



НЕИЗВЕДАННАЯ
НАВОРИЯ

ПРАВИЛА

СОДЕРЖАНИЕ

Вступление	2
Компоненты игры	3
Подготовка	4
Подготовка игрового поля	4
Подготовка игроков	5
Ход игры	6
Фаза вербовки	7
Типы карт	8-12
Фаза усиления	13
Фаза прибыли	14
Фаза возвращения	14
Окончание партии	15
Памятка по раунду игры	16



В волшебной стране Навории из океана вдруг появились новые, неизвестные науке континенты. Наворийский совет постановил, что эти земли необходимо исследовать, и вы вместе с другими бесстрашными путешественниками откликнулись на призыв. Вас ждёт головокружительное приключение!

Партия в «Неизведанную Наворию» состоит из трёх раундов. В каждом раунде вы будете вербовать горожан (представленных картами) и получать награды. В конце третьего раунда игрок, набравший больше всех 🏰, становится победителем!

КОМПОНЕНТЫ ИГРЫ



1 игровое поле



4 планшета
игроков



4 маркера
(по 1 каждого
цвета)



36 фишек
торговых постов
(по 9 каждого
цвета)



16 фишек
дружбы (по 4
каждого цвета)



54 жетона
товаров
(по 18 каждого
типа)



4 маркера
порядка хода
(по 1 каждого
цвета)



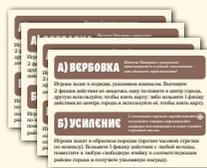
12 маркеров
исследования
(по 3 каждого
цвета)



60 карт горожан
(по 12 каждого типа)



15 фишек действий
(по 3 каждого типа)



4 памятки



10 планшетов
дружбы



1 мешочек



ПОДГОТОВКА

ПОДГОТОВКА ИГРОВОГО ПОЛЯ

1. Поместите игровое поле в середину стола.
2. Положите все жетоны товаров (оружие, минералы и продовольствие) рядом с полем так, чтобы все могли до них дотянуться.
3. Сложите все фишки действий в мешочек.

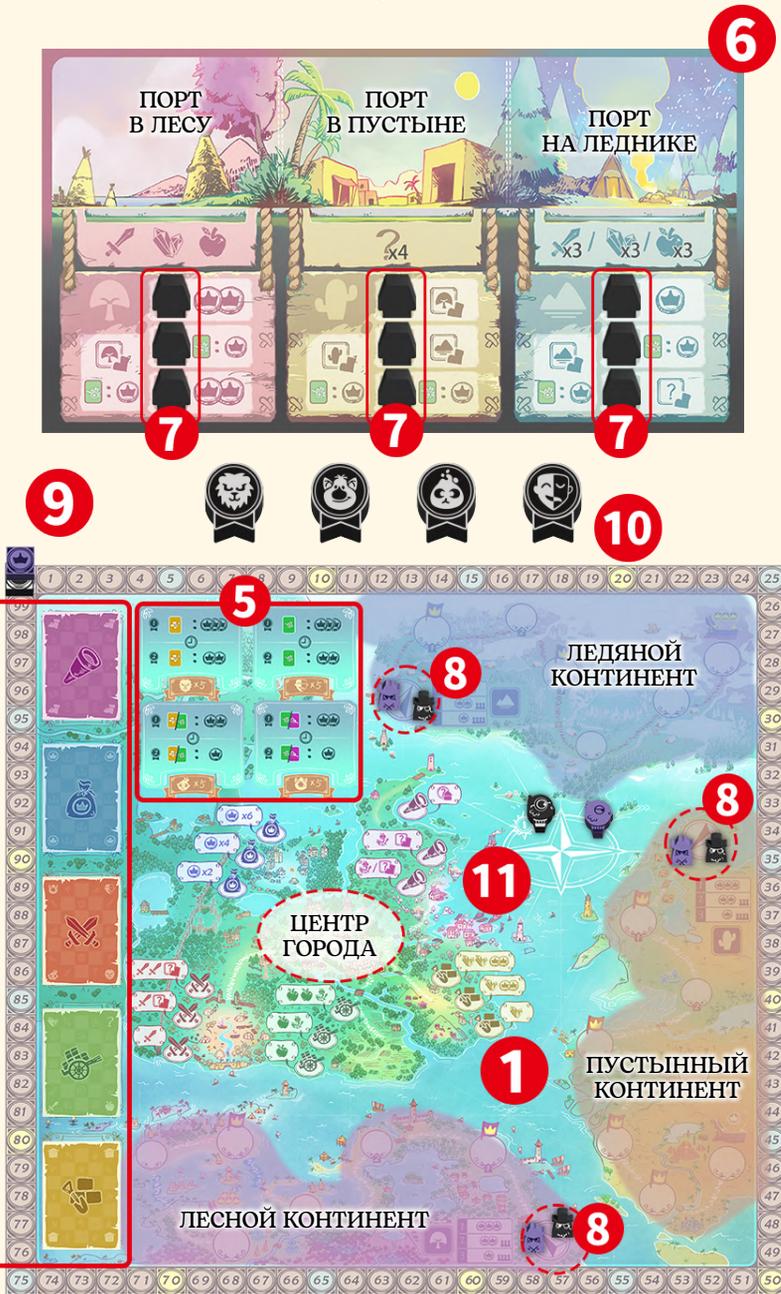
Важно! При игре вдвоём положите в мешочек только по 2 фишки действия каждого цвета.

