор.*

В ваш следующий ход, переместите фишку действия по стрелке влево на пустую ячейку действия и выполните все три действия Перемещение/Move, Сыграть/Play и Сбор/Gather в любом порядке. В следующий ход вы должны переместить фишку действия по одной из стрелок вверх, чтобы накрыть одно из действий.

ОСОБОЕ ДЕЙСТВИЕ ОБНОВЛЕНИЯ: Если вы выполняете особое действие Обновления/Refresh с карты или жетона местности, то не перемещайте фишку действия. Рабочих и карты переложите по обычным правилам Обновления.



КОНЕЦ ХОДА

В конце вашего хода свой ход начинает игрок, сидящий слева от вас.

СПОСОБНОСТИ РОБОТОВ

У каждого робота есть уникальная постоянная способность, которая остается активной на протяжении всей игры.

БИЗОН/ТАТАНКА: Вы можете Завершить/Solve, Улучшить/Upgrade и Переплавить/Meld до 5 раз каждый. *Обычный максимум для этих действий 4.*

БОЛОТНЫЙ СКИТАЛЕЦ/MARSH STRIDER: Ваша дальность перемещения (досыгаемость) составляет 1-4 жетона местности. *Обычная дальность составляет 1-3.*

ГНЕВ ОДИНА/ODIN'S WRATH: В любой момент вашего хода вы можете сбросить жетон приключений, чтобы получить 1 силу, 1 волю или \$1. *Вы можете сбросить жетон только из вашего запаса на планшете робота.*

ЛЕСОРУБ/LUMBERJACK: Всякий раз, выполняя действие Искоренить/Vanquish, уменьшите стоимость первого жетона скверны каждого цвета на 1. *Пример: на вершине стопки жетонов скверны лежит оранжевый 4-значный жетон. Для искоренения этого жетона игрок должен заплатить 3 силы. Следующим жетоном оказался 4-значный бирюзовый. Для его искоренения потребуется потратить 3 воли. Если бы вместо бирюзового лежал второй 4-значный оранжевый, то для его искоренения потребуется все 4 силы. Для искоренения двухцветного 20-значного жетона в местности №20 для Лесоруба требуется 9 силы и 9 воли.*

ГОРЕЦ/HIGHLANDER: При получении карты (любым способом), вместо активной зоны, вы можете положить ее в зону руки. *При обычном получении карты всегда кладутся в ряд в активной зоне.*

КОНЕЦ ИГРЫ

Игра завершается после хода, когда игрок выкладывает свою четвертую фишку славы на шкалу триумфа. Затем каждый игрок делает еще по одному последнему ходу (*т.е. последний ходит игрок, который первым добавил четвертую фишку славы на шкалу триумфа*).

Затем каждый игрок подсчитывает победные очки:

МОНЕТЫ: Сумма всех монет, полученных вами во время игры.

ФИШКИ СЛАВЫ, РАЗМЕЩЕННЫЕ НА ШКАЛЕ ТРИУМФА: Каждая фишка приносит вам \$5/\$6/\$8/\$10 за 0/1/2/3+ завершенных приключений (*например, если вы завершили 2 приключения, то каждая фишка славы на шкале триумфа приносит \$8*).

УЛУЧШЕННЫЕ ПРЕДМЕТЫ: каждое улучшение приносит указанное в правом нижнем углу предмета количество монет.

ЖЕТОНЫ ПОРЧИ: Каждый жетон порчи приносит \$2, включая 20-значный жетон порчи. Во время финального подсчета очков игнорируйте значения на жетонах порчи.



Для подсчета очков мы рекомендуем каждому игроку выдавать монеты, по мере того как он набирает очки. Если у вас закончатся монеты, то используйте что-то подходящее.

Побеждает самый богатый игрок! Если игроки делят первое место, то побеждает игрок, у которого больше общая сумма за все шкалы триумфа, как будто в каждой шкале лежит его фишка славы (т.е. каждый игрок суммирует очки за завершенные приключения, переплавленные метеориты, улучшенные предметы и т.д. за все клетки шкалы триумфа, включая те, в которых нет его фишек славы). Если ничья сохраняется, то они делят победу.

