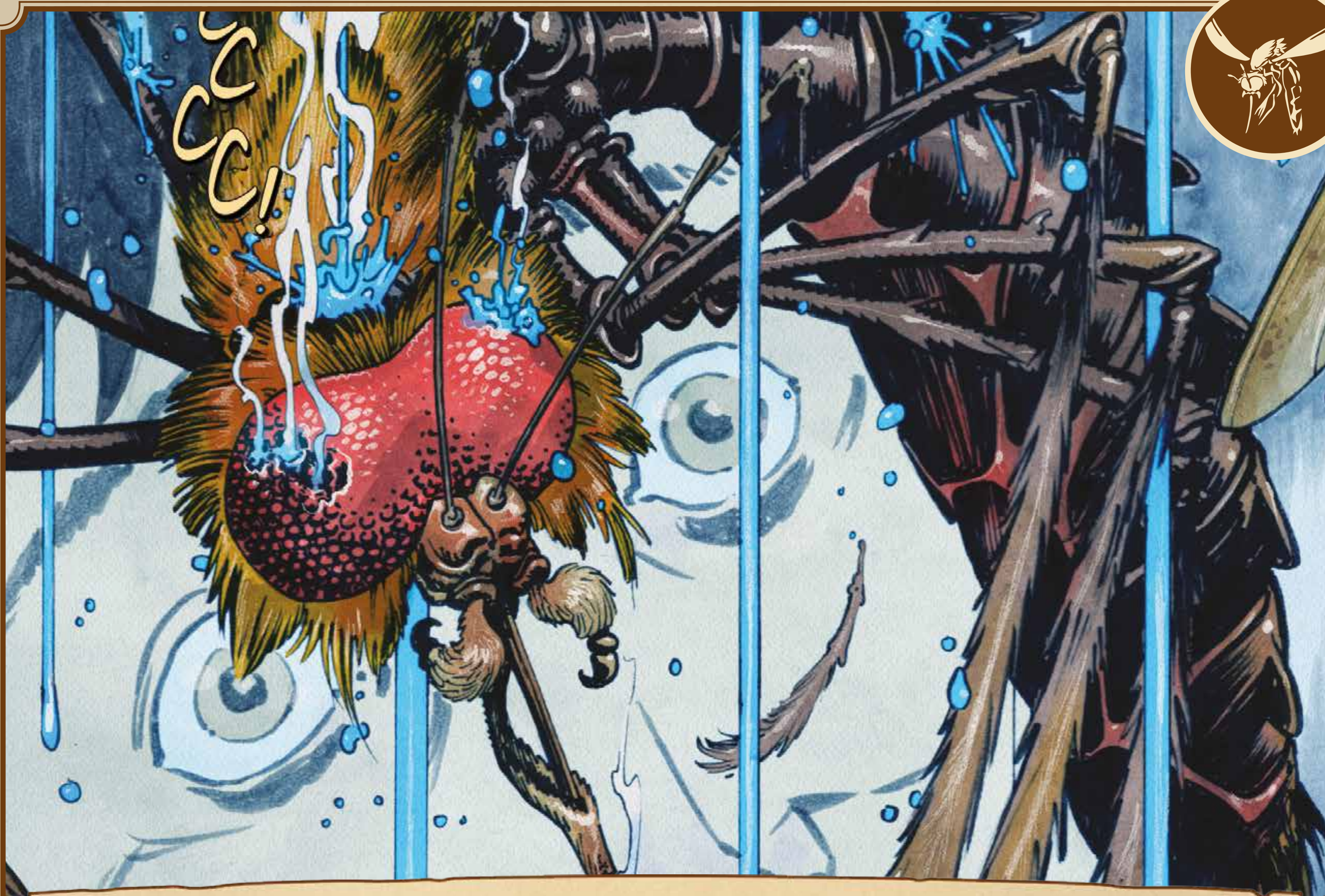




Дополнение 1: Имаго

Когда Корпус Открытий пробирается сквозь заросли вглубь леса, воздух наполняется жужжанием, а небо темнеет. Исследователей окружает облако комаров-гигантов. Острые как иглы хоботки пронзают одежду и кожу, высасывая из беспомощной жертвы последние жизненные силы. Вам нужно попасть на корабль, чтобы изготовить на нём яд для борьбы с насекомыми. Но путь преграждает огромная Квакша — жаба-чудовище с пятью языками. Действовать надо быстро. Иначе комары-гиганты выпьют вас до капли!