4. Подготовьте карты горожан:
Разделите все карты по цветам и перемешайте каждую колоду. Поместите колоды в соответствующие ячейки на игровом поле. Положите слева от поля по 3 карты из каждой колоды лицом вверх.
5. Перемешайте все планшеты дружбы и возьмите 4 случайных. Оставшиеся планшеты уберите в коробку – они не понадобятся в этой партии.

Важно! При игре вдвоём вы можете сделать партию более динамичной, заменив один из вытянутых планшетов дружбы пустым.



Пример подготовки для игры вдвоём



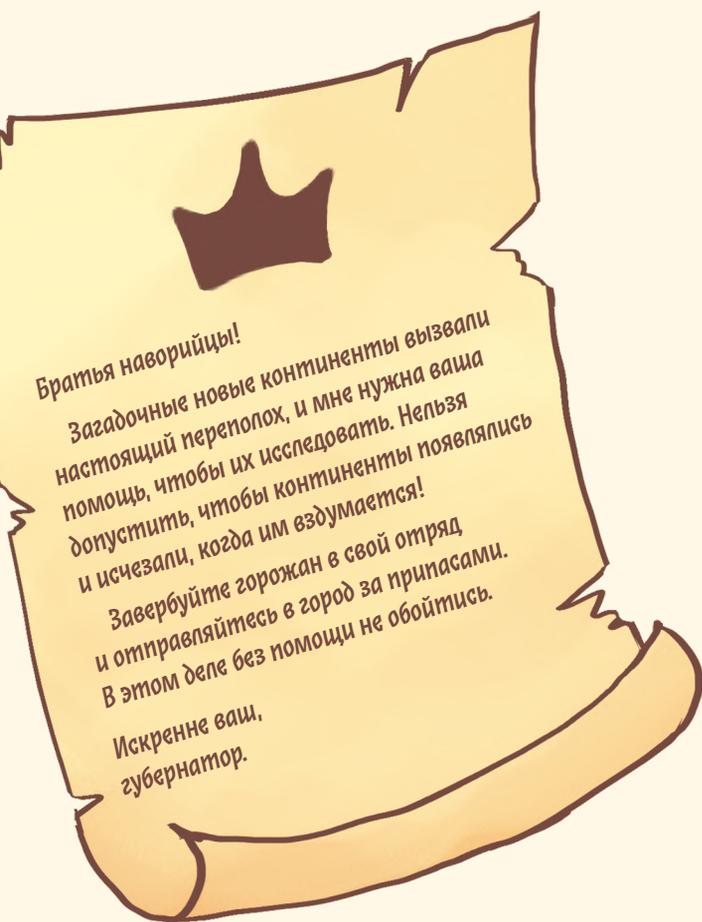
ПОДГОТОВКА ИГРОКОВ

Каждый игрок:

