



# FARAWAY

JOHANNES GOUPY & CORENTIN LEBRAT • MAXIME MORIN

## КНИГА ПРАВИЛ

*За морем туманов лежит Алула, таинственный континент - тихая гавань, где царит гармоничная природа. Равновесие постоянно формирует изменяющиеся ландшафты острова. Земля постоянно смещается, искривляется и реформируется, что делает невозможным любые попытки составить её карту. Единственный способ освоить Алулу - это пройти его пешком, снова и снова составляя свой собственный атлас. Путешествуйте по этому постоянно меняющемуся миру и открывайте для себя его чудеса. Познакомьтесь с его обитателями, раскройте его секреты и добейтесь большей славы, чем ваши конкуренты.*



**PANDA  
SAURUS**  
GAMES



2-6 ИГРОКОВ



25 МИН.



10+ ЛЕТ

# ЗАМЕТКИ ОБ АЛУЛЕ

## Континент

Алула - континент, где царит равновесие - диких зверей, флоры и даже камней. В этих странных землях появились три особых и ценных вида, которые заставляют природу процветать

вокруг них: окико, удду и голдлог. Редко кто может навсегда поселиться в сердце этих диких земель.



## Жители Алулы



Жители континента имеют разное происхождение. Одни родились здесь, другие - бывшие путешественники, поселившиеся на щедрых берегах после их открытия. Все эти нестрые люди с уважением относятся к земле, разумно используют её ресурсы, обеспечивая себе долголетие.

Чтобы не нарушать баланс острова, они ведут оседлый образ жизни, каждый житель следит за своим участком земли. Они радушно принимают исследователей, поскольку это хороший способ поддерживать связь с остальным континентом, и любят обсуждать последние находки окико, голдлога и удду.

## Времена года и биомы

Каждый из четырех биомов, которые можно встретить в Алуле, имеет свой сезонный ритм. Целые регионы сменяют друг друга по прихоти ветра или под воздействием оползня.

Чтобы начать цикл, бесконечные реки орошают земли, раскрывая бутоны цветов - буйные весны в Алуле не редкость. Пещерные города защищают жителей от теплого лета, а грибные леса с их затхлым осенним воздухом появляются, когда земля чувствует, что ей нужно немного отдохнуть. Наконец, зима каменистых пустынь ставит точку в этом метеорологическом цикле.





## Удду

Камень Благоприятности – царство минералов

Эти молчаливые стражи парят в воздухе, невосприимчивы к гравитации и давлению воздуха, и их можно найти в различных формах.

Прочные и никогда не меняющиеся, они появляются где-то по своей прихоти, некоторое время остаются на месте, а затем перемещаются в другое место острова. Эти камни, самые распространенные из трех чудесных видов, пронизаны отверстиями, и из их отверстий можно увидеть теплое сияние – приближение к ним должно защитить вас от сглаза и принести удачу.

## Окико

Величественная Химера – царство животных

Возвышенный и провиденциальный зверь, это небесное существо уникально, но обладает суверенным даром вездесущности.

Он может находиться во многих диких местах Алулы, благословляя все формы жизни, к которым приближается. Окико особенно любит леса и реки.

Обитатели говорят, что его дыхание благословенно; предполагается, что воздух, который он выдыхает, полон частиц, способных способствовать процветанию флоры.



## Голдлог

Успокаивающий чертополох – царство растений

Этот золотой чертополох — хрупкий и нежный вид, родом с этого континента.

Этот вид является самым редким и встречается преимущественно в грибных лесах. Его своеобразный венчик собирает росу и наделяет её регенеративными свойствами. Священная вода может действовать как целебное зелье, и те, кто пьёт росу или массирует ею свои раны, предотвращают болезни или даже смерть.

# СОСТАВ ИГРЫ

68 карт  
Регионов



45 карт  
Святыниц



1 блокнот  
для очков



## ОБЗОР И ЦЕЛИ ИГРЫ

В игре *Faraway* **вы разыгрываете перед собой 8 карт слева направо.** Они показывают, как вы исследуете континент. Каждая карта представляет собой регион, и в каждом из них вы откроете для себя чудеса, которые может предложить остров, и встретите его обитателей. Они попросят вас исследовать для них остров, так как ищут определенные ресурсы.

Каждому Региону требуется определенное количество времени для исследования. Если вы быстро справитесь с этим, у вас будет более широкий выбор того, каким будет ваш следующий шаг. Однако, если вы не торопитесь, вы можете найти Святыща — убежища, дающие вам дополнительную славу и бонусы, которые помогут вам в будущих исследованиях.

В конце игры вы путешествуете обратно, **каждый житель, которому вы удовлетворяете просьбу, принесёт вам славу. Этот подсчёт выполняется справа налево, обратно тому как вы разместили карты.**

Побеждает игрок с наибольшим количеством очков славы.



