

Предпримите путешествие, полное исследований и открытий, по тропе Джона Мьюра, проходящей по калифорнийской Хай Сьерре. Исследуйте величественные горы и сочные луга, живописные водопады и горные озера. Взберитесь на вершины культовых Хаф-Доум в Йосемитском национальном парке или горы Уитни в национальном парке Секвойя. Насладитесь прогулкой по долине Эволюшн или по Туолумнским лугам: задержитесь там на мгновение, дабы насладиться красотой озера Эдиза, либо охладите свои стопы в Королевской реке. Ощутите свою малость под Гигантской секвойей либо поймите (и отпустите) золотую форель. Прислушайтесь к песне оляпки, посмотрите на игры сурков или постарайтесь найти редкий саркодекс. Счастливого пути!

КОМПОНЕНТЫ

1 игровое поле

70 карт Тропы (Trail Cards)



48 карт Целей путешествия (Destination Cards)



60 карт Полевого справочника (Field Guide Cards)



16 стреловидных Бонусов путешествия (Journey Bonus Arrowheads)



4 туристических набора (Backpacker kits), включающих:

1 игровой планшет

1 мишл Туриста (Hiker/Backpacker)



24 жетона Погоды (Weather tokens)



12 жетонов Затруднений (Hardship tokens)



1 трекер Восхождения (Tent Elevation Tracker)



72 жетона Природных ресурсов (Natural Resource tokens):
24 воды (Water)



56 жетонов Личных ресурсов (Personal resource tokens):
16 Еды (Food)



1 маркер очков Тропы (Trail Points Marker)



5 жетонов Следов (Track tokens)



20 земли (Earth)		16 Бутылок Воды (Water)		4 маркера Бонусов исследования (Exploration Bonus Markers)	
16 ветра (Wind)		12 Сна (ZZZ's)		12 предметов Рюкзака (снаряжение и нашивки) (Backpack Gear & Patches)	
12 огня (Fire)		12 Приведения себя в порядок (Conditioning *)		4 карты-памятки (Player Aid Cards)	
16 маркеров Тропы JMT (JMT Trail markers)		4 Медальона (Medallions)			
4 набора карт Маршрута (Map racks) (по 10 карт в каждом)					

* в правилах здесь указано *Endurance*, но далее по тексту вместо этого используется *Conditioning*, так что я выбрал тут второй вариант

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. Разместите **Игровое поле** в центре игровой зоны.
2. Поместите 4 **Медальона** в обозначенные под них места.
3. Разместите все жетоны **Природных ресурсов** в отведенные для них места.
4. Перетасуйте 16 **стреловидных Бонусов путешествия**. Разместите 1 из них лицом вверх в ячейку с золотым наконечником и по 5 – лицом вниз в каждую ячейку стреловидные ячейки рядом с тропой. Раскройте верхний тайл каждой стопки.
5. Поместите все **жетоны Личных ресурсов** и **жетоны Затруднений** рядом с игровым полем, поблизости от *Хижины Хай Сьерра (High Sierra Lodge)*.
6. Перетасуйте 70 **карт Тропы** и поместите их колоду лицом вниз в ячейку Горного прохода (Mountain Pass).
7. Перетасуйте 60 **карт Полевого справочника** и поместите их колоду лицом вниз рядом с зоной Полевого справочника. Затем возьмите с верха колоды 5 карт и выложите их лицом вверх на игровое поле на ячейки Полевого справочника, заполняя их слева направо.
8. Поместите **жетоны Погоды** лицом вниз рядом с игровым полем и перемешайте их.
9. По отдельности перетасуйте каждую из 3 колод **карт Целей путешествия**. Положите каждую колоду рядом с игровым полем. Раскройте верхние 3 карты только первой, "зеленой", колоды и положите их лицом вверх рядом с игровым полем.
10. Поместите **маркеры Тропы JMT** лицом вниз и перемешайте их. Выберите 6 из них и поместите их лицом вверх на игровое поле на каждую секцию Карты Тропы, обозначенную цифрами от 5 до 10. Верните оставшиеся маркеры в коробку.
11. Каждый игрок выбирает **планшет игрока** и совпадающие с ним по цвету компоненты: **1 мипл Туриста, 1 Палатку, 1 маркер очков Тропы, 12 предметов Рюкзака** (каждого типа по 1) и **5 жетонов Следов**.
 - а. Поместите вашего **Туриста** на Счастливые острова (Happy Isles), ваш **маркер очков Тропы** на деление 0 трека подсчета очков и ваш **трекер Восхождения** (Палатка) рядом со своим планшетом.

b. Поместите 3 жетона Следов на свой планшет, а оставшиеся 2 – лицом вниз рядом с запасом Личных ресурсов рядом с планшетом.

c. Каждый игрок начинает игру с **6 Природными ресурсами** (2 воды, 2 земли, 1 ветер и 1 огонь) и **7 Личными ресурсами** (3 Еды, 2 Воды, 1 Сон, 1 Выносливость), помещая их себе на планшет.

d. Случайным образом разложите все **12 предметов Рюкзака** рядом со своим планшетом.

e. Поместите свой маркер Бонусов исследования рядом со своим планшетом.

f. Каждый игрок случайным образом выбирает 1 набор карт Маршрута (10 карт) и кладет его рядом со своим планшетом.

g. Раздайте каждому игроку по 3 карты Тропы.