6. Берёт планшет и все компоненты одного цвета.
7. Помещает торговый пост в каждую ячейку планшета.
8. Помещает 1 маркер исследования на начальное деление каждой шкалы исследования на игровом поле.
9. Помещает свой маркер  на нулевое деление шкалы  на игровом поле.
10. Кладёт свои фишки дружбы рядом с планшетом.
11. Затем игроки бросают жребий, чтобы определить, кто ходит первым. Маркер порядка хода этого игрока кладётся на деление «1» на компасе, обозначающем очередность ходов. Затем на компас кладут свои маркеры другие игроки, двигаясь по направлению часовой стрелки.



ХОД ИГРЫ



Партия состоит из 3 раундов, каждый из которых делится на 4 фазы:

А) ВЕРБОВКА

Б) УСИЛЕНИЕ

В) ПРИБЫЛЬ

Г) ВОЗВРАЩЕНИЕ

Выполняйте эти 4 фазы в указанном порядке каждый раунд.

В конце третьего раунда партия заканчивается и игроки подсчитывают набранные 🏰. Побеждает тот, кто набрал больше всех 🏰.

В случае ничьей игроки делят первое место.

А) ВЕРБОВКА

Жители Навории с радостью присоединятся к вашей экспедиции – они обожают приключения!

Начинает первый игрок. За ним ходят остальные в порядке, указанном компасом.

← ЛИБО →

ВОЗЬМИТЕ ИЗ МЕШОЧКА

Вытяните 2 фишки действий из мешочка и выберите одну из них. Положите её на соответствующую колоду и возьмите одну из открытых карт того же типа. Другую фишку положите в центр города (пропустите этот шаг, если в мешочке осталась только 1 фишка).

Выполните моментальные эффекты карты, если они есть (см. подробнее на стр. 8), и поместите её рядом со своим планшетом.

Все карты завербованных горожан кладутся перед игроком лицом вверх. Остальные игроки должны их видеть, но левый край карты (с моментальными эффектами) можно закрыть, чтобы сэкономить место.



Пример: *Петя* достаёт из мешочка красную и синюю фишки. Он выбирает фишку солдата (красную), кладёт на колоду солдат и берёт 1 из открытых карт солдат. Моментальные эффекты не выполняются, потому что на картах солдат их нет. *Петя* кладёт карту рядом со своим планшетом и помещает синюю фишку в центр города.

ВОЗЬМИТЕ ИЗ ЦЕНТРА ГОРОДА

Этот вариант можно выбрать, если в центре города есть хотя бы 1 фишка. В противном случае вытяните фишку из мешочка.

Выберите фишку действия в центре города и положите на соответствующую колоду. Возьмите одну из открытых карт того же типа, выполните её моментальные эффекты (подробности на стр. 8) и положите рядом со своим планшетом.



Пример: *Яна* выбирает в центре города фишку торговца (синюю) и кладёт поверх колоды торговцев. Затем она выбирает 1 из открытых карт торговцев и смотрит, есть ли на этой карте моментальные эффекты. Их нет, так что *Яна* просто кладёт карту рядом со своим планшетом, чтобы та принесла ей очки в фазе прибыли.

Важно! Не выкладывайте новые карты на место завербованных. Это будет сделано в фазе возвращения!

ОКОНЧАНИЕ ФАЗЫ

При игре **вдвоём** или **втроём** фаза вербовки заканчивается, когда каждый игрок завербовал **4 горожан** в текущем раунде.

При игре **вчетвером** фаза вербовки заканчивается, когда каждый игрок завербовал **3 горожан** в текущем раунде.

СТРУКТУРА КАРТЫ



ДРУЖБА

Первые 2 игрока, набравшие 5 символов одного вида, заручаются дружбой этого вида.

Подружившись с каким-либо видом, поместите свою фишку дружбы этого вида в верхнюю незанятую ячейку соответствующего планшета дружбы на игровом поле.

