



САГА КАМ'ЯНОЇ ДОБИ

STONESAGA



ПРАВИЛА





**ЛАСКАВО ПРОСИМО ДО ГРИ ПРО ПРИГОДИ ТА РЕМЕСЛА, ПРО ТАЄМНИЦІ ТА
ВІДКРИТТЯ, ПРО ЧУДОВИСЬК ТА СУСПІЛЬСТВО.**

«Сага кам'яної доби» — це гра суцільних відкриттів. На вас чекає багато сюрпризів і таємниць. Гра створена так, що за одне проходження не вдасться випробувати всі її можливості. Це робить сагу кожного суспільства унікальною і неповторною, а також зберігає деякі таємниці долини для майбутніх кампаній.

Під час кампанії гравці відкриватимуть нові ігрові ефекти та навіть ігрові компоненти, які не описані в цих правилах. Гравцям доведеться використовувати здобуті знання, щоб зрозуміти, як працюють ці ефекти та як взаємодіяти із цими компонентами. Якщо виникнуть сумніви, слід пам'ятати про «Правило світанку» — гравці спільно вирішують, як найкраще тлумачити правила, щоб ті стали в нагоді їхньому суспільству.

Ми сподіваємося, що «Сага кам'яної доби» хоча б невеликою мірою передасть вам трепет і захват від подорожі в дивний і невідомий світ наших предків.

Ми з нетерпінням чекаємо на ваші саги.

Команда «Саги кам'яної доби»

ВМІСТ ГРИ.....	4–5
ПІДГОТУВАННЯ ДО ГРИ	6–12
БАЗОВІ ПРАВИЛА Й ПОНЯТТЯ.....	13–54
Персонажі та накидки	13–14
Випробування.....	14–16
Енергія.....	17
Недуги, інвентар	18
Ресурси	19
Регіони й тайли місцевості	21
Писання і журнал.....	22
Структура гри	22
Фаза дня	22–24
Базові дії.....	25–36
Дії промислу	36–51
Фаза ночі	51–54
ДОДАТКОВІ ПРАВИЛА.....	55–80
Втеча, на самоті, здоров'я	55
Жетони локацій.....	57–60
Авантюри, ключові слова, знамення	61–63
Предмети.....	63–64
Споруди, властивості накидок, послаблення жетонів.....	65–66
Треки суспільства.....	67
Накладки, карти знань	68
Стіна первісної печери	69
Загиблі персонажі.....	70
Легенди.....	71–72
Чудовиська	72–81
РОЗШИРЕНІ ПРАВИЛА	82–91
Розпалити вогнище	82
Розвідка глибин	82–86
Табу, руїни, нишпорити	87–88
Перемістити аванпост	89
Тварини–супутники	89–91
ПРАВИЛА КАМΠΑНІЇ	92–97
РОЗ'ЯСНЕННЯ.....	98–99
ВАРІАНТИ ГРИ	100–101
НЕСКІНЧЕННИЙ РЕЖИМ	102–104
АЛФАВІТНИЙ ПОКАЖЧИК	105–106

ВМІСТ ГРИ



4 планшети накидок і 4 фігурки



3 планшети чудовиськ і 3 фігурки



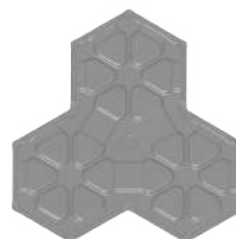
6 кубиків



Планшет супутника і фігурка



2 організатори суспільства з кришками



8 підставок
під тайли місцевості



10 тайлів
зеленої долини (VV)



10 тайлів
піднебесного плато (SP)



7 тайлів
вітряних схилів (MH)



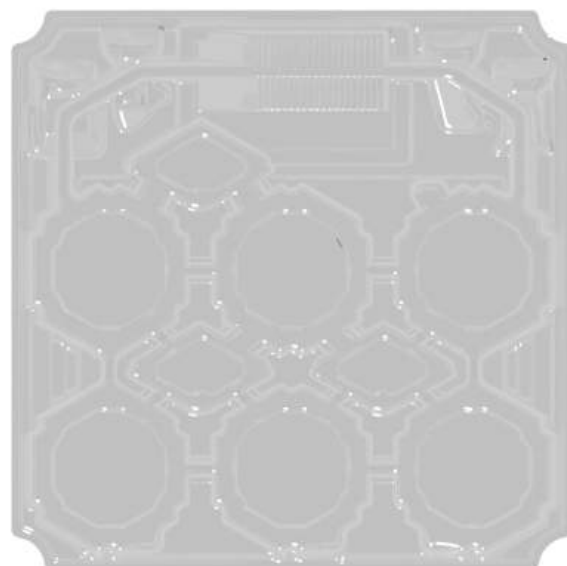
4 тайли
зоряного моря



2 спеціальні
тайли



24 накладки
для тайлів



Органайзер для відкриттів



20
жетонів
енергії



20
жетонів
травм



20
жетонів
хвороб



16
жетонів
покращень



15
жетонів
таємниць



6
жетонів
вогнища



6 жетонів
прихистку



8 жетонів
виснаження



84 жетона харчів / води
(по 12 кожного)



8 жетонів
персонажів
(по 2 кожного)



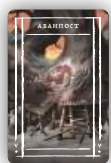
20 жетонів
видобутку
(по 5 кожного)



3 маркери ворожості
8 жетонів мети / слідів



82 жетони сировини



20 карт
аванпостів



98 карт
цілей



55 карт
подорожей



45 карт
ночі



186 карт
предметів



32 карти
споруд



21 карта
чудовиськ



10 карт
рибальства



6 карт
рибальства
зоряного
моря



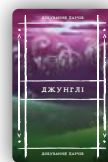
45 карт
розвідки
глибин



18 карт
добування
харчів у лісі



18 карт
добування
харчів у степу



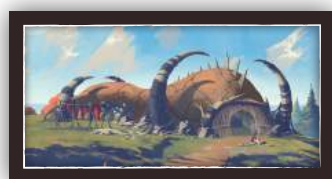
8 карт
добування
харчів у джунглях



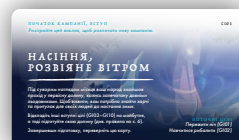
6 кольорових
олівців



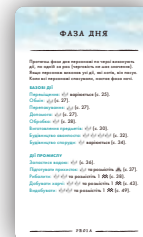
60 карт
персонажів



Торбинка



40 карт викликів



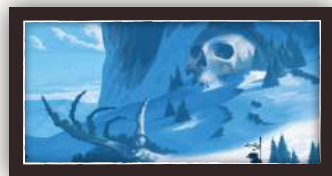
4 карти-пам'ятки



21 карта знання



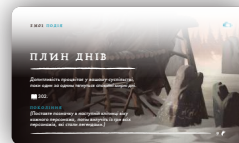
Журнал



2 коробки для карт



26 розділювачів
для карт



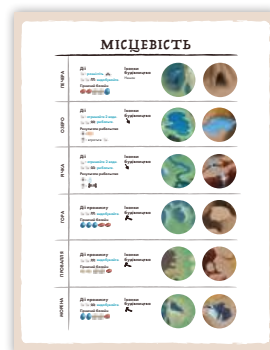
10 карт подій
нескінченного режиму



4 треки суспільства
і 4 дерев'яні маркери



Пам'ятка
базових дій



Пам'ятка
місцевості



Пам'ятка
підготовки до гри



Писання



2 аркуші стіни
первісної печери

ПІДГОТУВАННЯ ДО ГРИ

ЩОБ ПОЧАТИ ГРАТИ В «САГУ КАМ'ЯНОЇ ДОБИ», ВИКОНАЙТЕ КРОКИ, ОПИСАНІ В ЦЬОМУ РОЗДІЛІ. ЯКЩО ЦЕ ВАША ПЕРША ГРА АБО ВИ РОЗПОЧИНАЄТЕ НОВУ КАМΠΑНІЮ, ЗВЕРТАЙТЕ УВАГУ НА БОКОВІ КОЛОНКИ ЦЬОГО РОЗДІЛУ, ЩО СТОСУЮТЬСЯ ПЕРШОЇ ГРИ.

1. ВИБЕРІТЬ ПЕРСОНАЖА

Кожен гравець має вибрати собі персонажа. Якщо це стартова гра кампанії або гравцям потрібно більше персонажів, створіть нового персонажа (див. «Створення персонажа»). У кожного гравця буде щонайменше 1 персонаж, але їх можна мати більше. Гравець не може вибрати персонажа, який загинув і став легендою.

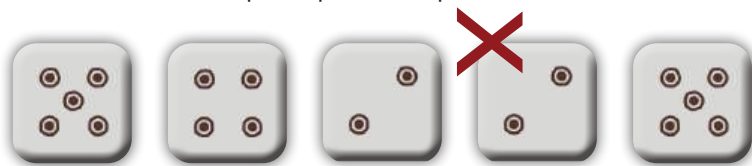
СТВОРЕННЯ ПЕРСОНАЖА

Перед тим як розпочати кампанію, всі гравці створюють свого персонажа. Цими персонажами вони гратимуть у першій грі. Ми рекомендуємо продовжувати грати тим самим персонажем, доки він не загине та не стане легендою. Проте перед початком нової гри гравці можуть створити нових персонажів або грати будь-яким раніше створеним персонажем, який ще не загинув. Загибель персонажа є неминучою (про це згодом). Отже, гравці зможуть створювати і грати кількома персонажами протягом однієї кампанії.