ВВЕДЕНИЕ

Действие игры "Первопроходец: Тропа Джона Мьюра" происходит в течение 12 дней (раундов) пешего рюкзачного похода вдоль Тропы Джона Мьюра (JMT). Каждого игрока (Туриста) ежедневно будут поджидать неожиданные встречи, ему предстоит выбирать места для исследования вдоль тропы, получать и расходовать Природные и Личные ресурсы, открывать для себя и наслаждаться видами вкуче с наполняющими их звуками, приспосабливаться к переменчивой погоде и передвигаться вдоль всей тропы, все это время с умом расходуя предметы из своего Рюкзака для того, чтобы получить максимальные впечатления от своего путешествия.

Очки Тропы можно заработать несколькими способами в течение путешествия. Так, у вас будет возможность собирать коллекции при помощи карт **Полевого справочника**, немедленно получать очки при помощи карт **Целей путешествия**, бонусов за своевременное и эффективное использование своих **предметов Рюкзака**, а также особые очки, получаемые в конце игры за приобретение **Медальонов** и **стреловидных Бонусов путешествия**.

Но не забывайте продолжать свой поход вдоль Тропы, поскольку Туристы, которые не доберутся до вершины горы Уитни (Mt. Whitney) к концу 12-го дня, не смогут победить.

ЦЕЛЬ ПУТЕШЕСТВИЯ

Игра закончится для ВСЕХ Туристов с завершением 12-го дня похода. Фазы Восхода солнца и Дневного времени последнего дня протекают, как и обычно, но в фазе Заката задействуется только этап "Прием Еды и Воды", после которого переходите к финальному подсчету очков, в котором игроки получают очки. Турист с наибольшим количеством очков Тропы объявляется совершившим наиболее грандиозное путешествие, а потому становится победителем.



НАЧАЛО ПУТЕШЕСТВИЯ

Игрок, который последним занимался пешим туризмом, получает **Медальон Первопроходца (Trailblazer)** и становится **Первым игроком (Туристом)** в первом раунде (первом дне).

ВОСХОД

ПОГОДА



Для начала общего путешествия случайным образом выберите 1 из лежащих лицом вниз **жетонов Погоды** из запаса рядом с игровым полем и поместите его на ячейку День 1 **Погодного графика** на игровом поле.

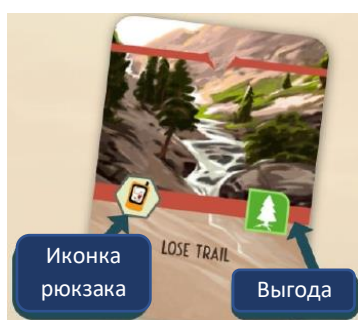
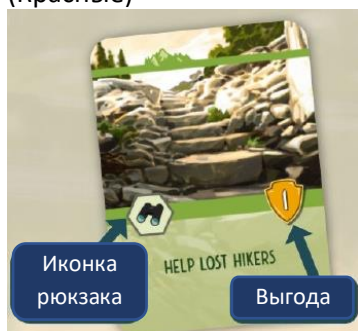
Жетоны Погоды служат 2 целям. В первую очередь, они день за днем (раунд за раундом) отмечают продолжительность похода. Поход завершается для всех игроков на горе Уитни в конце 12-го дня.

Во-вторых, эти жетоны определяют погоду текущего дня и ее возможное влияние на перемещение Туристов по Тропе. Большинство дней – Солнечные, с Частичной облачностью или с Облачностью, а потому не будут иметь какого-либо эффекта. Другие же дни такая погода, как Экстремальная жара (Heat), Дождь (Rain), Гроза (Thunderstorm), Ветер (Wind) или Снег

(Snow), будет влиять на всех, кто движется по Тропе, требуя от них траты дополнительных Природных ресурсов, указанных на жетоне Погоды.

КАРТЫ ТРОПЫ

Есть 2 основных типа карт Тропы: **Путешествие** (зеленые) и **Препятствия** (Красные)



Все Туристы начинают игру с 3 картами Тропы, полученными при Подготовке к игре, и с лимитом руки, составляющим 3 карты. Начинайте каждый день в порядке хода (включая первый день) с добора 1 карты Тропы и последующего розыгрыша 1 карты с руки. По мере продвижения по Тропе Туристы получают возможность увеличить предел своей руки до 4 карт. Создайте стопку сброса для всех разыгранных карт Тропы. Если колода карт Тропы опустеет, перетасуйте стопку сброса.