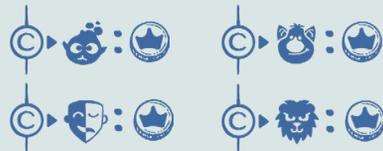
С каждым видом можно подружиться только один раз, даже если вы наберёте 10 символов.



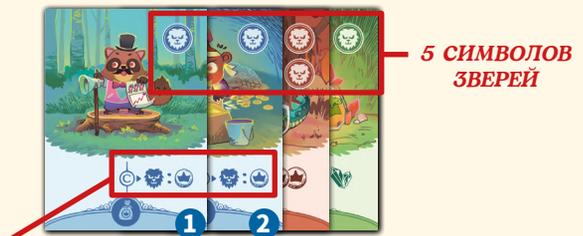
Пример: Вика собрала 5 символов зверей и теперь может подружиться с этим видом. Первую ячейку на планшете дружбы зверей уже занял Гриша, так что Вика кладёт свою фишку дружбы во вторую ячейку.

КАРТЫ ТОРГОВЦЕВ (СИНИЕ)

Эти горожане торгуют с разными видами, населяющими Наворию. Большинство карт торговцев дают моментальные , и все они приносят прибыль. В фазе прибыли каждый торговец приносит 1 за каждый соответствующий символ вида среди собранных вами карт.



В фазе прибыли вы получаете 1 за каждый символ человека/гоблина/зверя/духа на ваших картах.



Пример: у Гриши есть 2 карты торговцев (синие). В фазе прибыли первая карта **1** приносит ему 5 , поскольку у него есть 5 символов зверей. Вторая карта торговца **2** обладает таким же эффектом и приносит Грише ещё 5 .

СРАБАТЫВАНИЕ ЭФФЕКТОВ

- ▶ Срабатывает в фазе прибыли
- ▶ Срабатывает в конце партии

Все остальные эффекты срабатывают моментально после получения карты.

КАРТЫ СТРОИТЕЛЕЙ (ЖЁЛТЫЕ)

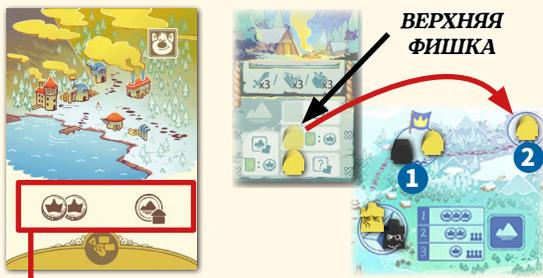
Эти горожане строят торговые посты, а также приносят моментальные награды, такие как 🏠, товары или продвижение по шкалам исследования. Торговые посты позволяют размещать ваши маркеры исследования дальше на шкале и дают повышенные бонусы за выполнение заказов (см. стр. 12).



Переместите фишку торгового поста с планшета игрока на следующее деление с символом 🏠 на шкале каждого континента.

При строительстве соблюдайте следующие условия:

1. Берите самый верхний торговый пост из порта, соответствующего континенту, указанному на карте (то есть используйте фишки со своего планшета от верхней к нижней).
2. Первый торговый пост на каждой шкале исследования необходимо построить на делении с символом 🏠, второй и третий – на делениях с символами 🏠 и 🏠 соответственно.



Пример: Яна берёт карту строителя (жёлтую). В первую очередь она получает 2 🏠. Затем она строит торговый пост на шкале ледника. У неё уже есть пост на делении 1, поэтому она помещает новый на деление 2, несмотря на то что её маркер исследования пока не достиг этого деления.

Вы можете построить свой торговый пост, даже если на этом делении уже построен пост другого игрока.

Каждый игрок может построить только 1 пост на каждом пронумерованном делении (по 3 поста на каждой из шкал).

Посты можно строить, даже если ваш маркер исследования ещё не достиг этого деления.

КАРТЫ СОЛДАТ (КРАСНЫЕ)

Эти горожане охраняют ваши торговые посты. Каждая карта солдата (красная) в конце партии приносит вам бонус в зависимости от числа построенных на её континенте постов.