Для створення персонажа, візьміть чисту карту персонажа, п'ять кубиків й олівець або ручку (не йде в комплекті). Після цього виконайте такі кроки.

1. Киньте кубики

Кидайте п'ять кубиків, доки сума на гранях не стане 14 або більше. Потім вилучіть кубик із найменшим результатом. Кожен результат на кубику, що залишився, визначає значення однієї з характеристик персонажа.



Кубик з найменшим результатом потрібно вилучити. У цьому прикладі два кубики мають однаковий найменший результат («2»). З них потрібно вибрати один і вилучити його.

ВАРІАНТИ ІГРОЛАДУ

Соло, нескінченний режим
і підвищена складність

У цьому розділі описані звичайні правила кампанії. Але якщо гравці хочуть урізноманітнити свій досвід, ось декілька варіантів, які допоможуть у цьому.

Якщо ви граєте СОЛО, див. розділ «Правила соло-режиму» на с. 100, щоб дізнатися зміни в підготуванні до гри.

Якщо ви граєте в НЕСКІНЧЕННИЙ РЕЖИМ, див. розділ «Нескінченний режим» на с. 102, щоб дізнатися, як модифікувати гру.

Якщо гравці бажають БІЛЬШОГО ВИКЛИКУ, див. розділ «Складність гри» на с. 101, щоб дізнатися, як модифікувати гру.

НАВЧАЙТЕСЯ ГРАЮЧИ

Якщо хочете навчатися в процесі гри, виконайте підготування, дотримуючись інструкцій у цьому розділі. Потім прочитайте розділ «Базові правила й поняття» (див. с. 13). А тоді переходьте безпосередньо до подолання першого виклику, де розпочнеться ваше навчання.

2. Призначте результати

Призначте результат кожного кубика однієї з чотирьох характеристик (міць, спритність, переконливість і спостережливість) на карті персонажа. Кожна характеристика відображає спроможності вашого персонажа в певній сфері, описаній нижче:

Міць 🐾

Витривалість персонажа та його майстерність у виконанні завдань, що потребують фізичної сили.

Спритність 🌊

Координація рухів та моторність персонажа.

Переконливість 🌲

Рішучість, упевненість у собі та здатність персонажа переконувати інших у своїй правоті.

Спостережливість 👁

Здатність персонажа помічати загрози або можливості довкола та в інших людях.

3. Запишіть результати

Після цього запишіть кожен результат у клітинку відповідної характеристики. Що більшим буде значення, то здібнішим буде персонаж під час задіяння цієї характеристики.

4. Виберіть ім'я

Виберіть і запишіть ім'я у відведеному місці на карті персонажа.

У кожного персонажа має бути унікальне ім'я. Якщо виникне потреба, на с. 189 писання є таблиця з іменами.

5. Позначте вік персонажа

Поставте позначку навпроти «Молодий» на карті персонажа. Під час гри персонажі дорослішають і стають легендами після смерті. Дорослішання й загибель описані в правилах у розділах «Часові проміжки» на с. 94 та «Загиблі персонажі» на с. 70.

6. Виберіть рису характеру

Виберіть одну з рис, яка характеризуватиме вашого персонажа:

- **Хитрий:** ви — кмітливий, і інстинктивно відчуваєте, як реагувати на небезпеки довкола себе.
- **Безстрашний:** ви — сміливий, природжений лідер і розвідник із загостреним відчуттям напрямку, як у світі, так і в житті.
- **Невгамовний:** ви — непримиренний і зібраний, рухаєтеся вперед без вагань попри перешкоди.
- **Винахідливий:** ви — розторопний та креативний, завдяки чому здатні якнайповніше використовувати все, що вас оточує.
- **Мудрий:** ви — вдумливий та обережний, схильний до глибоких роздумів і ретельного обмірковування власних дій.

Після цього напишіть вибрану рису у відповідному місці на карті персонажа

Характеристики, ім'я, вік та риси характеру персонажа завжди можна знайти на його карті.

Риси часто даватимуть бонуси, описані в окремих випробуваннях, а інколи можуть навіть відкривати недоступні опції. Вибір неоднакових рис для різних персонажів може стати в нагоді під час гри. Проте ми рекомендуємо гравцям вибирати ту рису, яка підкреслюватиме особистість їхнього персонажа.

2. ВИБЕРІТЬ НАКИДКУ

Кожна накидка представляє архетип персонажа із саги вашої спільноти. Виберіть одну з таких накидок:

- **Накидка захисника**
Накидка лідера та оборонця друзів і союзників.
- **Накидка дослідника**
Накидка мисливця, шукача прихованих і незвіданих речей.
- **Накидка оповідача**
Накидка хранителя накопиченого досвіду. Вона пов'язана з пращурами.
- **Накидка мандрівника**
Накидка, що спонукає до дослідження, пошуків у невідомих землях.



Назва накидки зазначена на звороті кожного планшета накидки.

Відповідно до вибраної накидки візьміть планшет накидки й фігурку, що уособлюватиме вашого персонажа в цій накидці протягом гри.

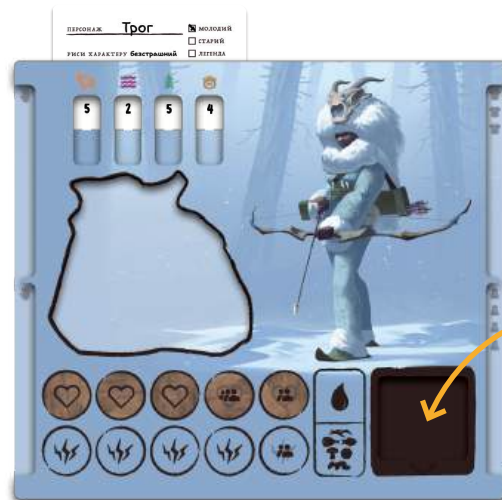
Зверніть увагу, що гравці можуть змінювати накидки між іграми. Наприклад, персонаж може вдягнути накидку мандрівника у непосидючій юності, а потім змінити її на накидку оповідача, коли постаріє й захоче передати свій досвід наступному поколінню. Такий особистісний розвиток може стати важливою частиною саги персонажа!

3. ВИБЕРІТЬ ВЛАСТИВОСТІ НАКИДКИ

Кожен персонаж може вибрати одну з властивостей накидки, перелік яких надано в журналі на сторінці «Культура», і помістити її жетон у відповідну комірку на своєму планшеті накидки. Гравці повинні дотримуватися всіх обмежень своєї накидки під час вибору властивості (див. «Властивості накидок» на с. 65).

ВЛАСТИВОСТІ НАКИДОК ДЛЯ ПЕРШОЇ ГРИ

Якщо ви розпочинаєте свою першу кампанію, у вас не буде жодної властивості накидки. Пропустіть цей крок.



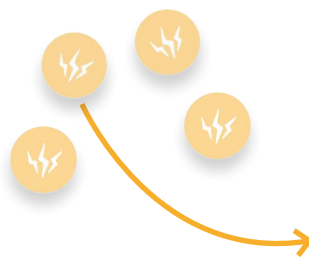
4. ПІДГОТУЙТЕ ПЛАНШЕТ НАКИДКИ

Кожен гравець уставляє свою карту персонажа у відповідне місце у верхній частині планшета накидки. Після цього розміщує жетони енергії на треку енергії в нижній частині планшета відповідно до кількості персонажів у грі:

- 1–2 персонажі: покладіть **п'ять** жетонів енергії на трек енергії;
- 3 і більше персонажів: покладіть **чотири** жетони енергії на трек енергії.

Кладіть жетони енергії доступним боком догори (з іконкою ⚡).

На початку гри з трьома персонажами на усіх планшетах накидок має бути по чотири жетони енергії.



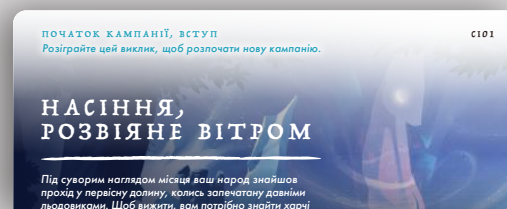
5. ВИБЕРІТЬ ВИКЛИК

Виберіть виклик, дотримуючись таких правил:

- Якщо це перша гра першої епохи (тобто перша епоха нової кампанії), виберіть виклик «Початок кампанії».
- Якщо це перша гра однієї з наступних епох (тобто не перша епоха кампанії), виберіть виклик «Початок епохи».
- Якщо це друга або третя гра поточної епохи, виберіть будь-який виклик-загрозу «Криза». Якщо такі виклики відсутні, виберіть будь-який інший виклик-загрозу, окрім «Фіналу».
- Якщо це четверта або п'ята гра поточної епохи, зробіть вибір між викликом-загрозою з фіналом та будь-яким іншим викликом-загрозою. Якщо можливо, вибирайте виклик-загрозу з кризою з-поміж інших викликів-загроз.
- Якщо це шоста гра епохи, виберіть будь-який виклик-загрозу з фіналом.

