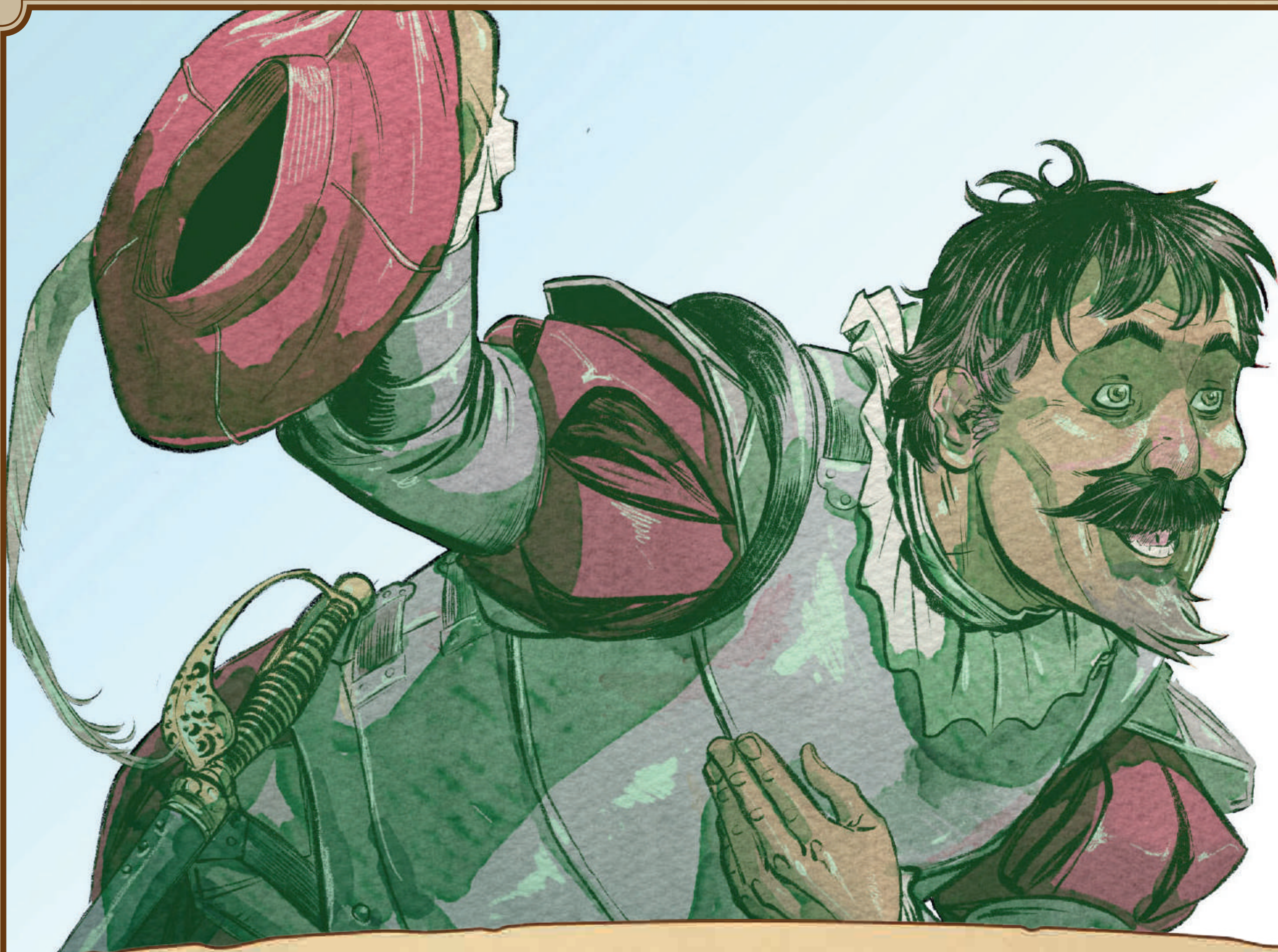




Дополнение 3: Мальдонадо Режимы «Предатель» и «Союзники»

Мальдонадо — призрак давно умершего испанского завоевателя, который пытается спутать планы Корпуса Открытий и сорвать экспедицию. Его потусторонний шёпот подталкивает одного из членов команды к предательству. Сумеете ли вы преодолеть внутреннюю угрозу?