При розыгрыше какой-либо карты Тропы вы сразу получаете указанную на ней выгоду, которая может выражаться в виде Природных или Личных ресурсов, очков Тропы или получения предмета Рюкзака.

Карты Путешествий и Препятствий выглядят различно, но оба типа карт используются одинаковым способом: их разыгрываем и получением выгоды.

Красные карты Тропы всего лишь обозначают препятствия, которые вы преодолели, дабы смочь продолжить свой поход.

На большинстве карт Тропы вы увидите изображение предмета Рюкзака (этот эффект будет описан более детально на стр. 11 "Дневное время: Восхождение"). Если коротко, оно указывает, что вы можете либо активировать (поместить в Рюкзак на своем планшете), либо "использовать" такой предмет для продвижения по графику Восхождения с целью получения Природных ресурсов, добавления дополнительных жетонов Следов и получения Бонусов путешествия.

ОБРАТИТЕ ВНИМАНИЕ: в любое время в течение фазы Восхода, когда происходит добор и розыгрыш карт Тропы, Турист может разыграть любую карту Тропы (Путешествие или Препятствие) для получения 1 воды (Природный ресурс). В таком случае изображенные на карте эффекты не применяются.

ДНЕВНОЕ ВРЕМЯ

МАРШРУТЫ

Жетоны Следов отображают ваше передвижение и действия, предпринимаемые в отдельно взятый День, на Тропе и вне ее. Каждый Турист начинает Игру (Путешествие) с 3 активными жетонами Следов, размещенными на своем планшете. В порядке хода, который определяется наличием у игрока Медальона Первопроходца, Первый игрок размещает 1 свой жетон Следов на одну из ячеек действия на игровом поле и полностью выполняет такое действие. После этого ход передается следующему по часовой стрелке игроку. Размещение жетонов и выполнение действий ячеек продолжают ход за ходом до тех пор, пока все доступные игрокам жетоны Следов не будут выложены на игровое поле и все соответствующие действия не будут выполнены – это завершит фазу Дневного времени, вслед за чем наступит фаза Заката.

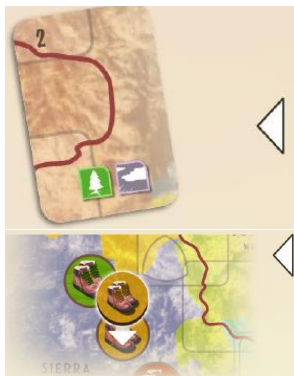
ПОЛУЧЕНИЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНЫХ ЖЕТОНОВ СЛЕДОВ

Дополнительные жетоны Следов могут быть добавлены на ваш планшет только в результате продвижения по графику Восхождения. Ваш 4-ый жетон Следов станет доступным вам, как только ваша Палатка достигнет 6-го деления на графике, а 5-ый жетон – когда она доберется до 12-го деления. В этих случаях жетоны становятся сразу же доступными для использования в текущем раунде. Как продвигать вашу Палатку по графику Восхождения будет детально описано на стр. 11, *Восхождение*.



1. ПОХОД

НАБОРЫ КАРТ МАРШРУТА И СЕКЦИИ ТРОПЫ



Сердцевиной и ключевой темой игры является **Поход**! Он выполняется посредством передвижения вдоль ЖМТ через 10 секций Тропы на игровом поле, по одной за раз, в восходящем порядке (1-10) с тем, чтобы добраться до вершины горы Уитни.

Для того, чтобы пройти все 10 секций Тропы на карте, у вас есть **12 дней**, за которые вы должны добраться до вершины горы Уитни и завершить свое путешествие. Туристы могут перемещаться только на 1 секцию за день и ни в коем случае не больше. Таким образом, у вас есть 2 дня, когда вы можете вообще не передвигаться.

Наборы карт раздаются игрокам при подготовке к игре. Каждый из них содержит одинаковую комбинацию Требований, но они появляются в разном порядке в каждом наборе. Убедитесь, что каждый игрок имеет нужный набор карт, как отмечено на их рубашке (наборы A-D), и что они лежат лицом вверх в каждом наборе по порядку (от 1 до 10) рядом с планшетами игроков.

Для выполнения действия Похода поместите 1 из своих **жетонов Следов** на соответствующую вашему цвету ячейку действия Перемещения по Тропе (Trail Movement) на игровом поле рядом с Тропой.

Затем "оплатите" требуемые ресурсы для того, чтобы выполнить такое действие, что определяется вашим набором карт, маркерами ЖМТ на карте Тропы на игровом поле и Погодой текущего дня. После этого переместите своего Туриста в соответствующую секцию на игровом поле.