Покладіть карту вибраного виклику в ігрову зону так, щоб її було видно всім гравцям.

ВИКЛИК ДЛЯ ПЕРШОЇ ГРИ

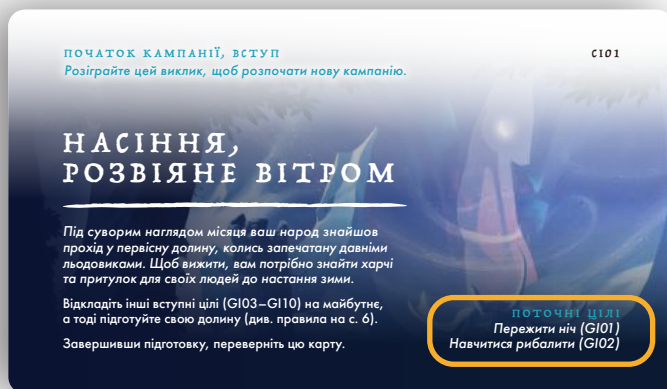


Якщо учасники грають вперше, їм потрібно вибрати зображену тут карту виклику «Насіння, розвіяне вітром» (C101). Це вступний виклик, який має навчальний характер.

Якщо це не перша ваша гра, або ж усі гравці вирішили пропустити вступний виклик, то вибирайте альтернативну карту виклику «Початок кампанії» під назвою «Шепіт північного вітру» (CA01). Цей виклик не призначений для «Навчайтеся, граючи» (див. с. 7) і гравцям потрібно буде самостійно заглядати до правил, коли з'являтиметься щось нове.

6. ВІЗЬМІТЬ КАРТИ ЦІЛЕЙ

Знайдіть усі карти цілей, зазначені на вибраній карті виклику, і покладіть поряд з ігровою зоною. Виконайте всі інші кроки підготувань до гри, які містяться на карті виклику, після чого переверніть її на інший бік.



КАРТИ ЦІЛЕЙ ДЛЯ ПЕРШОЇ ГРИ

Для виклику «Насіння, розвіяне вітром».

Додайте в гру:

Пережити ніч (G101)

Навчитися рибалити (G102)

Знайдіть і відкладіть:

Навчитися добувати харчі (G103)

Навчитися видобутку (G104)

Запастися водою (G105)

Створити прихисток (G106)

Дослідити довкілля (G107)

Зібрати ресурси (G108)

Обробити сировину (G109)

Виготовити інструменти (G110)

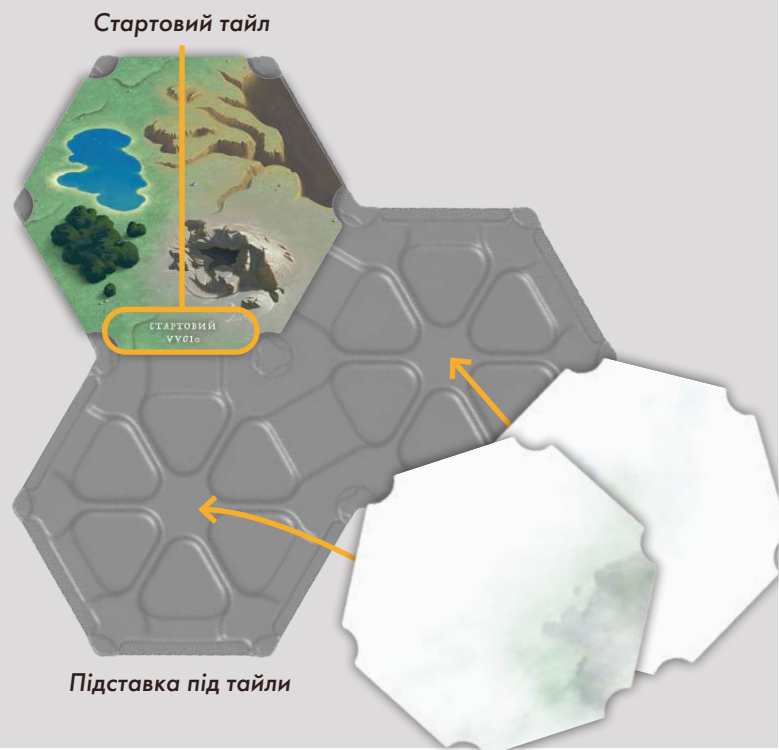
7. СТВОРІТЬ МАПУ

Розмістіть підставки під тайли місцевості й тайли відповідно до записів на сторінці «Мапа долини» у журналі, щоб продовжити попередню ігрову сесію.

СТВОРЕННЯ МАПИ ДЛЯ ПЕРШОЇ ГРИ

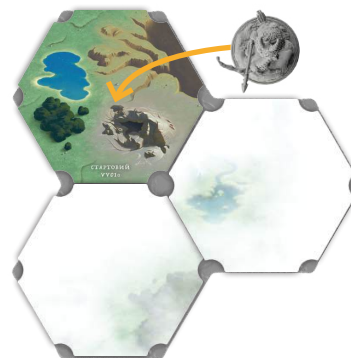
Якщо гравці вперше грають у гру або створюють долину для нової кампанії, їм слід виконати такі кроки:

1. Вибрати регіон: виберіть, який регіон будете досліджувати, і візьміть тайли місцевості цього регіону. Доступно два варіанти: Зелена долина або Піднебесне плато.
2. Розмістити стартовий тайл: помістіть підставку під тайли в центрі ігрової зони в межах досяжності всіх гравців. Покладіть стартовий тайл вибраного регіону горілиць у будь-який із трьох слотів підставки.
3. Додати регіону випадковостей: покладіть інші тайли цього регіону до торбинки й перемішайте їх.
4. Розмістити інші тайли: візьміть два випадкові тайли місцевості з торбинки і покладіть їх долілиць у два вільні слоти підставки під тайли. Під час розміщення поверніть ці тайли в тому ж напрямку, що й стартовий тайл.



8. РОЗМІСТІТЬ ФІГУРКУ

Кожен гравець розміщує фігурку свого персонажа на стартовому тайлі. Але якщо на мапі є один або кілька аванпостів-накладок, кожен гравець може розмістити свою фігурку на будь-якому тайлі з аванпостом.



9. ПІДГОТУЙТЕ ТРЕКИ СУСПІЛЬСТВА

Треки суспільства позначають ключові фактори, які впливають на подальше існування вашого суспільства. Кожен трек має числове значення, яке може збільшуватися або зменшуватися впродовж гри. На треках активності та досвіду розмістіть маркери активності та досвіду на поділці «0», а на треках неспокою й населення маркери залиште на тих же значеннях, що й наприкінці минулої гри, оскільки їхнє значення не змінюється між партіями.

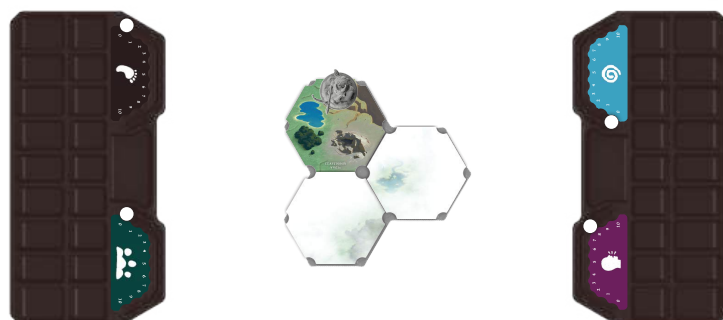


10. ПІДГОТУЙТЕ КОЛОДИ ДОЛИНИ

Перетасуйте колоди подорожі та ночі, покладіть їх в ігрову зону в межах досяжності всіх гравців.

11. РОЗМІСТІТЬ ОРГАНАЙЗЕРИ СУСПІЛЬСТВА

Візьміть організатори суспільства й покладіть їх в ігрову зону в межах досяжності всіх гравців.



12. РОЗДАЙТЕ КАРТИ-ПАМ'ЯТКИ

Роздайте усім по двобічній карті-пам'ятці фаз дня та ночі. Тепер гравці готові писати свою сагу кам'яної доби!



ПІДГОТУЙТЕ КОЛОДИ ДОЛИНИ ДЛЯ ПЕРШОЇ ГРИ

Сформуйте колоди подорожі та ночі з таких карт:

Колода подорожі:
JA01–JA06

Колода ночі:
NA01–NA05



БАЗОВІ ПРАВИЛА Й ПОНЯТТЯ

ЦЕЙ РОЗДІЛ МІСТИТЬ ОСНОВНІ ПРАВИЛА ТА ПОНЯТТЯ
«САГИ КАМ'ЯНОЇ ДОБИ» Й ЗАКЛАДАЄ ПІДВАЛИНИ ДЛЯ ГРАВЦІВ,
ЯКІ ПОЧИНАЮТЬ ВИВЧАТИ ПРАВИЛА.