ПРИМЕР: В конце игры Аня прославилась за счет переплавленных метеоритов, искоренения скверны и контролем 8+ карт. Она завершила 3 приключения, заработала \$11 в течении игры, улучшила предметов на \$6 и искоренила 10 жетонов скверны. Итого она получает \$30 за шкалы триумфа (\$10 x 3 фишек славы на шкале триумфа), \$11 за монеты, \$6 за предметы и \$20 за жетоны скверны (\$2 x 10 жетонов). Итоговый результат Ани - \$67. Если бы Аня не завершила ни одного приключения, она бы получила \$15 вместо \$30 за фишки славы.

ГЮНТЕР И НОЧЬ

Гюнтер - всемирно известный солдат, лидер и тактик, но в мирное время его навыки оказываются невостребованными. Когда он узнает о странных рисунках на снегу и нападениях в Сибири, то без промедления направляется на север вместе со своим стареющим, но не менее страшным, волком Ночью.



РАЗНООБРАЗИЕ ДЛЯ ИГРЫ СЕРП: Хотя мы больше не создаем новый контент для базовой игры Серп, мы думаем, что творческие Серпоклон-ники найдут способ как использовать роботов и/или механики из сиквела в базовой игре Серп. Пожалуйста, делитесь вашим творчеством в группе Серп на Facebook и BoardGameGeek; мы опубликуем наиболее понравившиеся в разделе FAQ по игре Серп на веб-сайте Stonemaier Games.

ЛИСТ ДОСТИЖЕНИЙ: Мы предлагаем игрокам записать различные вехи в игре на прилагаемом листе достижений. Его также можно скачать и распечатать с веб-сайта Stonemaier Games (stonemaiergames.com/games/expeditions).

ВДОХНОВЕНИЕ: Большое спасибо блестящим геймдизайнерам, которые вдохновляли Джейми во время всего разработки игры, включая Slay the Spire, Clank!, Lost Ruins of Arnak, Dune: Imperium, The Quest for El Dorado, Shards of Infinity, Nemesis, Yedo, Great Western Trail, Magic the Gathering, Tyrants of the Underdark, Dominion, Ark Nova, Moonrakers, Dwellings of Eldervale, Dead Reckoning, Islebound, Concordia, Century: Spice Road, Inscryption и, конечно же, сам Серп.

ИСПОЛЬЗОВАННЫЕ ФОТОГРАФИИ: В качестве референса для карты №073 использовалась фотография из фильма Robert Flaherty «Nanook of the North». В качестве референса для персонажа Мэтью использовалась фотография борца, созданная Pierre-Yves Beaudouin для Creative Commons. Купленные стоковые фотографии послужили референсом для других карт (например, фотографии животных в разных позах).

ОЛЬГА И ЧАНГА

Ольга - бывший офицер разведки, которая отказалась от разжигания войны на родине. Она нашла убежище в отдаленных городах и деревнях. Именно в одной из таких деревень Ольга впервые повстречала доктора Тарковского. Когда она узнает о его злостной экспедиции и пропавших спасателях, то сама отправляется на их поиски вместе со своим сибирским тигром Чангой.



ХОТИТЕ ПОЧИТАТЬ/ПОСМОТРЕТЬ ОБЗОРЫ НА ИГРУ?

Посетите stonemaiergames.com/games/expeditions/media-reviews

ХОТИТЕ ПОСМОТРЕТЬ ВИДЕО ПРАВИЛА ИЛИ ОЗНАКОМИТСЯ С FAQ?

Посетите stonemaiergames.com/games/expeditions/rules-faq

ОСТАЛИСЬ ВОПРОСЫ ПО ИГРЕ?

Опубликуйте его в группе Expeditions в Facebook, на BoardGameGeek или на канале Expeditions на Discord сервере Stonemaier Games stonemaiergames.com/discord

ЧТО-ТО НЕ ДОЛОЖИЛИ ИЛИ НУЖНО ЗАМЕНИТЬ?