Для перемещения вдоль Тропы вы должны "уплатить" требуемые Природные или Личные ресурсы, обозначенные в соответствующей секции набора карт. В дополнение к этому требованию маркеры ЖМТ, которые были случайным образом добавлены на секции 5-10 игрового поля при подготовке к игре, обозначают дополнительные требования либо об определенном предмете Рюкзака, либо о Личном ресурсе.

После этого вы должны свериться с текущей Погодой, чтобы проверить, нет ли там требования о дополнительном Природном ресурсе. В большинстве дней не будет каких-либо дополнительных требований, но в некоторых – будет, и в таком случае вам нужно учесть их в общем



числе ресурсов, требуемых для передвижения по Тропе. Все требуемые Природные или Личные ресурсы возвращаются в общий запас с одним важным исключением:

если это требование касается предмета Рюкзака, этот предмет должен быть **Активным** в вашем Рюкзаке. Вы не "уплачиваете" его в свой запас. Если Турист не может выполнить какое-либо из требований, но тем не менее выбирает действие передвижения, он должен взять жетон Затруднения **за каждое требование**, которое он не выполняет.

Вы можете просматривать свой набор карт в любое время, чтобы увидеть, какие ресурсы вам понадобятся для перемещения вдоль Тропы.

Первый игрок, который достигнет горы Уитни, ставит своего Туриста на

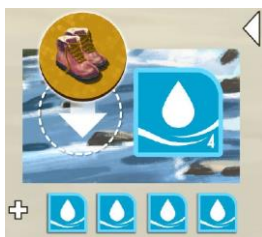


ячейку Тропы и немедленно получает указанное количество очков, а затем берет Медальон Розы Ветров для получения очков в конце игры. Второй игрок, добравшийся до указанного пункта назначения, получает 3 очка, третий – 1 очко, а четвертый – 0 очков.

В конце игры только те из игроков, кто смог дойти до вершины горы Уитни (секция 10 карты Тропы), получают право оказаться среди претендентов на победу. Если вам не удалось добраться туда к концу 12-го дня, ваш итоговый счет будет равен 0.

ОБРАТИТЕ ВНИМАНИЕ: Когда предмет Рюкзака встречается вдоль JMT на игровом поле, вы должны иметь этот предмет в своем Рюкзаке (на вашем планшете), чтобы ваш Турист мог зайти на эту секцию поля. Если во время передвижения вдоль Тропы вы не выполняете какое-либо требование, вы должны взять 1 жетон Затруднения за каждое такое требование. См. *раздел о подсчете очков на стр. 12*, чтобы увидеть, как резко повлияют эти жетоны Затруднений на ваш итоговый счет.

2. Получение Природных ресурсов



Игрокам нужны 4 базовых элемента **воды, земли, ветра и огня** для того, чтобы получать карты Полевого справочника, карты Целей путешествия и чтобы продвигаться по Тропе.

Чтобы взять такие ресурсы, игрок размещает свой жетон Следов на ячейку желаемого Природного ресурса на игровом поле и немедленно получает обозначенное там количество таких ресурсов (вода – 4, земля – 3, ветер – 2, огонь – 1), размещая их на своем планшете. Если в результате этого действия игрок превысит свой лимит в 12 ресурсов, он может взять только то количество ресурсов, которое позволит ему остаться в пределах своего лимита. Вам нельзя заменять одни ресурсы другими.

При игре вдвоем или втроем только 1 Турист за день (в раунд) может занять ячейку действия для приобретения определенного Природных ресурсов, при игре вчетвером – два Туриста.

3. СОВЕРШАЙТЕ ОТКРЫТИЯ: КАРТЫ ПОЛЕВОГО СПРАВОЧНИКА


Карты Полевого справочника символизируют флору и фауну, которые вы можете увидеть во время путешествия по JMT. Среди них представлены и многие из местных рек и ручьев. Всего есть 5 категорий карт Полевого справочника: Животные, Птицы, Деревья, Цветы и Реки, по 12 карт в каждой из них





Для получения карты Полевого справочника сперва уплатите требуемые Природные ресурсы, указанные над выбранной картой, возьмите карту и поместите жетон Следов на ее место на игровом поле. Получите награду, обозначенную внизу карты, проверьте, не указан ли на карте предмет Рюкзака, чтобы, при необходимости, поместить его в свой Рюкзак, или имеется ли на выбранной вами карте бонус графика Восхождения (см. *Восхождение, стр. 11*).

Наконец, разместите взятую вами карту Полевого справочника *лицом вниз* рядом со своим планшетом. Вы в любое время можете просматривать собранные вами карты Полевого справочника.

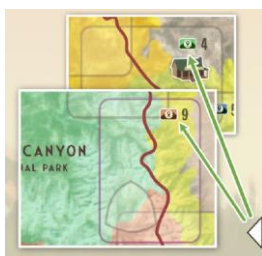
Карты Рек отличаются от карт остальных категорий тем, что на них наградой всегда будут очки Тропы  или Личный ресурс, и они позволяют вам выполнить еще одно действие, вернув задействованный для приобретения карты жетон Следов себе на планшет.