# ПОДГОТОВКА ИГРЫ



- 1** Перемешайте карты Регионов и раздайте по 3 каждому игроку лицевой стороной вниз. Каждый игрок смотрит свои карты, не раскрывая их. Поместите колоду карт Регионов в центр стола.
- 2** Раскройте из колоды столько карт, сколько игроков, плюс одну. Например, если играет 5 игроков, откройте шесть карт.
- 3** Перемешайте карты Святилиц в колоду лицевой стороной вниз. Поместите ее рядом с колодой Регионов.

## ПРОДВИНУТЫЙ ВАРИАНТ ИГРЫ

Раздайте каждому игроку по 5 карт Регионов (вместо обычных 3). Каждый игрок перед началом игры выбирает три карты, а две другие сбрасывает, не показывая их другим игрокам. Перемешайте сброшенные карты в колоду Регионов, затем откройте карты в соответствии с количеством игроков.

Мы рекомендуем игрокам сыграть хотя бы одну игру в Faraway, прежде чем играть в этот вариант.

# ОБЛАСТИ

Каждая карта Региона представляет собой биом, который можно определить по цвету и узору на фризе.

Каждый ход вы разыгрываете одну такую карту.



**Продолжительность исследования** указывает, сколько часов потребуется для исследования данного Региона. На каждой карте указан уникальный номер от 1 до 68. Исследование может происходить как днем ☀, так и ночью 🌙. Это может быть актуально для определенных заданий.



Некоторые карты могут дать вам полезные Улики, открывающие доступ к лучшим Святилищам.

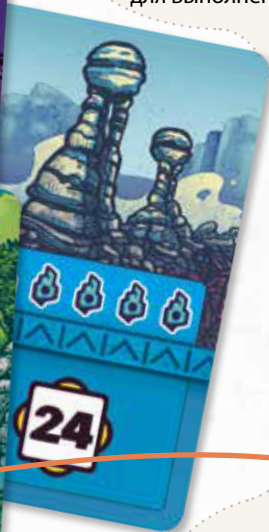
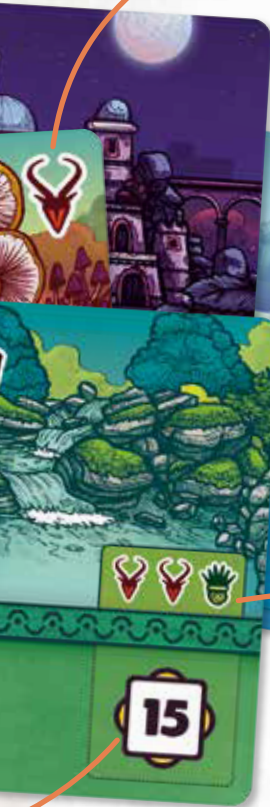


Каждый местный житель на карте дает вам задание, которое может принести вам славу в конце игры.



В регионах могут находиться чудеса царства минералов (камни Удду), животных (химера Окико) или растений (Чертополох Золотистый). Эти ресурсы полезны для выполнения заданий и являются ценным объектом для учёных. Один ресурс может быть использован для выполнения нескольких заданий и условий.

Камни встречаются чаще, чем химеры, а химеры - чаще, чем чертополох.



В некоторых заданиях может быть указано обязательное условие, которое необходимо выполнить, чтобы получить славу за выполнение задания. Проверка выполнения условия производится в конце игры, при наборе очков. Для этого нужно собрать все необходимые ресурсы, которые находятся перед вами на картах Региона и/или Святилища.

Это задание всегда находится в нижней части карты. Различные типы заданий перечислены в памятке игрока.

# СВЯТИЛИЩА

Святилища можно найти во время игры.  
Они добавляются в вашу игровую зону по мере их нахождения.

В верхней части находятся бонусы, которые влияют на ход игры (*улики*) или на её окончание (*ресурсы, ночные исследования*).



В нижней части некоторых Святилищ, можно найти побочные задания, дающие дополнительную славу.



Некоторые Святилища связаны с типом Региона и его цветом. Они считаются Регионом этого типа при подсчёте славы за выполнение определенных заданий.



# ХОДИ ИГРЫ

Игра длится 8 раундов.

Каждый раунд состоит из трех фаз:



**ИССЛЕДОВАНИЕ  
РЕГИОНА**



**ОБНАРУЖЕНИЕ  
СВЯТИЛИЩ**



**КОНЕЦ  
ИССЛЕДОВАНИЯ**

Игра заканчивается после 8-го раунда. Побеждает игрок с наибольшей славой (см. **Конец игры**).



## ИССЛЕДОВАНИЕ РЕГИОНА

Все игроки одновременно выбирают карту из своей руки и кладут её перед собой **лицевой стороной вниз**.

Затем все раскрывают выбранную карту и добавляют её на свое игровое поле, **справа от ранее сыгранной карты**.