Цель главы

Зависит от режима игры («Предатель» или «Союзники») и вашей роли: союзники будут стараться спасти команду экспедиции, а предатель (если он есть) — убить! Игра закончится, когда вы убьёте 3 монстров. Только после этого станет ясно, насколько сильным оказалось влияние Мальдонадо и сработал ли его план.

Примечание. Все игроки проигрывают, если нужно сбросить жетоны воды, но на планшете экспедиции их не осталось, или если в конце дня вам нечем накормить команду. Предатель не сможет выиграть, если вместе с командой умрёт от обезвоживания или голода!

Компоненты для главы



1 папка для карт местности



10 карт местности*



2 планшета ориентиров



2 карты персонажей
(Рэндольф и Рассел)



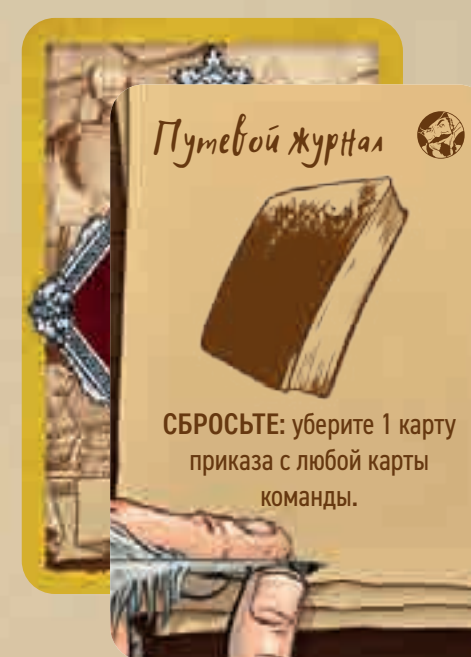
5 карт испытаний



4 карты угроз
(монстры)



2 карты снаряжения
(защитные очки и бурдюк)



1 карта судьбы



4 карты убийства
монстра



5 карт команды



4 карты ролей
(3 карты союзников
и 1 карта предателя)



45 карт
влияния



10 карт
приказов



1 счётчик силы Мальдонадо



4 жетона
Мальдонадо



4 жетона
монстров



16 жетонов обвинений
(по 4 жетона каждого цвета)

Требуется фишка
экспедиции 1
из главы «Флора».



Дополнительная подготовка

1 Перед тем как выбрать персонажей и снаряжение, возьмите карты ролей согласно числу игроков и раздайте каждому по 1 лицом вниз:

4 игрока: перемешайте все 4 карты ролей (3 союзников и 1 предателя), затем раздайте всем по 1;

3 игрока: уберите 1 карту союзника, перемешайте оставшиеся карты и раздайте всем по 1;

2 игрока: перемешайте 2 карты союзников и 1 карту предателя, раздайте каждому игроку по 1, а оставшуюся карту уберите в коробку, не глядя на неё.

Не показывайте свою карту роли другим игрокам!

- ② Перемешайте карты влияния и уберите из игры 5 случайных, не глядя на них. Затем раздайте по 4 карты каждому игроку, а полученную колоду положите лицом вниз так, чтобы все игроки могли до неё дотянуться. Карты влияния и карта роли составят вашу руку, не показывайте их другим игрокам! Карта роли всегда должна оставаться у вас в руке. Особые правила для карты предателя описаны на стр. 4.
- ③ Перемешайте карты приказов и положите полученную колоду лицом вниз так, чтобы все игроки могли до неё дотянуться.
- ④ Разместите в игровой зоне счётчик силы Мальдонадо нужной стороной вверх: «Предатель» или «Союзники».

Правила режима «Предатель»

- ① Разместите на счётчике силы Мальдонадо фишку экспедиции (из главы «Флора») согласно числу игроков:
2 игрока: на делении «0»;
3 игрока: на делении «7»;
4 игрока: на делении «9».
- ② Разместите планшет ориентиров стороной «Предатель» вверх.
- ③ Разместите 5 карт команды лицом вверх так, чтобы все могли их видеть. Вокруг каждой карты оставьте место для карт влияния и приказов.
- ④ Каждый игрок забирает по 4 жетона обвинений, совпадающих по цвету с ближайшим к нему углом на картах команды.