ПЕРСОНАЖІ ТА НАКИДКИ

Під час гри гравець контролює одного або кількох персонажів. Кожен персонаж представлений накидкою, фігуркою та картою персонажа.

НАКИДКИ

Кожен персонаж уособлює мітичний архетип, який у грі символізує накидка. Накидка визначає здібності й зовнішній вигляд персонажа. Під час створення персонажа гравець вибирає одну з накидок, яку носитиме його персонаж, після чого бере планшет накидки й відповідну фігурку.

Функції планшета накидки: управління інвентарем персонажа, відстеження його здоров'я, енергії та покращень, а також відображення характеристик персонажа й властивостей накидки. Фігурку використовують для позначення поточного місцезнаходження персонажа на ігровій мапі.

КАРТИ ПЕРСОНАЖІВ

Спочатку всі карти персонажів порожні. У процесі створення персонажа гравець уписує інформацію про нього (ім'я, риси, вік і характеристики) на карту персонажа (див. «Створення персонажа» на с. 6).

Ім'я

Кожен персонаж повинен мати унікальне ім'я, яке його персоніфікує. За потреби можете скористатись таблицею з іменами на с. 189 писання.

Риси

Риси не дають уроджених умінь, але під час різних випробувань персонажі отримуватимуть бонуси за наявність у них певної риси.

На початку кампанії доступно п'ять рис (див. «Створення персонажів» на с. 6). Під час кампанії гравці відкриватимуть додаткові риси.

Планшет накидки



Персонажі у грі не вічні, а от накидки передають із покоління в покоління.



Заповнена карта персонажа

Вік

Активний персонаж може бути молодим або старим. Деякі ігрові ефекти можуть посылатися на вік персонажа. Після смерті персонаж стає легендою (детальніше про це пізніше).

Характеристики

Характеристики потрібні для проходження випробувань. Кожен персонаж має чотири характеристики: міць (🔥), спритність (🌀), спостережливість (👁️) і переконливість (🌲).

Карту персонажа вставляють у відповідне місце планшета накидки, зробивши персонажа з накидкою одним цілим. Якщо цей персонаж гине або змінює накидку між викликами, цю накидку може вдягти інший персонаж.

ВИПРОБУВАННЯ

Багато ефектів у грі вимагають від персонажів проходження випробувань. Коли персонаж повинен пройти випробування, то гравець, який ним керує, кидає кубик. Далі необхідно застосувати всі пов'язані з цим випробуванням модифікатори й отримати остаточний результат, який визначить, чи пройдено випробування. Кожне випробування перевіряє певну характеристику. Результат на кубіку модифікують додаванням до нього значення характеристики, яку випробовують. У деяких випадках випробування чи певний ефект указують гравцям, як модифікувати результат кубика.

ПОКРАЩЕННЯ

Покращення (іноді позначені іконкою ▲) підвищують значення характеристик персонажів на певний час. Існує два типи покращень: малі (▲) і великі (▲).
Мале покращення збільшує значення відповідної характеристики на один. Велике покращення збільшує значення відповідної характеристики на два. В обох випадках **покращена характеристика** — це сума її базового значення та значення покращення.

Коли персонаж отримує покращення, гравець поміщає його в слот з покращеннями на своєму планшеті під характеристикою, яку хоче покращити.

Якщо персонаж уже має мале покращення характеристики, але гравець хоче додати ще одне мале покращення до цієї ж характеристики, то замість цього він посилює наявне мале покращення до великого.



Мале покращення



Велике покращення



Персонаж отримав мале покращення й вирішив помістити його в слот з покращенням спритності на своєму планшеті.



Персонаж отримав ще одне мале покращення. Гравець вирішив посилити покращення спритності, а не додати це покращення до іншої характеристики.

Якщо під час проходження випробування була задіяна характеристика з покращенням, то значення цього покращення послаблюється. Якщо послаблюється велике покращення, то його жетон перевертають на бік малого покращення. Якщо послаблюється мале покращення, то його жетон скидають. На жетонах покращень є іконки стрілок та «х», які нагадують гравцям про необхідність перевернути або ж скинути жетон, коли покращення послаблюють.

ПРОХОДЖЕННЯ ВИПРОБУВАНЬ

Щоб пройти випробування за свого персонажа, гравець має виконати такі кроки.

1. Кинути кубик

Гравець кидає шестигранний кубик. Якщо на цьому кроці випадає шістка, персонаж розпочинає героїчне зусилля (див. далі «Героїчне зусилля»).

2. Перекинути / додати кубики

Персонаж може скористатися будь-якими вміннями (у будь-якому порядку), які дають йому змогу перекидати або додавати кубики до кидка. Коли гравець додає кубик, він кидає його один раз. Доданий кубик також можна перекидати.

3. Додати значення характеристики

Персонаж додає значення характеристики, яку випробовує, до суми результатів усіх кубиків. Якщо характеристика покращена, потрібно додати також значення покращення.

4. Застосувати інші модифікатори

Якщо випробування має додаткові модифікатори, позитивні або негативні, гравець застосовує їх до загального результату випробування.

5. Дізнатися результат

Порівняйте отримане значення з можливими наслідками випробування. Прочитайте, який із наслідків має ваше значення, і виконайте вказівки.

6. Послабити покращення

Якщо персонаж проходив випробування характеристики, яка мала покращення, на цьому кроці він повинен послабити це покращення.

Героїчне зусилля

Якщо на першому кроці випробування персонажа («Кинути кубик») гравець викинув шістку, це означає, що він доклав **ГЕРОЇЧНЕ ЗУСИЛЛЯ**. У цьому разі перед тим як перейти до другого кроку, гравець кидає ще один кубик і додає результат до свого першого кидка. Якщо на доданому кубику випадає шістка, героїчне зусилля персонажа триватиме далі, що дасть змогу кинути ще один кубик, щоб додати його до результату випробування в такий же спосіб. Героїчне зусилля триватиме, доки на кубику не випаде результат, відмінний від шістки.

1

РОЗІГРАЙТЕ, ЯКЩО на вашому тайлі є **ПРОВАЛЛЯ**. В іншому разі **ПОДОЛАЙТЕ СКЛАДНИЙ МАРШРУТ**.

ХИМЕРНІ ПАРОСТКИ

Перетинаючи глибокий яр, ви натрапили на химерні паростки блякло-фіолетового відтінку. Ви простягнули руку, щоб торкнутися одного з них...

Випробуйте , щоб обережно торкнутися. Додайте +2, якщо ви зібрані або мудрі.

12+ Ви швидко відсмикнули руку,

2



3



4



5

Додайте +2, якщо ви зібрані або мудрі.

12+ Ви швидко відсмикнули руку, вихопивши уламок корала. Отримайте 1 мертвий корал.

8-11 Уламок розлетівся на крихітні фрагменти, і ви хапаєте ротом повітря, коли вони вливаються у шкіру з ніжним, ледь помітним теплом. Послабте кожну зі своїх недуг.

1-7 Ви відсмикнули руку, слизьку від крові. Зазнайте . Отримайте рису мудрий.