Цель главы

Убейте 4 комаров-гигантов! Для этого переправьте на корабль 1 ресурс каждого типа и воду, чтобы изготовить яд.

Компоненты для главы



1 папка для карт местности



10 карт местности*



2 планшета ориентиров



5 карт испытаний



2 карты персонажей (Сакагавея и Шарбонно)



2 карты снаряжения (мешочек бусин и копье)



7 карт угроз (6 монстров и 1 неудача)



3 карты судьбы



6 жетонов комаров-гигантов



3 жетона мяса



1 жетон Квакши



1 планшет корабля

Дополнительная подготовка

После базовой подготовки к игре выполните описанные ниже действия:

- 1 Разместите планшет корабля рядом с планшетами местности и ориентиров.
- 2 Разместите жетон Квакши у соответствующего края планшета корабля стороной Квакши вверх.
- 3 Разместите 3 жетона мяса рядом с жетоном Квакши.
- 4 Жетоны комаров-гигантов разместите так, чтобы все игроки могли до них дотянуться.
- 5 Жетоны грибов и цветков добавьте в запас к остальным ресурсам.



Первое исследование

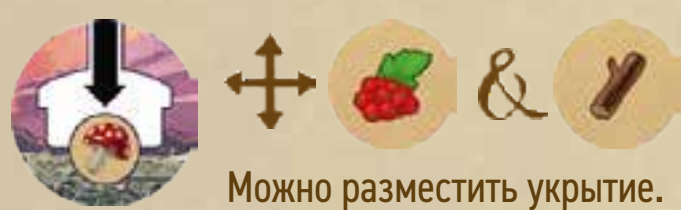
Начните исследование с любого участка в столбце 7 на планшете местности.

Имаго: особенности игры

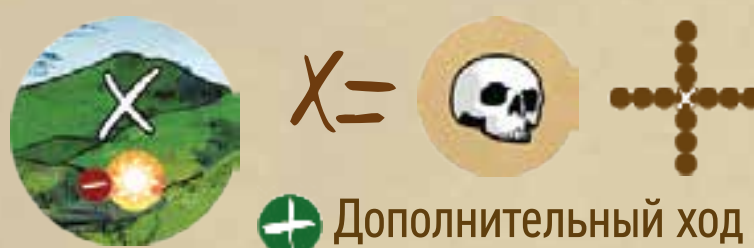
В этой главе вас ждёт 1 новый тип участка: с цветком.



ЦВЕТОК. В каждом ряду, где есть как минимум 1 грязь, есть как минимум 1 цветок. И наоборот: в каждом ряду, где есть как минимум 1 цветок, есть как минимум 1 грязь. При исследовании участка с цветком получите 1 жетон цветка.



ГРИБНАЯ ПОЛЯНА. Этот участок работает по тем же правилам, что и в главах «Фауна» и «Флора», но при исследовании грибной поляны вы получаете 1 жетон гриба.



ХОЛМЫ. Работают по базовым правилам. В главе «Имаго» число на участке с холмом подсказывает, сколько участков с костями в ряду и столбце с этим холмом.

Исследование проходит по базовым правилам с перечисленными ниже изменениями:

ОСОБЫЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

ОТВЛЕЧЬ КВАКШУ

- Сбросьте жетон мяса/воды, чтобы попробовать угадать тип участка, который собираетесь исследовать. Если угадали, переверните жетон Квакши лицом вниз: до конца дня можете переправлять ресурсы (см. далее). Если не угадали, то отвлечь Квакшу не удалось и пока до корабля не добраться!
- Если жетоны мяса закончились, то для отвлечения Квакши можно использовать жетоны воды.
- Попытки отвлечь Квакшу ограничены только доступным количеством мяса/воды.