	▶		:			В конце партии каждая карта солдата (красная) приносит вам по 2 🏠 за каждый пост, построенный на шкале пустыни/леса/ледника.
	▶		:			
	▶		:			

Важно! Каждая карта солдата (красная) имеет 2 символа одного из видов. Учитывайте оба, зарабатывая дружбу этого вида и получая 🏠 от карт торговцев (синих) в фазе прибыли.



Пример: к концу партии у Вики есть только 1 карта солдата. Эта карта приносит 2 🏠 за каждый торговый пост в пустыне. У Вики 2 таких поста, так что она получает 4 🏠.



КАРТЫ ИССЛЕДОВАТЕЛЕЙ (ФИОЛЕТОВЫЕ)

Эти горожане передвигают ваш маркер исследования на 1 или 2 деления вперёд по указанной шкале. Некоторые карты исследователей также приносят 🏴. В фазе прибыли каждая карта исследователя приносит по 1 🏴 за каждый флаг, которого вы достигли на всех трёх шкалах.



Передвиньте маркер исследования на 1 деление вперёд на шкале пустыни/леса/ледника.



Передвиньте маркер исследования на 1 деление вперёд на любой шкале.



В фазе прибыли получите 1 🏴 за каждый флаг, которого достигли ваши маркеры исследования.



Пример: моментальный эффект на этой карте даёт вам 1 🏴 и позволяет переместить маркер исследования на шкале леса на 2 деления вперёд. В фазе прибыли эта карта приносит по 1 🏴 за каждый флаг, которого достигли ваши маркеры исследования.



У Яны есть 2 карты исследователей, так что в фазе прибыли она получает по 2 🏴 за каждый флаг.



У Вики есть 1 карта исследователя, так что в фазе прибыли она получает по 1 🏴 за каждый флаг.

Маркеры исследования Яны достигли двух флагов.



Маркеры исследования Вики достигли трёх флагов.

Пример: Яна достигла двух флагов (1 на леднике и 1 в лесу). В фазе прибыли она получает 4 🏴, поскольку у неё есть 2 карты исследователей. Вика достигла трёх флагов (2 на леднике и 1 в пустыне). В фазе прибыли она получает 3 🏴, поскольку у неё есть 1 карта исследователя.





СОКРОВИЩА

В конце каждой шкалы исследования вы найдёте сокровища! Достигнув конца шкалы, ваш маркер исследования останавливается, и вы тут же получаете указанные 🏆.

Если у вас ещё осталась возможность перемещаться, получите эти 🏆 повторно за каждый дополнительный шаг.

Если ваш маркер исследования уже находится в конце шкалы и получает возможность переместиться снова, получите эти 🏆 повторно за каждый дополнительный шаг.



Пример: Вика берёт карту исследователя (фиолетовую). Моментальный эффект карты позволяет ей переместить маркер исследования на 2 деления по шкале леса. Первый шаг перемещает маркер к концу шкалы. **Вика** получает 5 🏆 **1**. Второй шаг не перемещает маркер (поскольку он уже стоит в конце шкалы), но приносит Вике ещё 5 🏆. Суммарно это передвижение приносит ей 10 🏆 **2**.



КАРТЫ РЕМЕСЛЕННИКОВ (ЗЕЛЁНЫЕ)

Эти горожане предоставляют вам товары. Большинство карт ремесленников приносят 🏰, и все они приносят продовольствие, минералы и/или оружие, необходимые для выполнения заказов. Также карты ремесленников приносят вам дополнительные 🏰 при выполнении заказов.



Получите 1 продовольствие, 1 минерал или 1 оружие.

На вашем планшете игрока есть 3 порта для торговли с пустыней/лесом/ледником.

Получив товары, распределите каждый из них по **разным портам** на ваш выбор. После распределения переместить товар из одного порта в другой невозможно.

Когда в порту окажутся все товары, необходимые для выполнения заказа (или одного из заказов в случае с портом ледника), немедленно сбросьте все эти фишки товаров, чтобы выполнить заказ и получить награду.