Первое исследование

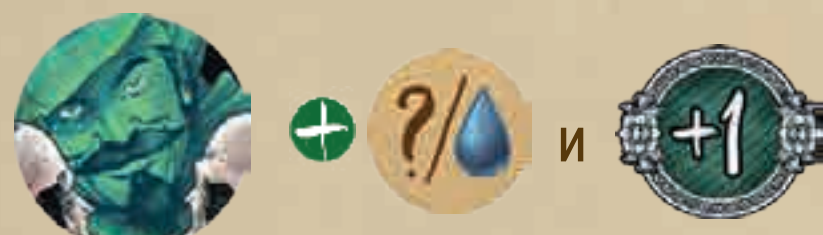
Начните исследование с любого участка в столбце 7 на планшете местности.

Мальдонадо: особенности игры

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



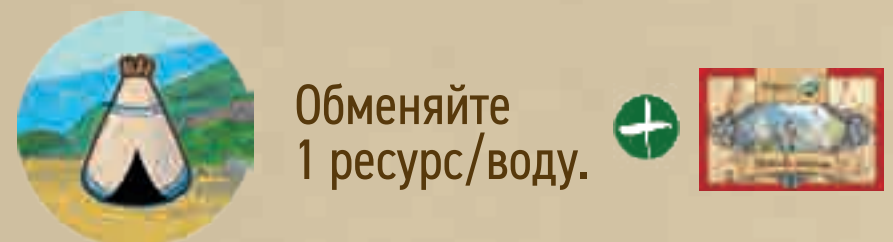
Земли Мальдонадо всегда расположены через 1 участок по диагонали как минимум от 1 костей, а кости всегда расположены через 1 участок по диагонали как минимум от 1 участка с землями Мальдонадо.



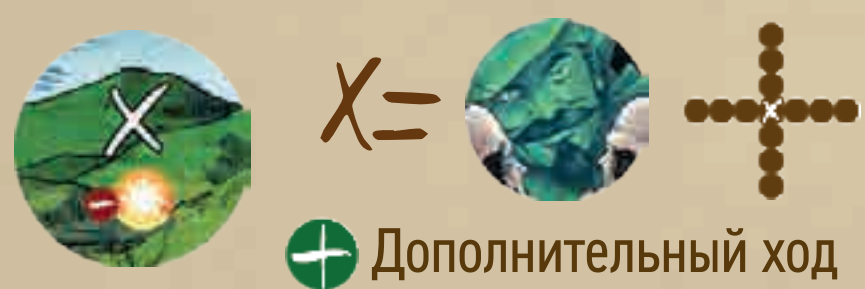
Когда исследуете участок с землями Мальдонадо, увеличьте силу Мальдонадо на 1 и получите 1 любой жетон ресурса/воды на выбор. Если это единственный ресурс, который вы получаете в текущем ходе, разместите карту влияния или приказа (см. раздел «Особенности исследования»).



Когда исследуете участок с костями, раскройте карту угрозы и разыграйте её по базовым правилам, а также увеличьте силу Мальдонадо на 1.



Когда исследуете участок с типом, сначала раскройте карту убийства монстра, а затем обменяйте 1 ресурс/воду по базовым правилам участка с типом.



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



ОСОБЕННОСТИ ИССЛЕДОВАНИЯ

Когда в свой ход вы любым способом получаете жетон ресурса (за счёт исследования, обмена, эффекта карты снаряжения, персонажа и т. д.), проверьте, есть ли символ этого ресурса на 1 из карт команды. Если есть, то эта карта становится целью описанных ниже действий. При получении воды вы можете выбрать целью любую карту команды.

Вы должны разместить на карте-цели 1 карту влияния из руки или 1 карту приказа из колоды приказов. Разместите карту в ячейке своего цвета. В свой ход можно разместить только 1 карту влияния или приказа, вне зависимости от того, сколько жетонов ресурсов/воды вы получили.

Но если вы получили за ход несколько ресурсов/воды, вы выбираете, какую карту команды сделать целью.

Карты влияния размещаются лицом вверх или вниз в зависимости от числовых значений на них и того, кто размещает карту: союзник или предатель.



ЕСЛИ ВЫ СОЮЗНИК:

- Вам выгодно размещать карты влияния с ресурсом, совпадающим с ресурсом на карте-цели.
- Карты влияния со значением +2 или +3 вы размещаете на карте-цели в ячейке своего цвета только лицом вниз.
- Карты влияния со значением +1 вы размещаете на карте-цели в ячейке своего цвета только лицом вверх.
- Если у вас нет карты влияния с ресурсом, который вы только что получили, возьмите верхнюю карту колоды приказов и, не глядя на неё, разместите на карте-цели в ячейке своего цвета лицом вниз. Есть 20 % вероятность, что вам попадётся карта с нужным ресурсом!

