

1920 +

EXPEDITIONS

GEARS OF CORRUPTION

ПОСТУПЬ СКВЕРНЫ

РАЗРАБОТЧИК: ДЖЕЙМИ СТЕГМАЙЕР

ХУДОЖНИК И СОЗДАТЕЛЬ ИГРОВОГО МИРА: ЯКУБ РОЗАЛЬСКИЙ

1-6 ИГРОКОВ · 60-90 МИНУТ · ВОЗРАСТ 14+ · СОРЕВНОВАТЕЛЬНАЯ

Уже прошла череда экспедиций в холодную сибирскую тундру, как успешных, так и не очень, но исходящая от скверны угроза продолжает расти. Зараженные животные и люди распространяют ее все дальше и дальше. Новым героям предстоит подготовиться лучше их предшественников, чтобы совладать с постоянно меняющимся ландшафтом Тунгуски и встретиться лицом к лицу с пугающим механическим монстром.

О ДОПОЛНЕНИИ И ЕГО ЦЕЛЯХ

Дополнение Поступь Скверны, добавляет в игру Экспедиции элемент риска и опасности в виде скрытых наград на жетонах приключений и оскверненного робота, который рыщет в зараженных землях. Для противостояния этим угрозам, дополнение предложит 2 новых робота, 4 пары новых персонажей и их спутников, а также набор для 6-го игрока. Поступь Скверны также ускоряет игру на ранних этапах, давая игрокам начальные ресурсы и рабочего-героя, который может быть сыгран как рабочий любого цвета.

ВЕДУЩИЕ ТЕСТЕРЫ ИГРЫ

Molly Bozarth, Blake Chursinoff, Dusty Craine, Allie Feiner, Vitaliy Fuks, Jeff Grey, Carol LM Johnson, Kim & Michael Kieffer, Nersi Nikakhtar, Crystal Nevin, Amy Niggel, Gheorghie Orbesteanu, Gregory Rempe, Michael Vannoy

ТЕСТЕРЫ ИГРЫ

Ben Anderson, Mike Bartoo-Abud, Michael Belli, Jamie Bozarth, Caleb Chursinoff, Paula Collier, Oana Elena Cozmei, Garrett Ewald, Julie Fangmann, Garrett Feiner, Ethan Fuks, Klara Galperina, Lyndsey Grey, Jason Harris, Josh Helgeson,

José Hernandez, Benjamyn Johnson, Emily Jones, Austin Larson, Florin Ilarion Miertoiu, Jason Nevin, Andrei Alexandru Nicolae, Michael Niggel, James Niggel, Lucas Niggel, Caroline Rempe, Clara Rempe, Dan Ronchak, Ryan Sanderson, Jason Stoner, Cheryl Vannoy

СОСТАВ ДОПОЛНЕНИЯ

7 двухслойных планшетов роботов
(2 новых и 5 на замену)



2 фигурки роботов



6 фигурок рабочих-героев (золотые)



1 жетон местности (на замену)



8 стартовых карт



7 карт роботов



6 карт исследования
(5 новых и 1 на замену)



1 подсказка оскверненного робота



12 оскверненных карт



1 фишка силы



1 фишка воли



6 жетонов скверны (каждого по 3)



4 фишки славы



16 двусторонних жетонов приключений



1 фишка действия



1 цветная накладка (зеленая)



16 картонных монет



2 карты подсказок



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

НАЧАЛЬНАЯ ПОДГОТОВКА

Единовременно выполните следующие действия, чтобы добавить дополнение в основную игру.