Оставьте запрос на stonemaiergames.com/replacement-parts

ХОТИТЕ БЫТЬ В КУРСЕ СОБЫТИЙ?

Подпишитесь на ежемесячные обновления на stonemaiergames.com/e-newsletter

Особая благодарность Thomas Tamblyn за дизайн значков воли, скверны, метеоритов и переплавки; и Skoll за дизайн значка силы. Исходные работы были изменены и лицензированы согласно creativecommons.org/licenses/by/3.0/legalcode

АКИКО И ДЗИРО

Акико - ученая, которая в последние годы посвятила себя изучению древних артефактов и пропавших цивилизаций предтеч. Когда до нее доходят слухи о странных происшествиях в районе реки Тунгуски, произошедших после падения метеорита, она отправляется лично расследовать их вместе со своей умной обезьянкой Дзиро.





монета
coin



сила
power



воля
will



скверна
corruption



жетон приключения
map



получить 1 награду/действие
с соседнего жетона местности



сыграть 1 карту из зоны
руки (получите ее ценность;
можете выставить рабочего)



выполните обновление/
refresh карт и рабочих



активируйте особое действие соседней карты
на поле без размещения рабочего



спасите/исцелите 1 карту из активной зоны
вернув ее в зону руки (если на карте есть
рабочий, верните его на планшет робота)



любая карта, которую вы контролируете



улучшенная карта предмета



любая карта лежащая лицом вверх на поле
между жетонами местности (face-up)



карта на поле соседняя жетону местности с
вашим роботом



Возьмите верхнюю карту
из колоды



Возьмите 2 карты из колоды,
оставьте себе одну карту (вторую
положите в стопку сброса)



карта приключения на поле



карта предмета на поле



карта метеорита на поле



переместите любое количество
карт на поле (между жетонами
местности) в стопку сброса

Карта на поле (face-up) - это любая карта лежащая на поле между жетонами местности.

Все получаемые вами карты с поля кладите в ряд в активной зоне. Всякий раз, когда вы убираете карту с поля, сразу же замените ее верхней картой из колоды.

Перемещение/Move (стр. 5): Переместите вашего робота на незанятый жетон местности в пределах досягаемости (1-3 жетонов местности).

Сбор/Gather (стр. 9): Получите награды и выполните действия, указанные на жетоне местности, где находится ваш робот в текущий момент.

Сыграть/Play (стр. 6): Переместите 1 карту из зоны руки в ряд в активной зоне, чтобы получить ее ценность и, если разместите на ней рабочего, активировать особое действие.

Обновление/Refresh (стр. 12): Верните все карты из активной в зону руки и всех рабочих с них на планшет робота.

ЗАВЕРШИТЬ/SOLVE (♥; стр. 8): На местности, указанной на карте приключения, оплатите стоимость завершения приключения и получите награду. Подложите карту сверху под планшет робота; количество завершённых приключений увеличивает количество победных очков в конце игры.

УЛУЧШИТЬ/UPGRADE (♁; стр. 10): Подложите карту предмета, которую вы контролируете, справа под планшет робота, скрыв значок рабочего возле постоянной награды.

ПЕРЕПЛАВИТЬ/MELD (♣; стр. 10): Положите карту метеорита, которую вы контролируете, снизу под планшет робота, чтобы получить награду за все переплавленные метеориты (включая этот).

ЗАЯВИТЬ/BOAST (★; стр. 10): Положите 1 фишку славы в клетку шкалы триумфа, для которой удовлетворяются условия. Это увеличивает количество победных очков в конце игры и ценность вашего персонажа и спутника.

ИСКОРЕНИТЬ/VANQUISH (стр. 8): Оплатите стоимость верхнего жетона скверны в текущей местности, чтобы забрать этот жетон себе. Можете повторить для всех жетонов скверны в стопке по порядку, в рамках одного действия Искоренения.



STONEMAIER
GAMES