ЕСЛИ ВЫ ПРЕДАТЕЛЬ:

- Вы также размещаете карту влияния в ячейке своего цвета на карте-цели, но вам невыгодно размещать карты влияния с ресурсом, совпадающим с ресурсом на карте-цели.
- Вы можете разместить на карте-цели в ячейке своего цвета любую карту из руки лицом вниз.
- Вы можете вместо карты влияния разместить на карте-цели в ячейке своего цвета свою карту предателя. У этих карт одинаковая рубашка, поэтому вас ничто не выдаст. Но это очень сильная карта, поэтому используйте её с умом!
- Чтобы вас не заподозрили, можете делать следующее:
 - Иногда размещать карты с совпадающими ресурсами лицом вверх.
 - Говорить, что лицом вниз размещаете карту со значением +2 или +3, поскольку только их союзники размещают лицом вниз.
 - Размещать карту приказа, притворившись союзником, у которого нет карты с нужным ресурсом.

СОЮЗНИК
Союзник размещает эту карту **лицом вверх** после того, как получил древесину.

ПРЕДАТЕЛЬ
Предатель размещает любую карту на выбор из руки **лицом вниз** после того, как получил древесину.

Размещайте карты так, чтобы их можно было рассмотреть. Это нужно, чтобы игроки могли примерно оценить результат в каждой стопке.

НАГРАДА ЗА ИССЛЕДОВАНИЕ: ЗАВЕРШЕНИЕ РЯДА

Когда убираете жетон участка с последнего неисследованного участка в ряду (за счёт исследования, эффекта угрозы или испытания), уменьшите силу Мальдонадо на 1. Это основной способ, помогающий союзникам уменьшить силу Мальдонадо, поэтому они заинтересованы в том, чтобы пользоваться им как можно чаще. Если игрок не помогает завершить ряд, возможно, именно он находится во власти призрака?

УГРОЗЫ

Карты угроз раскрываются по базовым правилам. Чтобы убить монстра, выполните условие на раскрытой карте убийства монстра. Карту убийства монстра вы получаете при каждом исследовании участка с типом.

КАРТЫ УБИЙСТВА МОНСТРОВ

Убить монстра можно, выполнив на выбор 2 условия, указанные на карте убийства монстра.

Сразу после каждого убийства монстра наступает фаза обвинений: каждый игрок называет того, кого считает предателем, и отдаёт ему 1 свой жетон обвинения. Обсуждения приветствуются!

Воздержаться от предъявления обвинения можно только при игре вдвоём.

После того как все обвинения предъявлены, продолжается ход текущего игрока.

За всю игру у вас будет 3 возможности предъявить обвинения. Не обязательно каждый раз обвинять одного и того же игрока, если, конечно, вы не уверены, что он предатель! Игра заканчивается после 3-й фазы обвинений.



СЧЁТЧИК СИЛЫ МАЛЬДОНАДО

Фишка экспедиции на счётчике силы Мальдонадо движется на 1 деление вперёд при каждом исследовании участка с костями или с землями Мальдонадо. Также сила Мальдонадо может увеличиться при провале некоторых испытаний этой главы или при выполнении условий на картах убийства монстров. Главный способ уменьшить силу Мальдонадо — получить награду за завершение ряда. Финальное значение на счётчике силы Мальдонадо определит, какой минимальный результат для карты команды нужно получить, чтобы член команды выжил. Союзникам выгодно, чтобы сила Мальдонадо была как можно меньше, а предателю — наоборот.

НОЧЬ

Ночью игроки сбрасывают все карты влияния из руки лицом вниз и берут 4 новые.

Примечание. Если вы предатель и разместили карту предателя на карте команды, то оставьте в руке 1 любую карту влияния, чтобы не выдать себя.

Конец игры

Игра немедленно заканчивается, когда вы убиваете 3 монстров и предъявляете последние обвинения. Пришло время узнать, кто предатель и кто из команды выжил!

- 1 Игроки раскрывают свои роли. Если предатель разместил свою карту роли на карте-цели в ходе игры, он тут же будет обнаружен.



- ② Примените эффект жетонов обвинений, чтобы определить финальную силу Мальдонадо.

ПРИ ИГРЕ ВДВОЁМ

За каждый жетон обвинений, который союзник отдал неверно или не отдал, если воздержался, увеличьте силу Мальдонадо на 1.