- Замените жетон местности №16 (Encampment) на обновленный жетон (с уровнем скверны 8+).
- Замените карту предмета 011 (Небесное зеркало/Aether Mirror) на обновленную карту (с мгновенной наградой «Обновление» и стоимостью \$4).
- Замените оригинальные однослойные планшеты роботов на двухслойные, которые также добавят 2 новых роботов.
- Добавьте 6 новых жетонов скверны в мешок. Каждый новый жетон идет со значением 2, которого не было в базовой игре. Особое действие карт, например Закрыть воронку/Close the Vortex, не применяются к жетонам скверны со значением 2, поскольку они не ссылаются на это конкретное значение.
- Добавьте 4 пары новых персонажей и их спутников к другим стартовым картам.
- Замешайте 5 новых карт предметов в колоду исследования.

ИССЛЕДОВАНИЕ/DISCOVERY: Этот новый термин описывает общую колоду и карты в ней (предметы, метеориты и приключения).

КОМПОНЕНТЫ ИГРОКА

Это дополнение добавляет в игру 6-го игрока. В игре на 6 игроков время ожидания хода будет немного больше, но, благодаря начальным ресурсам (рабочий-герой, сила и воля), общее время партии не должно превышать 90 минут.

КАРТЫ РОБОТОВ: Перемешайте 7 карт роботов и раздайте по 1 каждому игроку. Возьмите, соответствующие полученной карте, планшет и фигурку робота, начальные ресурсы (сила, воля и рабочий-герой). Затем верните все карты роботов в коробку.

ДРАФТ РОБОТОВ/СПУТНИКОВ ДЛЯ ОПЫТНЫХ ИГРОКОВ (ОПЦИОНАЛЬНО)

Разложите в ряд карты роботов лицом вверх. Под каждую карту робота положите лицом вверх случайную карту персонажа, а под нее соответствующего персонажу спутника. Случайным образом определите первого игрока. Начиная с последнего игрока и в обратном порядке хода каждый игрок выбирает и забирает одну из оставшихся комбинаций. Затем игроки получают выбранный планшет и фигурку робота и начальные ресурсы.



4

ОБЩИЕ КОМПОНЕНТЫ

Жетоны приключений: Перемешайте новые, более крупные, жетоны приключений, каждый из которых имеет награду на обратной стороне. Разместите по 1 жетону приключений лицом вниз на каждый жетон местности в Центральном и Северном регионах (всего 14, оставшиеся 2 жетона не подсматривая верните в коробку). Базовые жетоны приключений сложите неподалеку. Берите их, если действие предписывает получить жетон приключения любым способом, отличным от перемещения на жетон местности. Вы можете использовать все доступные вам жетоны приключений в Экспедициях.



ОСКВЕРНЕННЫЙ РОБОТ (ОПЦИОНАЛЬНО)

Разместите карту с подсказкой оскверненного робота на шкалу триумфа, стороной «Появление оскверненного робота».

Перемешайте 12 оскверненных карт и положите их рядом.



БЬЁРН И МОКС

Бьёрн остепенился и стал вести мирную жизнь, так как устал от войн и путешествий. Но его любимая дочь Фрейя, археолог и исследователь, пропала где-то в далекой Сибири. Поэтому Бьёрн снова оседлал своего верного товарища Мокса, схватил топор и отправился в последнее приключение, чтобы найти свою дочь.



ПРОЦЕСС ИГРЫ

РАБОЧИЙ-ГЕРОЙ



Как указано на картах роботов, каждый игрок начинает с рабочим-героем. Это универсальный рабочий заменяет любого рабочего в игре, т.е. он всегда нужного цвета для всех действий и способностей, и он засчитывается для цели на шкале триумфа «7 рабочих». Игроки не могут получить дополнительных рабочих-героев во время игры.

ЖЕТОНЫ ПРИКЛЮЧЕНИЙ



Всякий раз, когда вы получаете жетон приключений с жетона местности, вы должны сначала получить награду, указанную на обратной стороне жетона приключений (считается, что ваш робот уже находится на новом жетоне местности). Некоторые награды сылаются на определенные типы карт; если карта данного типа не лежит в открытую между жетонами местности, то вы не получаете эту награду.

Если вы получаете жетон приключений любым другим способом, кроме перемещения на закрытый жетон местности, то вы не получаете его награду.