Карты Полевого справочника используются для сбора коллекций, что делает их чрезвычайно важными для **получения очков в конце игры** (см. *Подсчет очков на стр. 12*). Если колода карт Полевого справочника опустеет, перетасуйте стопку их сброса.

4. ИССЛЕДУЙТЕ

Карты Целей путешествия представляют собой особые места и связанные с ними приключения вдоль Тропы или рядом с ней. Они бывают 4 типов: Горные вершины и Проходы (серые), Луга и Долины (светло-зеленые), Озера (голубые) и Водопады и Достопримечательности (светло-оранжевые).

КАРТЫ ЦЕЛЕЙ ПУТЕШЕСТВИЯ



Карты Целей путешествия соответствуют 3 Регионам, расположенным вдоль Тропы.

Доступные Цели путешествия обозначены на каждой секции карты Тропы, изображенной на игровом поле.

Для получения карты Цели путешествия, выполняя действие Исследования, поместите свой жетон Следов на доступную ячейку на игровом поле.

Затем выберите доступную Цель путешествия, которую вы хотели бы исследовать, уплатите за нее требуемые Природные ресурсы, как указано в нижней части выбранной карты. Во многих случаях вам также понадобятся для этого и Личные ресурсы.



Первый игрок, который доберется до секции 5 JMT на игровом поле, активирует конец доступа к зеленым картам Целей путешествия, которые использовались на старте игры. Немедленно уберите оставшиеся зеленые карты и замените их колодой голубых карт,

разместив 3 карты из этой колоды лицом вверх рядом с игровым полем возле ячейку действия Исследования (Exploration), а остальные – оставьте лежать в колоде лицом вниз.

Точно так же, когда первый из игроков доберется до секции 9 JMT на игровом поле, немедленно сбросьте оставшиеся голубые карты и замените их картами из Желтой/Золотой колоды.



Каждая карта Цели путешествия содержит награду в виде очков Тропы, как указано в нижней правой части карты. Эти очки начисляются немедленно путем перемещения вашего маркера подсчета очков по треку очков Тропы.

Все карты Целей путешествия в левом нижнем углу содержат обозначение предмета Рюкзака. Используйте его так же, как и аналогичное обозначение на картах Тропы и Полевого справочника, что будет объяснено в деталях далее, в разделе *Восхождение на стр. 11*.

Зона Бонуса Исследования на вашем планшете активируется, когда вы выполняете действие Исследования и получаете в первый раз карту Цели путешествия соответствующей категории.



После выполнения действия Бонуса с совпадающим символом поместите соответствующий маркер Бонуса исследования на свой планшет, чтобы обозначить, что вы уже выполнили такое бонусное действие, которое теперь вам больше недоступно.

Игрок, который первым смог активировать все свои действия Бонусов, поместив на свой планшет все 4 маркера Бонусов исследования, получает Медальон Секвойи, за который ему будут начислены очки в конце игры (см. стр. 12). Каждый Игрок, который смог активировать все 4 свои Бонуса, немедленно получает 5 очков Тропы.

ОБРАТИТЕ ВНИМАНИЕ: в игре вдвоем вам доступны 3 ячейки действия Исследования, в игре втроем – 4 ячейки и в игре вчетвером - 5 ячеек, как обозначено на игровом поле.



5. ПОПОЛНЕНИЕ ПРИПАСОВ

Во время путешествия по Тропе необходимо своевременно пополнять свои припасы, для чего служит Хижина Хай Сьерра, где вы сможете получить Еду и Воду, провести ночь под крышей, освежиться и избавиться от жетонов Затруднений. Все перечисленное представлено в игре жетонами Личных ресурсов, с которыми игроки начинают игру и которые доступны им в Хижине: Вода, Бутылки с водой, Сон и Приведение себя в порядок.

ХИЖИНА ХАЙ СЬЕРРА
(High Sierra Lodge)



Туристы могут посетить Хижину для пополнения припасов только после того, как они достигли секции 4 карты Тропы на игровом поле, или если они поместили в свой Рюкзак 9 предметов, тем самым активировав доступ в Хижину, как отмечено на стр. 6 в описании планшета игрока. После этого вы можете в любое время посещать Хижину и выполнять там столько действий, сколько вам заблагорассудится, кроме повторного



выполнения идентичного действия Личных ресурсов. В каждой локации Личных ресурсов могут находиться несколько Туристов.

Для выполнения действия поместите жетон Следов в доступную ячейку под нужным вам Личным ресурсом. После этого возьмите из общего запаса обозначенное на игровом поле количество жетонов такого ресурса (Еды – 3, Воды – 2, Сна – 1, Приведения себя в порядок – 1) и поместите их на соответствующее место на своем планшете. При выполнении действия Удаление жетона Затруднений верните в общий запас 1 такой жетон со своего планшета.