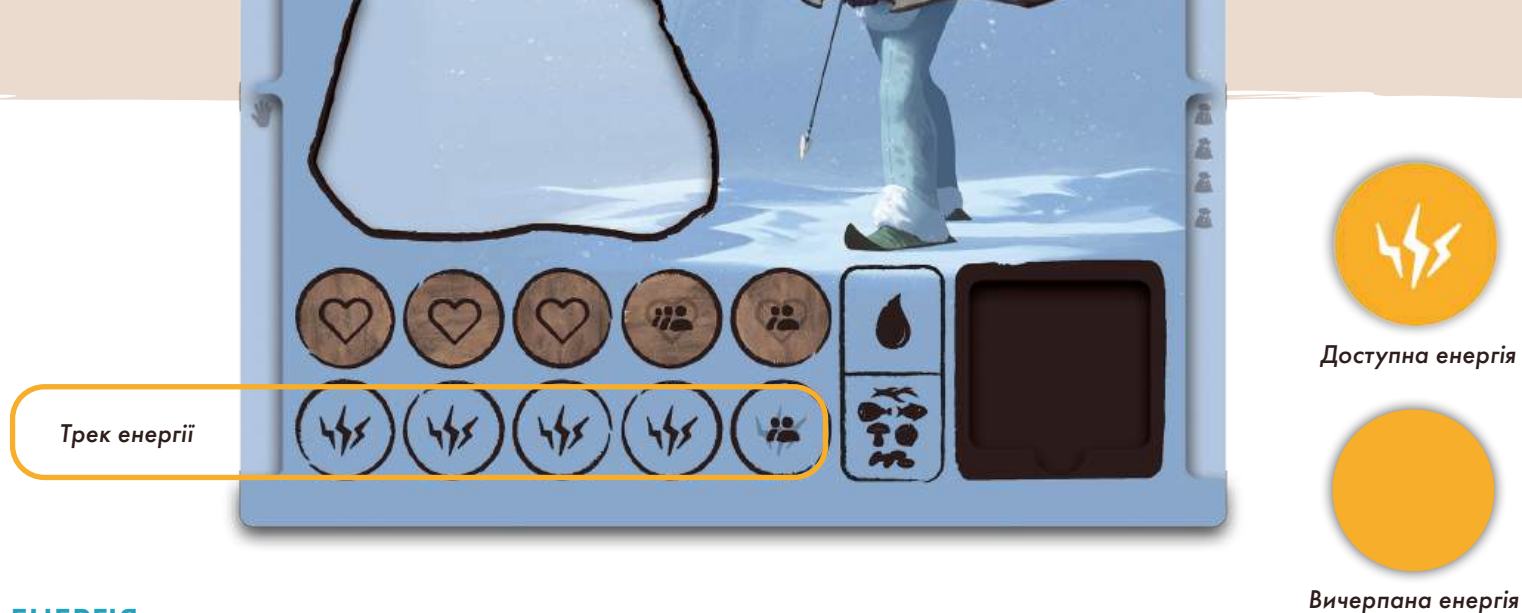
6



7



1. Персонаж повинен випробувати спритність.
2. Гравець кидає кубик. Результат — 6, героїчне зусилля! Гравець кидає ще один кубик, результат — 3.
3. Значення спритності персонажа — 2, воно покращене на 1, разом — 3.
4. Результат випробування — 12 (кубики дають 9, спритність — 2, а покращення — 1).
5. Гравець зачитує наслідок випробування навпроти 12+.
6. Персонаж отримує 1 уламок мертвого корала із запасу жетонів сировини.
7. Персонаж послаблює значення покращення на один. Оскільки характеристика була посилена малим покращенням, то це мале покращення скидають.



ЕНЕРГІЯ

Персонаж витрачає енергію на виконання дій та розіграш різних ефектів протягом дня. Енергія відновлюється вночі. Гравець керує енергією персонажа за допомогою треку енергії на планшеті накідки.

Енергія представлена у вигляді жетонів. Кожен персонаж має чотири або п'ять жетонів енергії (див. «Створення персонажів» на с. 6), які слід розмістити на треку енергії персонажа. Жетони енергії двобічні: **ДОСТУПНА** (⚡) і **ВИЧЕРПАНА** (порожній бік) енергії.

Якщо ігровий ефект указує **витратити** або **втратити** одну чи декілька одиниць енергії, гравець перевертає відповідну кількість жетонів доступної енергії на своєму планшеті на вичерпаний бік.



Витративши або втративши одиницю енергії, перевертайте один жетон доступної енергії вичерпаним боком догори.

Персонаж не може **витратити** енергію, якщо у нього недостатньо доступної енергії. Якщо ігровий ефект указує персонажу **втратити** енергію, а доступної енергії немає, він повинен зазнати однієї легкої травми за кожну одиницю енергії, яку не може втратити (травми описані в розділі «Здоров'я» на с. 55).

Якщо ігровий ефект указує персонажу **відновити** або **отримати** одну одиницю енергії чи більше, він перевертає відповідну кількість жетонів вичерпаної енергії на своєму планшеті накідки на доступний бік. Персонаж не може отримати більше енергії, ніж його ліміт на гру, який визначено кількістю персонажів (див. с. 9).



Отримавши або відновивши одиницю енергії, перевертайте один жетон вичерпаної енергії на доступний бік.

НЕДУГИ

На планшеті накидки кожного персонажа зображено трек здоров'я, який використовують для відстеження будь-яких недуг, на які страждає персонаж. У грі є два типи недуг: травми та хвороби. Детальні правила недуг описані на с. 55.

Коли персонаж отримує травми або хвороби, гравець розміщує на треку здоров'я персонажа жетони недуги. Ці жетони потрібно перевертати, коли ступінь важкості недуги зростає або зменшується. Розмір треку здоров'я персонажа залежить від кількості персонажів у грі. Персонаж стає недієздатним, якщо кожна поділка треку здоров'я містить жетон недуги (див. «Недієздатний» на с. 57).



ІНВЕНТАР

Кожен планшет накидки має два типи інвентарю: торбинка для ресурсів, у якій зберігають ресурси (сировина, харчі та вода), а також дев'ять слотів для предметів (два слоти для ручних, три слоти для натільних та чотири слоти для кишенькових), де розміщують різноманітні карти предметів.

ТОРБИНКА ДЛЯ РЕСУРСІВ

Торбинка для ресурсів — це спеціальне заглиблення на планшеті накидки. У фазі дня персонаж може покласти у неї будь-яку кількість жетонів ресурсів. У фазі ночі (див. «Фаза ночі» на с. 51) персонажі мають перевірити, щоб кількість ресурсів у їхніх торбинках не перевищувала ліміт. Детальний опис ви знайдете в розділі «Перевірка інвентарю» на с. 53.

СЛОТИ ДЛЯ ПРЕДМЕТІВ

Слоти для предметів — це місця зліва і справа на планшетах накидок. У кожному з них може міститися один предмет відповідного типу. Детальний опис ви знайдете в розділі «Предмети» на с. 63.

РЕСУРСИ

Харчі, воду та сировину, які персонажі отримуватимуть протягом гри, називають **РЕСУРСАМИ**. Кожен ресурс представлений двобічним жетоном.

ХАРЧІ ТА ВОДА

Харчі та вода необхідні для виживання персонажа. Їх зберігають в інвентарі. Гравець може покласти їх у відведені місця на планшеті накідки, щоб не забути погодувати персонажа. Вночі персонаж відновлює енергію та отримує користь від спожитих харчів і води.

Існує два типи жетонів харчів: **ШВИДКОПСУВНІ** та **ДОВГОВІЧНІ**. Швидкопсувні харчі псуються і їх не можна споживати після надто тривалого часу. Довговічні продукти не псуються, але їх не можна споживати без попередньої обробки.

Правила споживання харчів ви знайдете на с. 52, а правила псування харчів — на с. 66.



Швидкопсувні харчі

Існує чотири види харчів, що швидко псуються: дичина, риба, гриби та корінці. Їх поділяють на м'ясо (помаранчеві) та овочі (фіолетові).

Кожен жетон швидкопсувних харчів має свіжий і підпсутий боки. Свіжий бік — помаранчевий / фіолетовий з іконкою стрілки. Підпсутий бік завжди зеленого кольору. Він зображає харчі, які почали псуватися, і позначений іконкою «х». Ці іконки нагадують, що робити гравцям, коли харчі почали псуватися (перевернути, якщо це стрілка, або скинути, якщо це «х»).

Якщо в ігровому ефекті не вказано інше, то отримавши швидкопсувні харчі, гравець кладе їх в інвентар персонажа **свіжим** боком догори.



Свіжа дичина

Підпсута дичина

Довговічні харчі

Існує два види довговічних харчів: горіхи й зерно. Це — овочі (так само як корінці й гриби). Кожен жетон довговічних харчів має 2 боки: необроблений та оброблений. Необроблений бік має коричневе забарвлення та позначений іконкою знаряддя (опис на с. 28). У такому вигляді довговічні харчі не можна споживати. Оброблений бік має жовте забарвлення і на ньому немає іконок — харч залишається в обробленому стані, доки персонаж його не з’їсть.



Якщо в ігровому ефекті не вказано інше, то отримавши довговічні харчі, гравець кладе їх в інвентар персонажа **необробленим** боком догори.

Вода

Вода представлена жетонами води. На відміну від жетонів харчів, жетони води з обох боків однакові. Вода не псується й завжди готова до споживання. Воду зберігають в інвентарі.



Правила споживання води описані на с. 52.

СИРОВИНА

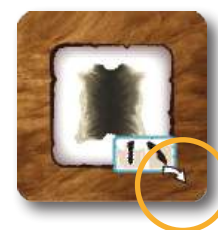
Сировина — це компоненти, які персонажі можуть використовувати для виготовлення предметів і будівництва споруд. У грі є багато типів сировини, що представлені двобічними жетонами з унікальними ілюстраціями. Сировина, залежно від походження, поділяється на чотири категорії. Кожна категорія має унікальний колір і текстуру по контуру жетона. У грі є такі чотири категорії сировини: тварини (світло-коричневий), рослини (зелений), мінерали (темно-коричневий) і рідкості (білий).

Жетон кожного типу сировини має 2 боки: необроблений та оброблений. На необробленому боці зображено стрілку, яка вказує на те, що після обробки жетон слід перевернути на інший бік. Оброблений бік не має стрілки. Інші іконки на жетонах сировини описані на с. 28–32. Якщо жетон сировини перевернутий обробленим боком догори, його не можна повернути назад на необроблений.



Якщо в ігровому ефекті не вказано інше, то отримавши жетон сировини, гравець кладе його в інвентар персонажа **необробленим** боком догори.