Слева указаны 2 базовые награды. Вы получаете их каждый раз при выполнении заказа. Продвинутые награды справа становятся доступны после того, как вы используете соответствующие фишки торговых постов.



Получите 1 🏰 за каждую карту ремесленника.



Порт леса: 1 оружие, 1 минерал, 1 продовольствие.

🔍x4

Порт пустыни: 4 любых товара.



Порт ледника:
3 оружия, 3 минерала
ИЛИ 3 продовольствия.



Пример: *Петя* получает карту ремесленника (зелёную) и немедленно выполняет её эффекты. Сначала он получает 2 🏰.

Потом он получает 1 оружие и 1 продовольствие. Он должен выбрать разные порты для этих товаров, так что он помещает продовольствие в порт леса, а оружие – в порт ледника.

Теперь у *Пети* есть 3 оружия в порту ледника – заказ выполнен. *Петя* возвращает эти 3 фишки в запас и получает следующие награды:

- 1 Он перемещает маркер исследования на шкале исследования на 1 деление.
- 2 Он получает 1 🏰 за каждую карту ремесленника.
- 3 Он получает 1 🏰.
- 4 Он снова получает 1 🏰 за каждую карту ремесленника.

У *Пети* есть 2 карты ремесленника, так что в общей сложности он получает 5 🏰 (2 🏰 за награду 2, 1 🏰 за награду 3 и 2 🏰 за награду 4).

Важно! Награда 5 недоступна, потому что рядом с ней ещё стоит фишка торгового поста.

**ВЫПОЛНИВ ЗАКАЗ,
СБРОСЬТЕ СООТВЕТСТВУЮЩИЕ ЖЕТОНЫ.**



**ПОЛУЧИТЕ 4 БОНУСА
ЗА ВЫПОЛНЕНИЕ ЗАКАЗА.**

Б) УСИЛЕНИЕ

С помощью горожан зарабатывайте 🏰, получайте товары, перемещайте маркеры исследования и даже стройте торговые посты.

Игроки, начиная с последнего (в обратном порядке, то есть двигаясь против часовой стрелки по компасу), берут по одной фишке действия с любой колоды, помещают в любую свободную ячейку в соответствующем районе города и получают указанную награду. Фаза усиления заканчивается после того, как в город будут перемещены все фишки.

УСЛОВНЫЕ ОБОЗНАЧЕНИЯ



Получите 6 🏰



Постройте торговый пост на любой шкале исследования.



Получите 1 товар любого типа
И передвиньте один из маркеров исследования на 1 деление.



Получите 1 товар любого типа
ЛИБО передвиньте один из маркеров исследования на 1 деление.



Получите 2 оружия и передвиньте один из маркеров исследования на 1 деление.



Получите 2 минерала и 2 🏰



Получите 2 продовольствия и 1 товар любого типа.

Полученные в этой фазе товары необходимо немедленно распределить по портам. Если вы получили несколько единиц товаров, их нужно распределить по разным портам как обычно.

Если в порту оказывается достаточно товаров для выполнения заказа, немедленно сбросьте их и получите награду как обычно.



Пример: при игре вчетвером **Гриша** ходил последним в фазе вербовки, так что в этой фазе он ходит первым. Он кладёт фишку ремесленника (зелёную) в верхнюю ячейку района ремесленников, после чего получает 2 продовольствия и 1 любой товар (он выбирает минерал). Он помещает по 1 продовольствию в порт леса и порт пустыни, а 1 минерал – в порт ледника **1**. **Петя** занимает третье место в очередности ходов. Он возвращает фишку торговца (синюю) в верхнюю ячейку района торговцев и получает 6 🏰 **2**. **Яна** возвращает фишку исследователя (фиолетовую) во вторую свободную ячейку района исследователей, после чего решает передвинуть свой маркер исследования вперёд на 1 деление шкалы пустыни и получить 1 продовольствие **3**. **Вика** занимает первое место в очередности хода. Она возвращает фишку солдата (красную) в район солдат, после чего помещает 1 оружие в порт пустыни, 1 оружие в порт ледника и передвигает свой маркер исследования на 1 деление шкалы леса **4**. Игроки продолжают ходить по очереди, пока на колодах не закончатся фишки. После этого фаза усиления заканчивается.