Пример: Если предателя не было, но было отдано 2 жетона обвинений, увеличьте силу Мальдонадо на 2. Если 1-й игрок был предателем, но 2-й всегда воздерживался, то союзник ошибся 3 раза: увеличьте силу Мальдонадо на 3. Жетоны обвинений, которые отдавал предатель, не учитываются при финальном подсчёте силы Мальдонадо.

ПРИ ИГРЕ ВТРОЁМ И ВЧЕТВЕРОМ

За каждый жетон обвинений, отданный предателю, уменьшите силу Мальдонадо на 1.

- ③ По одной разрешите все карты команды:

А Переверните все карты влияния и приказов, размещённые на карте команды, лицом вверх.

Б Подсчитайте результат для каждой карты команды по правилам ниже:

I. Если ресурс на размещённой карте совпадает с ресурсом на карте команды, прибавьте число в левом верхнем углу.

II. Если ресурс на размещённой карте не совпадает с ресурсом на карте команды, отнимите число в правом верхнем углу.

III. Если размещена карта предателя, отнимите 4.

В Сравните полученный результат с силой Мальдонадо:

I. Если результат больше или равен силе Мальдонадо, то этот член команды спасён! Его карта достаётся союзникам!

II. Если результат меньше силы Мальдонадо, переверните карту команды лицом вниз. Этот член команды убит! Его карта достаётся предателю!

- ④ Определите победителя:

2 игрока, если предателя не было: для победы союзники должны спасти 5 членов команды;

2 игрока, если предатель был: для победы союзник должен спасти 3 членов команды, иначе побеждает предатель;

3 игрока: для победы союзники должны спасти 3 членов команды, иначе побеждает предатель;

4 игрока: для победы союзники должны спасти 4 членов команды, иначе побеждает предатель.

Пример: Разрешая эту карту команды, мы видим, что на ней размещено 5 карт влияния и приказов. За карты, ресурс на которых совпадает с ресурсом карты команды, мы прибавляем 2, 1 и 3 (всего +6). За несовпадения отнимаем 1 и 1 (всего -2). Получаем результат 4. Сила Мальдонадо равна 4, а значит, этот член команды спасён!

Примечание. Все игроки проигрывают, если вам надо сбросить воду, но на планшете экспедиции её не осталось, или если в конце дня вам нечем накормить команду. Предатель не сможет выиграть, если вместе с командой умрёт от обезвоживания или голода!



Правила режима «Союзники»

Этот режим подходит для командной и одиночной игры. В основном правила такие же, как в режиме «Предатель», но с некоторыми изменениями:

ПОДГОТОВКА

- ① Возьмите 5 карт: карту предателя и 4 случайные карты из колоды влияния. Перемешайте их, а затем выложите лицом вниз по 1 на каждую карту команды. Убедитесь, что ресурсы карт команды остались видимыми.
- ② Разместите счётчик силы Мальдонадо стороной «Союзники» вверх, а фишку экспедиции поставьте на деление «6».
- ③ Разместите планшет ориентиров стороной «Союзники» вверх.
- ④ Раздайте игрокам карты влияния в зависимости от числа игроков:
 - 1 игрок: 10 карт;
 - 2 игрока: по 5 карт;
 - 3 игрока: по 4 карты;
 - 4 игрока: по 3 карты.



ОСОБЕННОСТИ ИГРЫ

Как и в режиме «Предатель», игроки размещают карты влияния, когда получают ресурс/воду. Но в этом режиме все карты влияния размещаются лицом вверх, поскольку предателя среди вас нет! Если игрок получает ресурс, карты влияния с которым у него нет, он должен разместить карту приказа лицом вниз. Все карты влияния и приказов можно складывать в 1 стопку на соответствующей карте команды, а не в ячейки разных цветов.

УЧАСТКИ С КОСТЯМИ И ЗЕМЛЯМИ МАЛЬДОНАДО

При исследовании участка с костями или с землями Мальдонадо вы также можете раскрыть 1 из 5 карт влияния, которые во время подготовки к игре разместили на картах команды лицом вниз. Вы узнаете их положительные или отрицательные числовые значения и расположение карты предателя со значением -4, что для вас важнее всего.



УБИЙСТВО МОНСТРА

В этом режиме нет фазы обвинений. Жетоны обвинений не используются.