ПЕРЕПРАВИТЬ РЕСУРСЫ НА КОРАБЛЬ

- Когда вы получаете жетон ресурса/воды за счёт исследования участка, можете не помещать его в рюкзак, а переправить на корабль, **ЕСЛИ Квакша отвлечена** (её жетон лежит лицом вниз). Разместите переправленный ресурс/воду в соответствующей ячейке планшета корабля. На корабль необходимо переправить 1 ресурс каждого типа и 1 воду. Нельзя переправить ресурсы/воду, полученные за счёт эффектов карт судьбы, испытаний, снаряжения, персонажей или типы. Переправить можно только ресурсы/воду, полученные при исследовании участков.
- Нельзя переправить ресурсы/воду, которые вы уже разместили в рюкзаке.
- После того как вы переправите на корабль 1 ресурс каждого типа и 1 воду, верните эти жетоны в запас, а планшет корабля переверните. Поздравляем! Вы изготовили яд от насекомых!
- Получение 2 ресурсов/воды за 1 исследование.** Некоторые карты судьбы, снаряжения и персонажей позволяют получить 2 ресурса/воды за 1 исследование. Если вы воспользовались этим, когда Квакша отвлечена, можете переправить ресурс/воду, полученные за счёт исследования, но не ресурс/воду, полученные за счёт эффекта карты. Нельзя переправить 2 ресурса (или 1 ресурс и 1 воду) за 1 ход.



НАГРАДА ЗА ИССЛЕДОВАНИЕ: ЗАВЕРШЕНИЕ РЯДА

Когда вы убираете жетон участка с последнего неисследованного участка в ряду (за счёт исследования, эффекта угрозы или испытания), можете переместить жетон монстра на любой смежный участок (исследованный или нет).

УГРОЗЫ

- Монстры этой главы — **комары-гиганты**. Размещать их следует на неисследованных участках, соблюдая условия на картах монстров.
- Если карта комара-гиганта раскрыта днём, разместите соответствующий жетон комара-гиганта на ближайшем неисследованном участке к участку с костями, который только что исследовали, **но не на краю карты**. Ближайшим будет неисследованный участок, до которого наименьшее число последовательно смежных исследованных участков (не по диагонали). Если есть несколько подходящих, соблюдайте приоритет участков.



- Чтобы исследовать любой из 8 участков вокруг участка с комаром-гигантом, сбросьте 1 ресурс/воду.
- Исследовать участок с комаром-гигантом нельзя, как нельзя исследовать и от него.
- После изготовления яда все комары-гиганты на исследованных участках умирают. Разместите их жетоны в блоке «Детали миссии».
- **Новая карта неудачи: «Прожорливое брюхо».** Чтобы попробовать угадать тип участка, который собираетесь исследовать, и тем самым отвлечь Квакшу, сбросьте 1 дополнительный ресурс/воду. Это значит, что вам надо сбросить 1 жетон мяса/воды и ещё 1 жетон ресурса/воды. Чтобы преодолеть эту угрозу, сбросьте 1 ресурс/воду с планшета корабля.

Имаго: условия победы

Игра НЕМЕДЛЕННО заканчивается, как только вы **убиваете 4 комаров-гигантов**. Это победа!
Вы ПРОИГРЫВАЕТЕ, если не можете переправить на корабль 1 ресурс каждого типа и воду, чтобы изготовить яд. Поэтому важно следить, сколько участков каждого типа вы уже исследовали. Помните, что на карте местности есть как минимум 3 участка с ресурсом каждого типа. Поэтому после исследования 2 участков одного типа постарайтесь не исследовать третий, пока Квакша не отвлечена!

Примеры



КВАКША НЕ ОТВЛЕЧЕНА:
НЕЛЬЗЯ ПЕРЕПРАВИТЬ РЕСУРСЫ.



КВАКША ОТВЛЕЧЕНА:
МОЖНО ПЕРЕПРАВИТЬ РЕСУРСЫ.

Приложение

СНАРЯЖЕНИЕ



МЕШОЧЕК БУСИН
Это снаряжение усложняет игру. При его использовании вы можете убрать 1 жетон участка с крайней левой карты испытания. Но, если справитесь без него, в конце игры получите 2 дополнительных очка!



КОПЬЁ
Уберите эту карту из игры, чтобы убить 1 монстра. Монстры всегда будут представлены картами из колоды угроз. Жетоны флоры не являются монстрами: их можно убить только огнём. Копьё нельзя использовать в главах «Фауна» и «Мальдонадо».

ПЕРСОНАЖИ



ШАРБОННО
Источите, чтобы просмотреть любой участок на расстоянии как минимум 2 неисследованных участков от ближайших исследованных. Если у вас есть снаряжение «Флаг», то за счёт него все участки в ряду или столбце с укрытием доступны для исследования, а значит, способность Шарбонно на них не действует.



САКАГАВЕЯ
Можете исследовать участок на расстоянии 2 участков от любого исследованного. Так вы можете «перепрыгнуть» через неисследованный участок. «Перепрыгнуть» можно по прямой или сделав ход конём (так вы можете попасть на участок по диагонали). В последующем игроки смогут исследовать от этого участка, если это не участок с камнем.