ФРЕЙЯ И ЛОКИ

Фрейя, дочь легендарного героя Бьёрна, — известная исследовательница, археолог и антрополог. Вместе со своей любимой и бесстрашной рысью Локи она посвятила себя изучению затерянных цивилизаций и следов древних скандинавских культур. Несмотря на запрет и предостережение отца, она отправилась в Сибирь, чтобы расследовать слухи о таинственном метеорите и пропавших исследователях.



СПОСОБНОСТИ РОБОТОВ



ПУГАЛО: Когда вы завершаете выполнять действие Обновление/Refresh с планшета робота, вы можете сбросить жетон приключений, чтобы выполнить 1 дополнительное действие (Перемещение/Move, сыграть/Play или Сбор/Gather). *Способность не применяется к Обновлениям/Refresh, полученную любым другим способом (с карт, жетона местности и т.д.).*



КРОТ: Когда вы выполняете действие Сбор/Gather, вы можете сбросить жетон приключений, чтобы выполнять действие, как будто жетон скверны не накрывает награду на жетоне местности. Эта способность не убирает жетоны скверны. Например, если вы выполняете Сбор/Gather на жетоне местности 10 (получаете фиолетового рабочего или действие Переплавить/Meld), вы можете выбрать Переплавить/Meld, даже если оно еще накрыто одним или несколькими жетонами скверны. Нельзя получить сразу обе награды с жетона местности 10.

БААЛИАХОН И ЗЕФОН

Эта пара стартовых карт основывается на таинственном фиолетовом цвете:



БААЛИАХОН: Получите верхний жетон скверны с жетона местности с вашим роботом (кроме жетона скверны со значением 20) ИЛИ заплатите 1 волю и 1 силу чтобы выполнить действие Переплавить/Meld. *Первый вариант особого действия применяется к верхнему жетону скверны на жетоне местности или к верхней оскверненной карте (если вы находитесь на смежном жетоне местности с оскверненным роботом).*



ЗЕФОН: Активируйте особое действие с лежащей лицом вверх фиолетовой карты ИЛИ сбросьте 1 жетон скверны, чтобы подложить карту приключения. *Второй вариант особого действия позволяет сбросить жетон скверны или оскверненную карту из вашего запаса, чтобы подложить контролируемую вами карту приключения сверху под планшет робота. Это не то же самое, что Завершить/Solve приключение (вы не можете оплатить стоимость и получить награду за завершение), но приключения, переложенные таким образом, учитываются для цели шкалы трифумфа «Завешить 4 приключения» и при подсчете очков в конце игры.*

ОСКВЕРНЕННЫЙ РОБОТ

Это необязательный модуль, разработан для имитации действий враждебных сил.

Оскверненный робот появляется один раз за игру, когда игрок размещает первую фишку славы. В конце своего хода, этот игрок выбирает неиспользованную фигурку робота и размещает ее на открытом незанятом жетоне местности. Оскверненный робот не использует соответствующий ему планшет робота.

Переверните карту подсказки оскверненного робота стороной «Ход оскверненного робота», и положите ее справа от текущего игрока. Вытяните 5 оскверненных карт и положите их лицом вверх в стопку рядом с картой подсказкой, сместив их так, чтобы на них была видна стоимость. Сложите рядом стопкой оставшиеся оскверненные карты лицом вниз.



8

БААЛИАХОН И ЗЕФОН

Никто не знает, откуда он родом и как выглядит, ведь Баалиахон никогда не снимает свою загадочную маску. Известно лишь, что он — один из лидеров древнего культа Молоха. Баалиахон владеет древним посохом, обладающим огромной силой, и путешествует со странным, неземным и ужасающим существом по имени Зефон, с которым связан телепатической связью. Никто не знает, какова их цель и что они делают в Сибири.