Необроблений бік



Оброблений бік



РЕГІОНИ Й ТАЙЛИ МІСЦЕВОСТІ

Світ, який досліджують гравці, поділений на **РЕГІОНИ**, а ті складаються з різноманітних біомів. Стартовими регіонами у грі є Зелена долина та Піднебесне плато.

Кожен регіон представлений набором тайлів місцевості, оформлених в одній темі. Тайли місцевості розміщують у спеціальні підставки, утворюючи ігрову мапу. Кожна підставка розрахована на три тайли місцевості. У міру того як персонажі подорожують світом, до мапи будуть додаватися нові підставки під тайли місцевості.

Тайли місцевості бувають або досліджені, або недосліджені. Зазвичай тайли додають до долини недослідженими. На дослідженому боці тайла зображено особливості місцевості, а також номер тайла. Недосліджений бік тайла затуманений і дає лише натяк, яка місцевість на ньому зображена.

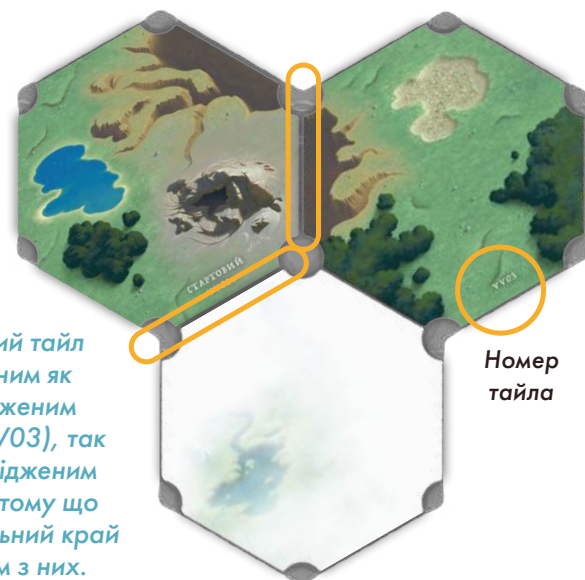
СУМІЖНІ ТАЙЛИ

Два тайли місцевості є суміжними, якщо вони мають спільний край.

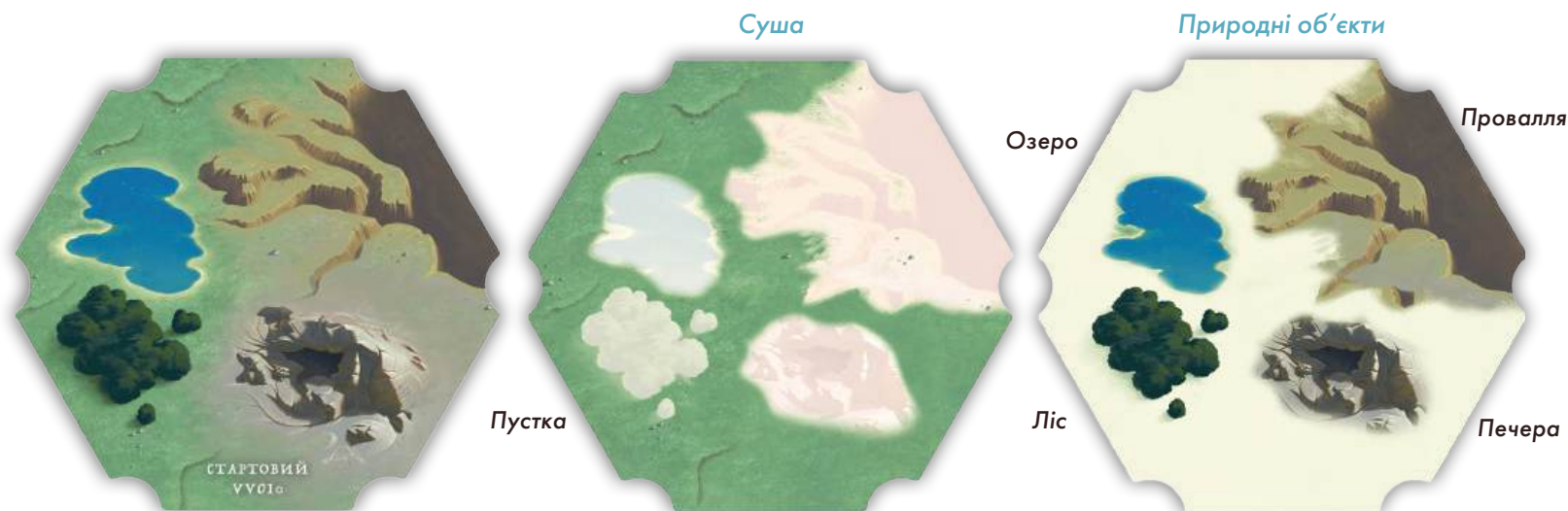
СУША ТА ПРИРОДНІ ОБ'ЄКТИ

На тайлах місцевості зображено сушу та природні об'єкти. Суша є домінуючою місцевістю в регіоні та слугує фоном для тайла. Суша не впливає на взаємодію персонажа з тайлом, якщо тільки це не вказано в правилах для окремого регіону. Природні об'єкти — це зображення різних особливостей ландшафту, що містяться в межах тайла. Під час гри на певних природних об'єктах персонажі можуть виконувати дії промислу, такі як рибальство, добування харчів та видобуток. Ці дії детально описані на с. 36.

Повний ілюстрований список усіх природних об'єктів на стартових регіонах можна знайти в пам'ятці місцевості. Також список усіх природних об'єктів, зображених на кожному тайлі, можна знайти в писанні на с. 220.



Стартовий тайл є суміжним як з дослідженим (номер: VV03), так і з недослідженим тайлами, тому що він має спільний край із кожним з них.



Суша цього тайла складається з пустки, а також містить чотири природних об'єкти: озеро, ліс, провалля й печеру.

ПИСАННЯ І ЖУРНАЛ

ПИСАННЯ — це книга, в якій міститься таємна інформація. У певні моменти гри гравці отримуватимуть указівки прочитати записи з писання. **Не читайте писання, доки не отримали відповідної вказівки!** Писання складається з кількох розділів, які містять записи та іншу важливу інформацію. Найпоширеніший тип запису — наслідки. Коли ефект вказує гравцеві прочитати наслідки (часто позначено іконкою ) , гравець відкриває розділ, який починається на с. 3 писання, після чого знаходить потрібний номер наслідків і зачитує його.

ЖУРНАЛ — це книга, куди гравці записують різноманітну інформацію. Він складається з таких розділів:

- **Мапа долини:** цей розділ містить сітку з тайлів, куди можна записати позиційне розташування всіх тайлів і накладок (використовуйте номери тайлів).
- **Культура:** у цьому розділі записуйте всі здобуті культурні надбання: проекти споруд, властивості накидок, карти знань і табу. Карти і вміння, додані до культурних надбань, зберігають протягом усієї кампанії.
- **Методи, експерименти, тлумачення:** у цьому розділі записуйте відкриті методи, експерименти й тлумачення знамень.
- **Чудовиська:** у цьому розділі записуйте інформацію про чудовиськ.
- **Нотатки:** розділ для нотаток.



200

Щоб застосувати цей ефект, гравець читає запис 200 у писанні.

СТРУКТУРА ГРИ

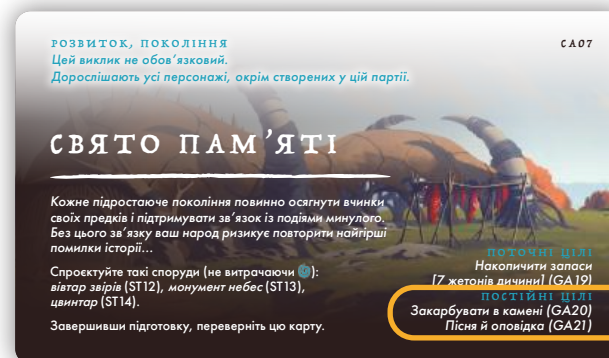
Кожна партія «Саги кам'яної доби» складається із серії циклів дня і ночі, під час яких на персонажів очікує переломна мить для їхнього суспільства, яку в грі представляє карта виклику.

День — це фаза дня. Протягом дня персонажі витрачають енергію на дослідження, збір ресурсів, виготовлення предметів, будівництво та роботу над досягненням спільних цілей. Ніч — це фаза ночі. Вночі персонажі відпочивають, щоб відновити енергію, а також розігрують серію нічних подій. Детальний опис кожної фази є в розділі «Фаза дня» на с. 24 і в розділі «Фаза ночі» на с. 51.

Цикл фаз дня і ночі триває, доки персонажі гуртом не подолають виклик (зазвичай шляхом досягнення поточних цілей) або доки подія виклику не завершить гру.