Некоторые из карт Тропы и речных карт Полевого справочника содержат награду в виде отдельного Личного ресурса. Кроме того, после активации 6 предметов в своем Рюкзаке вы получаете в награду 1 любой Личный ресурс (см. раздел Ваш Рюкзак на стр. 10).

6. ВОСХОЖДЕНИЕ

ВАШ РЮКЗАК

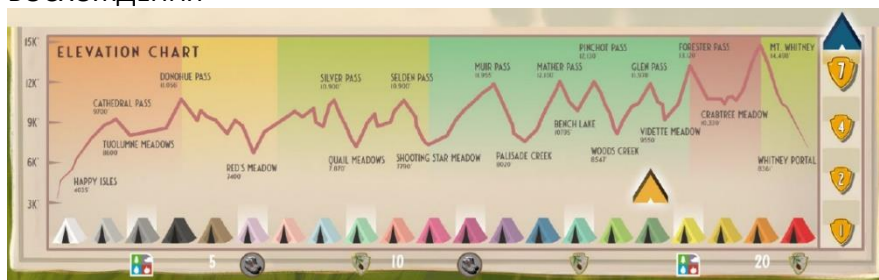
Продвижения по графику Восхождения являются прямым результатом использования вами предметов из вашего Рюкзака, размещенных на вашем планшете. Но сперва вам нужно положить такие предметы в свой Рюкзак. Это может быть сделано при розыгрыше карты Тропы либо при получении карты Полевого справочника или карты Цели путешествия. В начале путешествия все ваши предметы Рюкзака находятся в вашем запасе рядом с планшетом. Когда вы разыгрываете или получаете карту, после оплаты ее стоимости и получения предусмотренной ею награды найдите в ее нижнем левом углу иконку предмета. Если такого предмета еще нет в вашем Рюкзаке, поместите его туда, начиная с крайней левой ячейки в нижнем ряду. Последующие предметы, которые вы активируете (помещаете в Рюкзак), размещаются слева направо, начиная с нижнего ряда и перемещаясь при его заполнении на следующий ряд.







Вы сперва должны заполнить ряд, в котором есть свободные ячейки, слева направо перед тем, как начать заполнять следующий ряд. В конце каждого ряда, справа, изображена иконка, обозначающая немедленную награду, которую вы получаете по заполнении такого ряда. Заполнение нижнего ряда принесет вам **1 Природный ресурс** на ваш выбор. Заполнение второго ряда – **1 Личный ресурс** на ваш выбор. Заполнение третьего ряда – откроет доступ в Хижину Хай Сьерра для Пополнения припасов. Заполнение четвертого ряда, то есть *заполнение всего Рюкзака всеми вашими 12 предметами*, сразу же принесет вам **5 очков Тропы**.

Когда вы поместите предмет в свой Рюкзак, такой предмет становится *активным*. После этого в следующий раз, когда вы разыграете карту Тропы или получите карту Полевого справочника либо Цели путешествия, считается, что вы использовали такой предмет. При "использовании" активированного предмета из Рюкзака вы размещаете свой **трекер Восхождения** (Палатку) на позицию 1 на графике Восхождения или, если он уже там находится, перемещаете его на следующую позицию. Каждая третья позиция на этом графике будет приносить вам немедленную награду, как указано под соответствующей позицией, в виде 1 Природного ресурса, или в виде возможности выбрать 1 из 3 лежащих лицом вверх **стреловидных Бонусов путешествия**, размещенных рядом с JMT на игровом поле, или в виде добавления дополнительного **жетона Следов** на свой планшет. После выбора **Бонуса путешествия**, откройте новый в этой стопке. Эти Бонусы служат для целей набора очков в конце игры.

ГРАФИК ВОСХОЖДЕНИЯ



Первый игрок, который завершит Восхождение и доберется до позиции 21, размещает свою Палатку на ячейку  и немедленно получает эти очки. Следующий игрок, которому также

удалось завершить свое восхождение, размещает свою Палатку на ячейку , сразу же получая указанные очки. Третий игрок делает то же самое с ячейкой  и четвертый – с ячейкой . Кроме того, если после завершения Восхождения вы продолжаете использовать какой-либо предмет в своем Рюкзаке, это каждый раз будет приносить вам по 1 очку Тропы.

8. ГОРНЫЙ ПРОХОД (Mountain Pass) КАРТЫ ТРОПЫ

Только 1 Турист в день может выполнять это действие, поместив жетон Следов в отведенное для этого место.

Возьмите 2 верхние карты из колоды карт Тропы. Теперь вы можете разыграть 2 любые карты Тропы с руки, получая с них все возможные и доступные вам виды наград. Тем не менее при выполнении этого действия вы **не получаете** никакой выгоды применительно к предметам в Рюкзаке, так что вы не добавляете предметы себе в Рюкзак и не можете продвинуться на графике Восхождения.