ХОД ОСКВЕРНЕННОГО РОБОТА

Теперь оскверненный робот будет ходить перед ходом данного игрока, следующим образом:

1. Вытяните карту из стопки оскверненных карт, лежащей лицом вниз, и положите ее лицом вверх на верх стопки с картами лежащими лицом вверх. Если карт не осталось, то переместите нижнюю карту из стопки наверх.
 2. В зависимости от направления, указанного в левом верхнем углу карты, выполните одно из следующего:
 - а. **Если в указанном направлении есть доступный жетон местности**, то робот перемещается на 1 жетон в этом направлении.
 - Жетон местности, лежащий лицом вниз, доступен для перемещения. В этом случае сбросьте с него жетон приключения, переверните жетон местности, поместите на него жетоны скверны и переместите на него оскверненного робота.
 - Незанятый жетон местности (жетон лежит лицом вверх и на нем нет других роботов) доступен для перемещения.
 - Жетон местности, занятый другими роботами, недоступен для перемещения. Однако, когда оскверненный робот пытается переместиться на занятый жетон, игрок, занимающий его, получает штраф от оскверненного робота, описанный справа.
 - б. **Если в указанном направлении нет доступного жетона**, робот пробует следующее направление по часовой стрелке (и так далее, пока робот не переместится).
 - с. Если нет доступных для перемещения жетонов, то робот прекращает попытки переместиться во всех направлениях (6 попыток) и не двигается.
 3. Если верхняя карта указывает второе направление, то робот пытается переместиться снова, как описано в шаге (а). Не перемещайте робота, используя какие-либо другие карты в стопке.
- ШТРАФ ОТ ОСКВЕРНЕННОГО РОБОТА:** Если местность, куда пытается переместиться оскверненный робот, занята, то занимающий ее игрок немедленно получает штраф, указанный на оскверненной карте.
- Виды штрафов: потерять 1 силу, 1 волю или \$1, или сбросить 1 карту с руки.
 - Если игроку нечего терять, то ничего не происходит (например, если штрафом является потеря 1 единицы силы, а у него 0 единиц силы).
 - Штраф может быть наложен на нескольких игроков за один ход и даже на одного и того же игрока дважды за карты двойного перемещения.

ИСКОРЕНЕНИЕ ОСКВЕРНЕННЫХ КАРТЫ

Игроки могут использовать действие Искоренить/Vanquish, чтобы удалять оскверненные карты, когда оскверненный робот находится по соседству с их роботом. Работает так же, как с жетонами скверны: заплатите стоимость, указанную внизу верхней оскверненной карты, чтобы получить эту карту. Вы можете повторить этот процесс, чтобы получить две и более оскверненные карты во время одного действия искоренения.

- Оскверненные карты считаются жетонами скверны для цели на шкале триумфа «7 жетонов скверны» и подсчета очков в конце игры (получите \$2 за карту).
- Некоторые карты исследования и способности роботов используют термины «скверна», «жетон скверны» и «оскверненная карта». Когда эти компоненты ссылаются в целом на «скверну», то они включают в себя как жетоны скверны, так и оскверненные карты.
- Для большинства способностей оскверненные карты считаются жетонами скверны, но они не считаются имеющими цвет или значение. Единственный способ получить оскверненную карту — это использовать способность Искоренить/Vanquish против оскверненного робота. Робот Дровосек игнорирует 1 стоимость (1 силу или 1 волю, а не по 1 каждого) только на верхней оскверненной карте.
- Искоренение оскверненных карт является альтернативой искоренению жетонов скверны в вашей текущей местности. Каждое действие Искоренить/Vanquish может применяться либо на карты либо на жетоны, но не то и другое сразу.

ПОБЕДА НАД ОСКВЕРНЕННЫМ РОБОТОМ

Если игрок убирает последнюю раскрытую оскверненную карту, то оскверненный робот удаляется из игры. Уберите оставшиеся нераскрытые оскверненные карты, карту подсказку оскверненного робота и его фигурку в коробку.