НОЧЬ

Ночью игроки сбрасывают все карты влияния с руки и набирают новые в зависимости от числа игроков:

1 игрок: 10 карт;

2 игрока: по 5 карт;

3 игрока: по 4 карты;

4 игрока: по 3 карты.

Если в колоде влияния не осталось карт, перемешайте сброс, чтобы сформировать новую колоду. Продолжите добирать карты из неё.

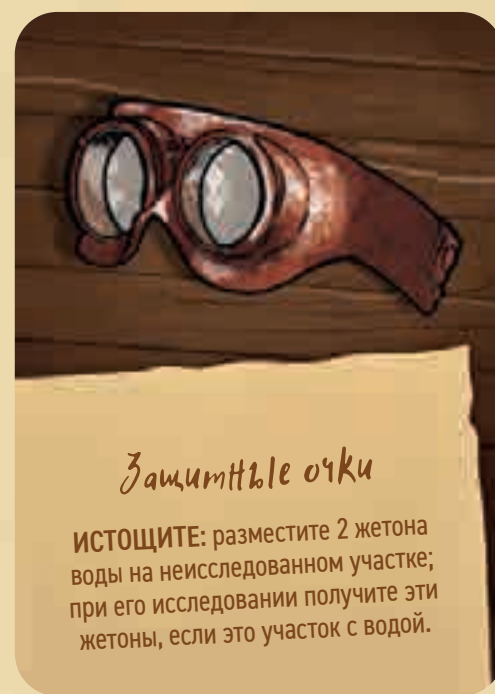
Мальдонадо: условия победы

Игра НЕМЕДЛЕННО заканчивается после убийства 3 монстров. Раскройте карты, размещённые лицом вниз, и подсчитайте результат для каждой карты команды. Разрешите карты так же, как в режиме «Предатель». Если результат больше или равен силе Мальдонадо, член команды спасён, если меньше — убит.

Для победы союзникам надо спасти всех 5 членов команды!

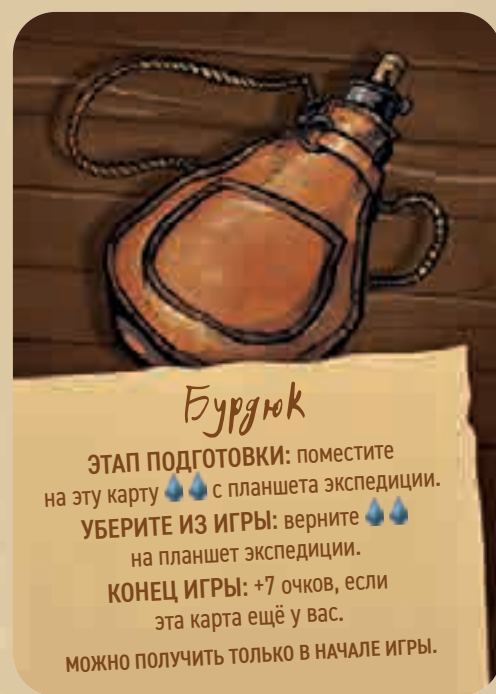
Приложение

СНАРЯЖЕНИЕ



ЗАЩИТНЫЕ ОЧКИ

Разместите 2 жетона воды из запаса на любом неисследованном участке. Когда любой игрок исследует и активирует этот участок, он получает оба жетона, если это участок с водой.



БУРДЮК

Это снаряжение усложняет игру. При подготовке к игре разместите на этой карте 2 жетона воды из рюкзака. Вы можете сбросить это снаряжение за счёт дополнительного действия и вернуть в рюкзак 2 жетона воды. Но, если справитесь без него, в конце игры получите 7 дополнительных очков!

ПЕРСОНАЖИ



РЭНДОЛЬФ

Способность эффективна, только если кто-то другой играет за Рассела. Рэндольф может восстановить до 2 снаряжений Рассела. При игре втроём и вчетвером у Рассела будет только 1 снаряжение, которое можно восстанавливать. Совет: вам и Расселу стоит выбрать снаряжение, которое выгодно применять несколько раз в раунд.



РАССЕЛ

Способность эффективна, только если кто-то другой играет за Рэндольфа. Рассел может восстановить до 2 снаряжений Рэндольфа. При игре втроём и вчетвером у Рэндольфа будет только 1 снаряжение, которое можно восстанавливать. Совет: вам и Рэндольфу стоит выбрать снаряжение, которое выгодно применять несколько раз в раунд.