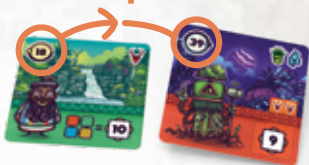



### ПРИМЕЧАНИЕ

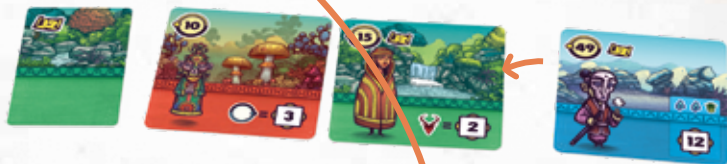
Мы советуем выкладывать карты в линию, но вы можете делать по-другому в зависимости от условий и размеров игрового поля. Основная идея заключается в том, что вы должны различать, в каком порядке вы выкладывали свои карты.

## 2 ОБНАРУЖЕНИЕ СВАТИЛИЩ

Все игроки, которые разыграли новую карту Региона с длительностью исследования выше, чем на разыгранной ранее, находят Святилище.



Раздайте каждому игроку, нашедшему Святилище **по одной карте Святилища и плюс по одной за каждую улику** , которой он владеет. Учитываются все улики в игровой зоне игрока, будь то на картах Регионов или Святилищ.



Женя только что разыграла карту 49. Поскольку продолжительность её исследования больше, чем у карты, которую она разыграла на предыдущем ходу (15), она получает карты Святилища. Она берёт четыре, поскольку в сумме на всех её картах было три улики (Регионы + Святилище).



### ПРИМЕЧАНИЕ

Из всех карт Святилищ, которые игрок получает за ход, игрок выбирает одну, чтобы добавить в свою игровую зону на следующей фазе.

### ПРИМЕЧАНИЕ

В первом раунде игры, поскольку ни у кого нет в игре карты Региона, никто не может получить Святилище.

### 3 КОНЕЦ ИССЛЕДОВАНИЯ

В этой фазе игроки ходят поочередно, начиная с наименьшей длительности исследования, сыгранной в первой фазе этого раунда, и двигаясь по возрастанию.

Начинает игрок, сыгравший наименьшее значение, затем наступает очередь второго по значению, и так далее, пока все игроки не сходят.

**В СВОЙ ХОД** вы сначала выбираете карту Региона из имеющихся в центре стола. Добавьте её в свою руку, чтобы количество карт Регионов в руке снова было 3.

Если вы получили одну или несколько карт Святилища на предыдущей фазе, выберите одну (и только одну). Добавьте выбранное Святилище в свою игровую зону. Теперь вы получаете выгоду от его способностей.

Затем, если у вас на руках остались карты Святилища, положите их все под колоду Святилища лицевой стороной вниз.



#### ЗАМЕЧАНИЕ

В процессе новые карты Регионов не выкладываются — игроки, которые играют последними, увидят, что их выбор значительно сокращается.

**В 8-м (и последнем) раунде игры** не берите новую карту, так как у вас не будет больше возможности сыграть карты Регионов.

Однако вы можете разыграть карту Святилища в этом раунде, если вы получили одну или несколько карт Святилища в предыдущей фазе.



Как только все сделают свой ход, оставшаяся карта Региона в центре стола удаляется из игры. Затем откройте столько новых карт Регионов, сколько игроков, плюс одну.

Если это не 8-й раунд игры, начинается новый раунд. В противном случае переходите к заключительному подсчету очков.

# КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается после 8-го раунда, когда у каждого есть по 8 карт Регионов. Подсчитайте славу каждого игрока.

*Чтобы облегчить подсчет очков, сначала переверните все карты Регионов лицевой стороной вниз. Оставьте свои Святилища лицом вверх.*

**Открывайте карты своих регионов по одной, начиная с последней сыгранной вами карты, в крайнем правом месте вашей игровой зоны.**

**Продолжайте, карту за картой, к самой левой карте региона в вашей игровой зоне.**



**Для каждой карты Региона подсчитайте славу, которую она даёт вам, учитывая все открытые (включая эту карту) и все ваши Святилища.**



Отметьте количество очков славы в блокноте.

*Посчитанные карты Регионов остаются видимыми и учитываются при открытии будущих карт.*

## Святилища

Когда будут подсчитаны все карты Регионов, **подсчитайте славу, полученную от ваших карт Святилищ.**



Отметьте на листке славу, которую вы заработали с помощью своих Святилищ.

Сложите всю славу каждого игрока. Игрок с наибольшим количеством славы побеждает в игре.

В случае ничьей побеждает игрок с наименьшим значением продолжительности исследования в своем блокноте.

## CREDITS

Game designers: **JOHANNES GOUPY & CORENTIN LEBRAT**

Art: **MAXIME MORIN**

Art direction and layout: **BENJAMIN TREILHOU**

Project manager: **CLÉMENT MILKER**

Production manager: **BENOÎT STELLA (SYNERGY GAMES)**

Translation: **MATHIEU RIVERO**

Published by: **CATCHUP GAMES**

Distribution: **BLACKROCK GAMES**

Additional Graphic Design: **PETER WOCKEN**



**pandasaurusgames.com**

©2023. All rights reserved.

Licensed to Pandasaurus Games LLC.

2028 E Ben White Blvd #240

Austin, TX 78741