ОБЩИЕ НАПОМИНАНИЯ И ПОЯСНЕНИЯ ДЛЯ ЭКСПЕДИЦИЙ

- Карты или действия, которые дают **1 награду** с жетона местности, позволяют вам получить ровно 1 награду обозначенную 1 значком (даже если на жетоне есть несколько значков наград).
- Если у вас есть карта предмета в активной зоне с рабочим на ней, то ее **постоянная награда** активна, пока вы не обновите этого рабочего/карту (т.е. чтобы получить эту награду не нужно обязательно делать улучшение с этой картой).
- Если вы **выполняете действие Завершить/Solve с помощью способности персонажа**, которая гласит «...получите награду со всех ваших завершенных приключений», то она включает и карту приключения, завершенную с помощью этого действия. Подложите карту приключения сверху под планшет робота, а затем получите награду со всех завершенных приключений.
- **Ценность всех карт** всегда связана с вашим текущим состоянием. Например, если вы переплавили 1 или более метеоритов и смотрите на ценность карты метеорита на поле, то для вас ее ценность уже увеличена на дополнительную волю/силу.
- **Цвет карты** — это цвет рабочего, указанного в левом нижнем углу карты.
- Если вы выполняете **действие Обновления/Refresh полученное в качестве награды**, то ваша фишка действия не перемещается в ячейку Обновление/Refresh.
- Когда действие или награда ссылаются на **соседство** (например, соседняя карта, награда от сбора/gather и т.д.), то оно всегда рассчитывает от текущего местоположения вашего робота. Например, соседние карты — это те, которые находятся рядом с тем местом, где в данный момент находится ваш робот, а не карты в вашей активной зоне.
- Всякий раз, когда вы выполняете **Сбор/Gather**, вы должны получить все доступные награды, если это возможно («/» означает «или»).
- **Нет ограничений на количество карт, которые находятся под вашим контролем** («карты, которые вы контролируете» относятся к картам в руке и в вашей активной зоне, но не к картам, подложенным под планшет).

ЧТО ОЗНАЧАЕТ "1x" РЯДОМ С ИЗОБРАЖЕНИЕМ ДЕЙСТВИЯ "ПОЛУЧИТЬ НАГРАДУ С СОСЕДНЕГО ЖЕТОНА МЕСТНОСТИ"?



"1x" для награды означает, что вы можете выполнить указанное действие только один раз за ход (на случай, если вы найдете способ, который позволит многократно выполнять это действие с одной и той же карты). Действие карты может быть активировано только один раз за ход, если прямо не будет указано иное.

МОГУ ЛИ Я ИСПОЛЬЗОВАТЬ СПОСОБНОСТЬ РОБОТА «ГНЕВ ОДИНА» НЕСКОЛЬКО РАЗ ЗА ОДИН ХОД?

Да, вы можете накопить жетоны приключений и использовать эту способность множество раз за один ход.

ЗЕХРА И КАР

Зехра с верным орлом Каром присоединилась к экспедиции для поиска важного татарского артефакта “Меча Ногая”, который был утерян сотни лет назад. Следы, ведущие к реликвии и могиле Ногая, привели их в Сибирь. За время поисков, Зехра и ее команда натолкнулись на странные и тревожные карты и заметки доктора Тарковского, в которых упоминались древние артефакты великой силы. Поэтому она решила пойти по пути этого странного исследователя.



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

Также выражаем благодарность корректорам Brian Chandler, Dusty Craine, Mike Lee, Ian Tyrrell и Josh Ward.

ИЩИТЕ ПРАВИЛА, ВИДЕО-ИНСТРУКЦИИ, ОБУЧАЮЩЕЕ РУКОВОДСТВО ИЛИ ЧАСТО ЗАДАВАЕМЫЕ ВОПРОСЫ?

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

ОСТАЛИСЬ ВОПРОСЫ ПО ИГРЕ?

Опубликуйте их 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