Кроме того, вы можете разыграть красную карту (Препятствий) и получить всю указанную на ней выгоду, как бы вы сделали с зеленой картой (Путешествий).

9. ПЕРВЫЙ СВЕТ



Это действие позволяет обладателю Медальона Первого света (First light) получить Медальон Первопроходца во время фазы Заката, делая его Первым игроком в следующем раунде. Для выполнения данного действия возьмите Медальон и все накопившиеся на нем ресурсы воды и поместите 1 из ваших жетонов Следов на ячейку действия. Переложите полученные ресурсы воды на место их хранения на своем планшете и поместите Медальон Первого света рядом со своим планшетом – он будет задействован во время фазы Заката (стр. 12).

10. Золотой стреловидный тайл Бонуса

Все игроки получают двойной Бонус конца игры в виде очков Тропы за Бонус путешествия, который был размещен в этой ячейке при подготовке к игре.



ЗАКАТ

Во время фазы Заката выполните следующее для подготовки к новому Дню:

1. ПРИМИТЕ ЕДУ И ВОДУ



Каждый Турист "платит" 1 Еду и 1 Бутылку Воды в общий запас. Это символизирует суточную потребность в питании. Не забудьте, что на этом этапе игры вы можете использовать 2 водных Природных ресурса вместо 1 Бутылки воды. Если вы не можете выполнить требование об "уплате" Еды и/или Бутылки воды, вы должны взять жетон Затруднений за каждый недостающий ресурс!

ОБРАТИТЕ ВНИМАНИЕ: 2 воды (Природных ресурса) могут быть использованы в качестве 1 Бутылки воды (Личный ресурс) во время фазы Заката в момент, когда Туристы принимают Еду и Воду



2. ВЕРНИТЕ ЖЕТОНЫ

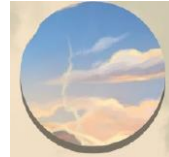


Игроки возвращают себе на планшет все свои жетоны Следов с ячеек действий на игровом поле.

3. ОБНОВИТЕ КАРТЫ ПОЛЕВОГО СПРАВОЧНИКА

Если на игровом поле на самом крайнем левом месте для карт Полевого справочника осталась карта, поместите ее в стопку сброса. Сдвиньте оставшиеся карты влево на освободившиеся места. Выложите новые карты Полевого справочника на пустые места.

4. ИСПОЛЬЗУЙТЕ МЕДАЛЬОН ПЕРВОГО СВЕТА



Если никто из игроков не забрал себе Медальон Первого света в течение раунда, положите на него 1 воду. Если же Медальон находится у кого-то из игроков, в конце раунда верните его на его место на игровом поле и положите на него 1 воду.

5. ПЕРЕДАЙТЕ МЕДАЛЬОН ПЕРВОПРОХОДЦА ИГРОКУ СЛЕВА



Этот игрок станет Первым игроком на следующий День. Однако, если у кого-то из игроков есть Медальон Первого света, то именно он получает Медальон Первопроходца.

КОНЕЦ ПУТЕШЕСТВИЯ

По окончании 12-го дня Путешествие для всех Туристов завершается и наступает конец игры. Выполните только 1 шаг фазы Заката – Прием Еды и Воды. Не выполняйте шаги 2-5. После завершения 12-ти дней переходите в Итоговому подсчету очков.

1. ЖЕТОНЫ ЗАТРУДНЕНИЙ

	1	2	3	4
	-4	-9	-16	-25

2. МЕДАЛЬОНЫ



3. КОЛЛЕКЦИИ КАРТ ПОЛЕВОГО СПРАВОЧНИКА

FULL SET OF 5 UNIQUE					7
SET OF 4 UNIQUE					4
SET OF 3 UNIQUE					2
SET OF 2 UNIQUE					1

4. ЗОЛОТОЙ ТАЙЛ БОНУСА

ВСЕ игроки получают очки Тропы от **золотого стреловидного Бонуса путешествий**.

5. СТРЕЛОВИДНЫЕ ТАЙЛЫ БОНУСОВ

Игроки получают очки за каждый из своих стреловидных тайлов Бонусов



Каждый Турист, который не смог добраться до вершины горы Уитни, продвинувшись на секцию 10 карты Тропы после завершения 12 раунда, не может претендовать на победу. Его маркер очков Тропы убирается с трека подсчета очков. Игрок с наибольшим количеством очков Тропы объявляется совершившим наиболее грандиозное путешествие и становится победителем.

В СЛУЧАЕ НИЧЬЕЙ: ничья разрешается в пользу игрока, который раньше прибыл на вершину горы Уитни.