В) ПРИБЫЛЬ

Получите 🏰 за ваши заслуги в заключении союзов и исследовании континентов, признанные губернатором.

Сначала игроки получают награду за каждую карту с символом 🏰 (карты торговцев – стр. 8, карты исследователей – стр. 10). Затем игроки также получают награду за продвижение по шкалам исследования.

НАГРАДЫ ЗА ИССЛЕДОВАНИЕ

Игрок, маркер исследования которого расположен дальше на определённой шкале, получает награду за первое место. Игрок, которому принадлежит следующий за ним маркер, получает награду за второе место и так далее. Если 2 игрока занимают одно деление, они оба получают соответствующую награду, а следующая награда не достаётся никому. Если на одном делении оказались сразу 3 игрока, они все получают соответствующую награду, а следующие 2 не получает никто.



Награда за второе место доступна только при игре втроем или вчетвером.



Награда за третье место доступна только при игре вчетвером.



Пример: **Вика** получает 3 🏰 за первое место на шкале ледника **1**. **Петя** и **Гриша** делят второе место и получают по 2 🏰 **2**. **Яна** занимает четвёртое место и остаётся без награды **3**.

Важно! Маркер исследования, не сдвинувшийся с начального деления (помеченного компасом), не может занять призовое место.

Г) ВОЗВРАЩЕНИЕ

Исследовать новые континенты Навории довольно утомительно! Возвращайтесь в город, чтобы отдохнуть и подготовиться к новой вербовке.

Выполните следующие шаги, а затем начните новый раунд с фазы вербовки.

1. Переместите маркеры исследования к дальнему (построенному последним) торговому посту (см. ниже).
2. Верните все фишки действий в мешочек.
3. Сбросьте все открытые карты рядом с игровым полем и откройте по 3 новые карты из каждой колоды.
4. Определите новую очередность ходов. Игроки ходят в порядке уменьшения 🏰 (см. ниже).

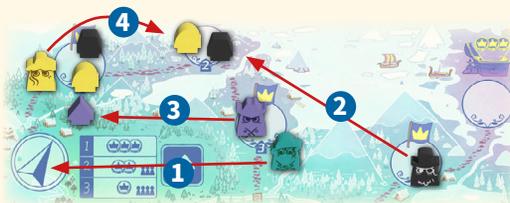
Сверьтесь с указаниями ниже, чтобы переместить маркеры исследования и определить очередность ходов.

ОЧЕРЕДНОСТЬ ХОДОВ

Игрок, набравший больше всех 🏰, теперь ходит первым. Переставьте его маркер порядка хода на первое деление компаса. Остальные игроки размещают свои маркеры на компасе по направлению часовой стрелки: игрок со второй по величине суммой набранных 🏰 ходит вторым и так далее. Если двое или более игроков набрали равную сумму 🏰, они сохраняют ту очередность, в которой ходили в прошлом раунде.

МАРКЕРЫ ИССЛЕДОВАНИЯ

Все маркеры исследования перемещаются назад (или вперёд) к самому дальнему торговому посту того же цвета на этой шкале. Если у игрока нет ни одного торгового поста на этой шкале, его маркер возвращается к начальному делению.



Пример: у **Гриши** нет ни одного торгового поста на шкале ледника, так что его маркер исследования возвращается к начальному делению **1**. Маркер **Вики** возвращается к делению **2** **2**, а маркер **Петя** – к делению **1** **3**, потому что там расположены их самые дальние торговые посты. Маркер **Яны** в этот ход не передвигался, но она построила новый торговый пост, так что её маркер передвигается вперёд на деление **2** **4**.

ОКОНЧАНИЕ ПАРТИИ

ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

Партия заканчивается после третьей фазы прибыли. Пришло время определить победителя. Сначала подсчитайте очки, которые приносят ваши карты солдат (см. стр. 9). Затем – очки, которые приносят планшеты дружбы (см. стр. 8).