КАРТИ ВИКЛИКІВ ТА ЦІЛЕЙ

Кожна окрема партія «Саги кам'яної доби» відігрується від карти виклику, яку гравці вибирають під час підготувань до гри. На лицьовому боці кожної карти виклику можна побачити списки поточних і постійних цілей, а також іншу інформацію про підготування до гри. **ПОТОЧНІ ЦІЛІ** є основними для окремої партії, тоді як **ПОСТІЙНІ ЦІЛІ** переходять від партії до партії в межах однієї епохи. Коли підготування до гри завершені, карту виклику потрібно перевернути на зворотний бік, який містить інформацію для партії.



Поточні цілі

Постійні цілі

Лицьовий бік карти виклику

Усі цілі представлені двобічними картами. Під час підготування виклику гравці беруть указані на карті виклику цілі та викладають їх в ігрову зону. Гравці також викладають в ігрову зону постійні цілі з попередніх викликів.

Якщо персонажі гуртом виконують умови цілі, то отримують досягнення. На кожній карті цілі пояснено, як це зробити.

Після досягнення цілі, гравці повинні прочитати вказівки на зворотному боці карти цілі. Ці вказівки пропонують нові цілі, спрямовують гравців до запису в писанні або мають якийсь інший ефект. Також, досягнувши цілі, потрібно повернути всі жетони та інші компоненти із тієї карти цілі в запас, якщо немає інших вказівок. У першому та більшості інших викликів досягнення певної кількості поточних цілей дає змогу гравцям удало завершити поточну гру. Проте можуть бути й інші, не настільки очевидні, способи завершити гру. Якщо ефект указує гравцям автоматично досягнути цілі, то він спрацьовує негайно, а цілі вважають досягнутою.

ТРЕК АКТИВНОСТІ ТА ПОДІЇ

Трек активності є спільним для всіх гравців і відображає постійний тиск на персонажів з боку їхнього оточення та суспільства загалом, підштовхуючи до досягнення їхніх цілей.

Трек активності відображає **РІВЕНЬ АКТИВНОСТІ** персонажів. Протягом гри різні ефекти вказуватимуть персонажам підвищити рівень активності. У таких випадках маркер активності буде рухатися треком активності, щоб відобразити відповідний рівень активності.

На компонентах і в ігрових ефектах рівень активності позначено іконкою .

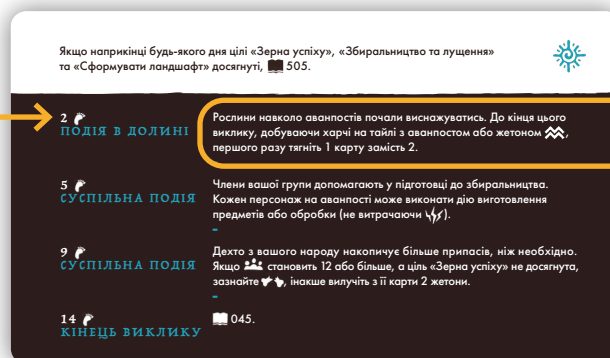
На звороті кожної карти виклику є список подій. Ці події можуть бути як позитивними, так і негативними для персонажів.

Кожна подія потребує відповідного **ПОРОГУ АКТИВНОСТІ**. Якщо у фазі ночі рівень активності групи (на треку активності) дорівнює або перевищує поріг активності події (на карті виклику), застосовують ефект цієї події.

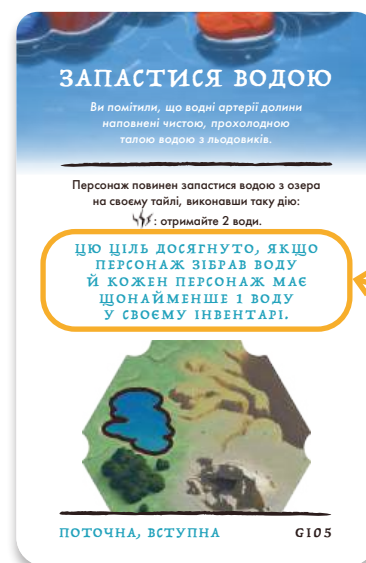
Персонажі можуть застосувати кожен ефект події лише один раз за виклик. Отже, під час розіграшу подій у фазі ночі, гравці ігнорують будь-які раніше розіграні події.

На кожній карті виклику фінальна подія завершує виклик і повідомляє гравців, який саме наслідок прочитати в писанні. Такі закінчення партії зазвичай є несприятливими для персонажів та їхнього суспільства.

Поріг активності



Зворотний бік карти виклику



Ціль, яку персонажі повинні досягти для виклику «Запастися водою».

5

СУСПІЛЬНА ПОДІЯ

Члени вашої групи допомагають у підготовці до збиральництва. Кожен персонаж на аванпості може виконати дію виготовлення предметів або обробки (не витрачаючи .

Персонажі розігрують цю подію виклику під час першої фази ночі, коли їхній рівень активності становить 5 або більше.

КІНЕЦЬ ВИКЛИКУ

Коли виклик закінчується, частини партії зберігають для наступного виклику. Саме тому певну ігрову інформацію потрібно записати в журнал. Також ефекти можуть змусити гравців скинути чи вилучити деякі елементи гри, наприклад карти з колод. Коли виклик закінчується, гравці мають прочитати розділ «Завершення виклику» на с. 95.

ФАЗА ДНЯ

Під час фази дня гравці по черзі виконують дії. У свій хід гравець може виконати одну дію або спасувати. Після того як гравець пасує, він більше не може виконувати жодних дій у поточній фазі дня.

Гравці продовжують ходити по черзі, доки всі не спасують. Ходи виконують у будь-якому порядку. Ви навіть можете зробити кілька ходів поспіль.

Коли всі гравці спасували, настає фаза ночі.

ОБМІН ХАРЧАМИ ТА ВОДОЮ

Персонажі можуть допомагати один одному втамовувати голод і спрагу, не витрачаючи на це дій. До і після кожної дії (але не під час неї) персонажі, які перебувають на одному тайлі, можуть вільно обмінюватися жетонами харчів та води одне з одним.

ДЕННІ ДІЇ

Доступні дії залежать від поточної фази (день або ніч) і від природних об'єктів на тайлі, на якому перебуває персонаж. Нічні дії описані в розділі «Фаза ночі», на с. 51.

Удень персонажі можуть виконувати **БАЗОВІ ДІЇ** та **ДІЇ ПРОМИСЛУ**. Для їх виконання персонаж, зазвичай, повинен витратити енергію (.

Деякі дії також розоряють територію, виснажуючи тайл (див. «Виснаження» на с. 59). Ви можете знайти інформацію про витрати енергії та виснаження для більшості дій на пам'ятці фаз дня та ночі. На жетонах виснаження зображена іконка .

Персонаж може виконувати базові дії незалежно від свого розташування на мапі. Проте, щоб виконати дію промислу, персонаж повинен перебувати на тайлі з відповідним природним об'єктом.

**ОДНОЧАСНІ
ХОДИ**

Коли всі гравці засвоїли структуру ходу й доступні дії, вони можуть домовитися виконувати ходи одночасно, а не по черзі. Це може значно прискорити гру, але й привнести певні ускладнення. Детальніше дивіться в розділі «Одночасна гра» на с. 100.

НАВЧАЙТЕСЯ, ГРАЮЧИ

Якщо бажаєте навчатися в процесі гри та прочитали книгу правил до цього пункту, то вже знаєте всі необхідні правила, щоб розпочати гру. Цілі, яких ви досягатимете під час першого виклику, допоможуть вам засвоїти базові дії та підкажуть, які розділи й сторінки правил потрібно додатково прочитати.

БАЗОВІ ДІЇ

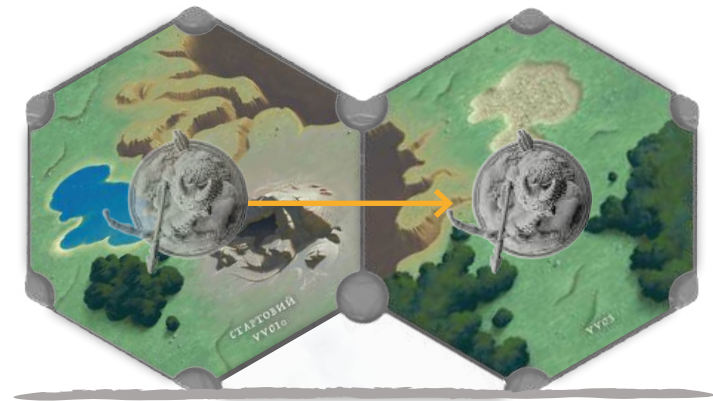
Базові дії дають змогу персонажам переміщуватися, взаємодіяти з іншими персонажами та використовувати отриману сировину для виготовлення предметів і будівництва споруд. Базові дії можна виконувати на будь-якому тайлі, незалежно від наявних на ньому природних об'єктів. У цьому розділі ви знайдете детальний опис таких базових дій: переміщення, обмін, перепакування, допомога, обробка, виготовлення предметів, будівництво аванпоста та будівництво споруди.