ВАРИАНТЫ ИГРЫ:

- Используйте красные карты Тропы (Препятствия) в качестве настоящих Препятствий: такая карта не может быть разыграна до тех пор, пока в вашем Рюкзаке не окажется предмет, изображенный на этой карте. Однако вы можете использовать их во время действия Горного прохода, где значение иконки Рюкзака не принимается в расчет.
- Используйте 10-дневное Путешествие вместо 12-дневного. Туристы должны будут передвигаться каждый день невзирая на погодные эффекты, маркеры JMT или требования секций Тропы на игровом поле.

ВАЖНЫЕ НАПОМИНАНИЯ

- Вы можете заменить 2 воды (Природный ресурс) на 1 Бутылку воды (Личный ресурс) во время фазы Заката при приеме Еды и Воды.
- Дополнительные жетоны Следов могут быть получены только в результате "использования" предметов в вашем Рюкзаке и перемещения вашей Палатки по графику Восхождения на позицию 6 и затем на позицию 12.
- Аналогично, единственный способ получить тайл Бонуса путешествия и тем самым обзавестись возможностью заработать дополнительные очки Тропы в конце игры – продвижение вашей Палатки по графику Восхождения на позиции 9, 15 и 21.
- Первый Турист, который доберется до секции 5 Тропы на игровом поле, активирует конец доступа к зеленым картам Целей путешествия, использовавшимся с начала игры. Немедленно удалите оставшиеся карты этого цвета и замените их на карты из второй, голубой, колоды, положив 3 такие карты лицом вверх рядом с игровым полем, а оставшиеся в колоде – поблизости лицом вниз.
- Аналогичным образом, когда первый Турист достигнет секции 9 Тропы на игровом поле, немедленно удалите оставшиеся голубые карты и замените их на карты из третьей, желтой/золотой, колоды.
- Вы не имеет доступа к Хижине Хай Сьерра до тех пор, пока не достигнете секции 4 Тропы на игровом поле либо пока не поместите 9 предметов в свой Рюкзак.
- Вы можете удалить жетон Затруднений со своего планшета и вернуть его в общий запас, выполнив соответствующее действие Хижины Хай Сьерра либо воспользовавшись эффектом некоторых карт Тропы.
- В результате приобретения "речных" карт Полевого справочника вы можете вернуть себе задействованный жетон Следов для дополнительного использования в свой следующий ход.
- Обратите внимание, что для секции 10 Тропы на каждой карте Маршрута изображен жетон Следов. Это сделано для того, чтобы обозначить, что вы теперь карабкаетесь на вершину горы Уитни, высочайшую точку на Тропе и во всем штате Калифорния. Поэтому здесь особенно сложные условия Похода. Положите дополнительный жетон Следов поверх того, который вы использовали для получения возможности переместиться по Тропе. Когда вы дойдете до фазы Заката этого раунда, оба этих жетона вернутся к вам на планшет.

ПАМЯТКА

КАРТЫ ЦЕЛЕЙ ПУТЕШЕСТВИЯ		ПРЕДМЕТЫ	ПРИРОДНЫЕ РЕСУРСЫ		
Горные вершины и Проходы		СНАРЯЖЕНИЕ		Вода 	
Луга и Долины		Камера		Земля 	
Озера		GPS		Ветер 	
Водопады и Достопримечательности		Бинокль		Огонь 	
КАРТЫ ПОЛЕВОГО СПРАВОЧНИКА		Трекинговые палки		ЛИЧНЫЕ РЕСУРСЫ	
Деревья		Складной стул		Еда 	
Цветы		Удочка		Бутылка воды 	
Птицы		Набор первой помощи		Сон 	
Животные		Многофункциональный нож		Приведение себя в порядок 	
Реки		Гамак		МЕДАЛЬОНЫ	
ОЧКИ ТРОПЫ		НАШИВКИ		Первопроходец 	
ЖЕТОН СЛЕДОВ		Охрана природы Йосемите		Первый свет 	
ЖЕТОН ЗАТРУДНЕНИЙ		Не оставляйте следов		Секвойя 	
КАРТА ТРОПЫ		Специалист оперативного реагирования		Розы ветров 	
СТРЕЛОВИДНЫЙ БОНУС ПУТЕШЕСТВИЯ		Не то же самое		Выберите любой Личный ресурс 	
Положите 1 любое Снаряжение в Рюкзак или используйте любое Снаряжение в своем Рюкзаке для продвижения на 1 позицию по графику Восхождения		Возьмите карту Полевого справочника с верха колоды, получите всю выгоду без оплаты		Выберите любой Природный ресурс 	
		Ячейка действия (1 Турист)		Выберите любой Природный ресурс (кроме воды) 	
Возьмите 2 карты Тропы, сыграйте 2 любые карты Тропы с руки, полностью игнорируя эффекты предметов Рюкзака		Верните жетон Следов себе на планшет		Получите карту Цели путешествия 	
		Удалите жетон Затруднений		Выберите 1 из вариантов 	