В конце партии сверьтесь с указанными на каждом планшете дружбы условиями. Каждая имеющаяся у вас карта нужного типа приносит определённое число 🏰 в зависимости от конкретного планшета дружбы и от того, заняли ли вы верхнюю или нижнюю ячейку на планшете.

В примере на иллюстрации выше указаны карты строителей (жёлтые) и ремесленников (зелёные). Игрок, занявший верхнюю ячейку на этом планшете дружбы, получит 2 🏰 за каждого завербованного строителя и ремесленника. Игрок, занявший нижнюю ячейку, получит по 1 🏰 за каждого строителя и ремесленника.

Побеждает игрок, набравший больше всех 🏰.
В случае ничьей игроки делят первое место.



Пример: Вика подсчитывает очки, полученные за планшеты дружбы. Она первой подружилась со зверями и теперь получает по 3 🏰 за каждую карту исследователя (фиолетовую). У неё есть 2 исследователя, поэтому она получает 6 🏰 1.

С людьми Вика подружилась второй, поэтому получает по 1 🏰 за каждую карту ремесленника (зелёную) или торговца (синюю). У неё есть 1 ремесленник и 1 торговец, поэтому она получает ещё 2 🏰 2.

РАУНД ИГРЫ

Из мешочка: игрок достаёт 2 случайные фишки действий из мешочка, кладёт одну на колоду того же цвета и берёт 1 из карт, открытых рядом с этой колодой. Вторую фишку он кладёт в центр города.

ЛИБО

Из города: игрок берёт фишку действия из центра города и кладёт на колоду того же цвета. Затем он берёт одну из открытых рядом с ней карт.

В любом случае перед завершением хода нужно выполнить моментальные эффекты полученной карты.

При игре **вдвоём** или **втроём** фаза вербовки заканчивается, когда каждый игрок получает **4 карты**.

При игре **вчетвером** фаза вербовки заканчивается, когда каждый игрок получает **3 карты**.

В обратном порядке (двигаясь по компасу против часовой стрелки) игроки берут по одной фишке действия с любой колоды и помещают в одну из свободных ячеек в соответствующем районе города, после чего получают указанную награду.

Фаза усиления заканчивается, когда все фишки действий перемещаются в город.

Игроки получают все награды карт, отмеченные символом  (он встречается на синих и фиолетовых картах). Затем игроки получают награды за продвижение по шкалам исследования.

Игроки возвращают маркеры исследования к своим самым дальним торговым постам на каждой шкале исследования. Все фишки действий возвращаются в мешочек. Оставшиеся открытыми карты сбрасываются, вместо них открываются новые. Очередность ходов меняется в зависимости от набранных .

После третьего раунда партия заканчивается. Пропустите фазу возвращения и сразу переходите к подсчёту очков. Получите  за все ваши карты солдат (красные), затем за планшеты дружбы. Побеждает игрок, набравший больше всех . В случае ничьей игроки делят первое место.

А

ВЕРБОВКА

Б

УСИЛЕНИЕ

В

ПРИБЫЛЬ

Г

ВОЗВРАЩЕНИЕ

×3

КОНЕЦ
ПАРТИИ



Автор игры и художник:

Мэн Чуньлинь

Редактура английского перевода:

Саймон Милберн

Корректурa английского перевода:

Уилл 'The Board Game Wizard' Брашер

Отдельная благодарность всем нашим спонсорам на Кикстартере, волонтерам и другим фанатам и помощникам.

Русскоязычное издание подготовлено GaGa Games

Переводчик: Виктория Лаптева

Корректор: Екатерина Случаева

Редактор: Ксения Хацкалёва

Дизайнер-верстальщик: Ксения Есина

Руководитель проекта: Елена Ткачева

Руководитель редакции:

Валерия Горбачёва

Общее руководство: Антон Сквородин



Перепечатка и публикация правил, компонентов, иллюстраций без разрешения правообладателя запрещены. © ООО «ГаГа Трейд», 2025 – правообладатель русскоязычной версии игры. Все права защищены.