ПЕРЕМІЩЕННЯ

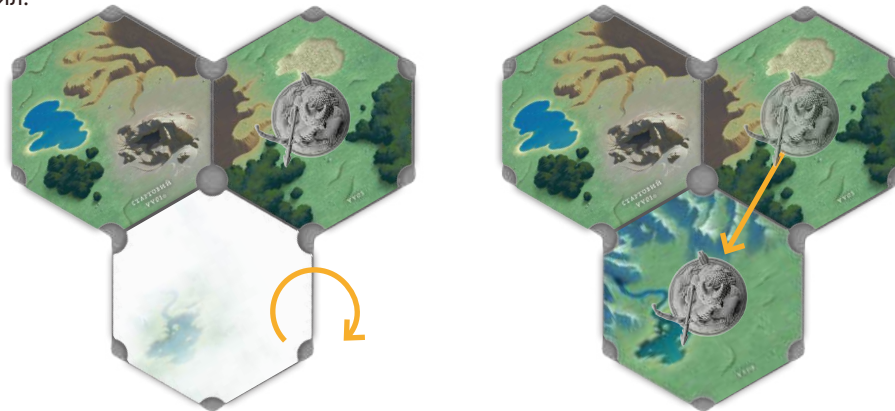
Дія переміщення дає змогу персонажу перейти по ігровій мапі з одного тайла місцевості на інший. Для виконання дії переміщення, гравець бере фігурку персонажа з тайла місцевості, де він перебуває, і розміщує її на суміжному тайлі місцевості.

Персонажу не потрібно витрачати енергію, щоб почати дію переміщення, але може трапитися, що йому доведеться втратити енергію наприкінці цієї дії (див. «Складний маршрут» на с. 26).

Якщо гравець хоче перемістити свого персонажа на суміжний, але ще не досліджений тайл, він просто відкриває цей тайл перед переміщенням своєї фігурки. Якщо тайл відкрито в такий спосіб, то персонаж **повинен** переміститися на цей тайл.



Коли персонаж переміщується на недосліджений тайл, переверніть тайл, а тоді перемістіть на нього фігурку.



Після того як гравець перемістив свою фігурку на досліджений або ж недосліджений тайл, він має потягнути й розіграти карту подорожі. Для цього гравець бере верхню карту з колоди подорожей і зачитує її текст. Якщо колода подорожей порожня, гравець утворює нову колоду подорожей, перетасувавши скид.

Карти подорожей

У карт подорожей є різноманітні ефекти та наслідки. Часто вони скеровують гравців прочитати записи в писанні або пройти випробування.

Для розіграшу карти подорожі, гравець зачитує її зверху донизу. Вгорі кожної карти подорожей або написано «Розіграйте», або міститься вимога, яку необхідно виконати, перш ніж перейти до наступних указівок карти. Якщо на карті є вимога, то вона переважно стосується наявності певних природних об'єктів на тайлі, де перебуває персонаж. Якщо на карті написано тільки «Розіграйте», вона не має жодних вимог і розігрується автоматично.

Якщо вимогу на карті подорожей неможливо виконати, то персонаж, який виконує переміщення, скидає її і натомість долає складний маршрут. Скинуті карти подорожей потрібно покласти горілиць у скид поруч із колодою подорожей. Після того як персонаж розіграв карту подорожі або подолав складний маршрут, його дія переміщення завершується.

Складний маршрут

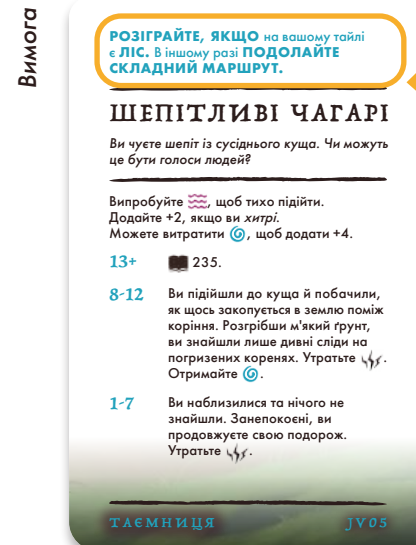
За задумом, складний маршрут проходить через неприступну місцевість.

Якщо під час виконання дії переміщення умови на карті подорожей не вдається виконати, ця карта скидається без жодних наслідків, а натомість персонаж має подолати складний маршрут.

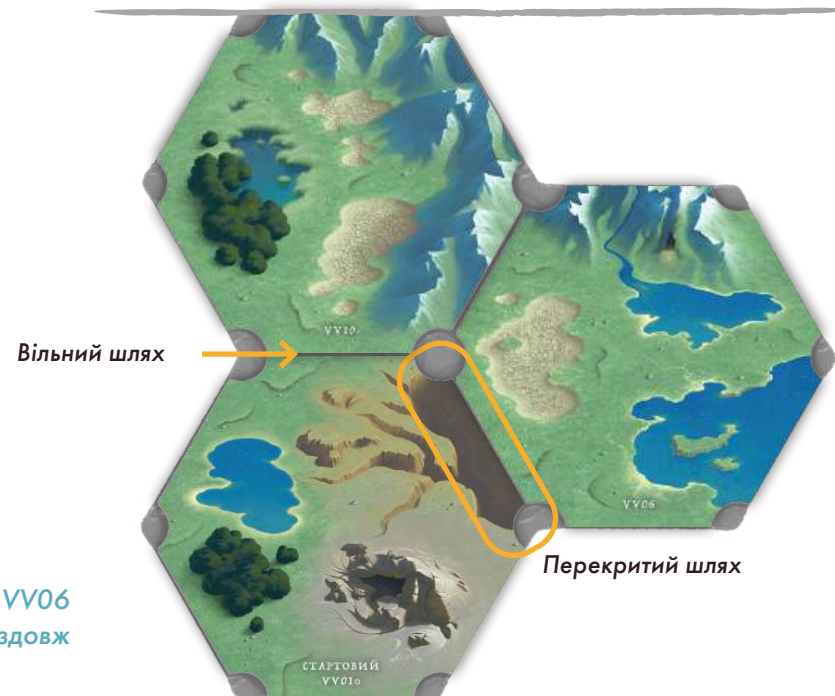
Щоб подолати складний маршрут, гравець перевіряє спільний край між тайлом місцевості, з якого його персонаж почав переміщення, і тайлом місцевості, куди той рухався. Якщо один або більше природних об'єктів місцевості перекривають весь спільний край будь-якого з тайлів, то шлях між двома тайлами перекритий. Якщо шлях перекритий, то персонаж втрачає одиницю енергії (♣♣). Якщо ж ні — персонаж не витрачає енергії на дію переміщення.

Шлях між стартовим тайлом і тайлом VV06 перекриває провалля, яке тягнеться вздовж усього краю стартового тайла.

Інформація на потягнутій карті подорожі є відкритою. Гравець може прочитати її вголос або показати іншим гравцям.



Ця карта подорожі вимагає, щоб персонаж перебував на тайлі з лісом.



ОБМІН

Дія обміну дає змогу двом персонажам, які перебувають на одному тайлі місцевості, обмінюватися ресурсами та предметами.

Щоб виконати дію обміну, персонаж витрачає **одиницю енергії** (⚡). Після цього вибирає **одного персонажа** на своєму тайлі, з яким хоче обмінятися ресурсами та предметами.

Два персонажі можуть обмінятися будь-якою кількістю ресурсів (сировина, харчі та вода) й карт предметів одне з одним. Обидва гравці мають погодитися провести кожен обмін.

Під час цієї дії обидва персонажі можуть перепаковувати будь-які предмети (див. «Пакування предметів» на с. 64), зокрема предмети, які не беруть участь в обміні. Усі жетони, що були на предметі, який обміняли, залишаються на ньому (якщо предмет не запакували).

Зауважте, якщо обидва персонажі перебувають на тайлі з аванпостом, на цю дію **не потрібно** витрачати енергію (⚡). Але це однаково дія, і тому гравці не можуть виконувати її під час інших дій або якщо цю дію не можна виконати.

Запам'ятайте, до і після виконання будь-якої дії, персонажі, які перебувають на одному тайлі, можуть вільно обмінюватися харчами та водою без виконання окремої дії.

ПЕРЕПАКУВАННЯ

Дія перепакування дає змогу персонажу спаковувати та розпаковувати предмети свого інвентарю, щоб краще підготуватися до майбутніх звершень.

Щоб виконати дію перепакування, персонаж повинен витратити **одиницю енергії** (⚡). Після цього він може **перепакувати** необмежену кількість предметів зі свого інвентарю (див. «Пакування предметів» на с. 64).

Під час виконання цієї дії персонаж може безперешкодно міняти місцями та пересувати предмети. Завершивши дію, гравець має переконатися, що в усіх слотах для предметів дотримано правила щодо місткості та типу предметів.

ДОПОМОГА

Дія допомоги дає змогу персонажу лікувати іншого недієздатного персонажа, аби повернути його до звичайного стану.

Щоб виконати дію допомоги, активний персонаж повинен витратити **одиницю енергії** (⚡). Після цього він вибирає одного недієздатного персонажа, якому хоче **допомогти**. Вибраний персонаж має перебувати з активним гравцем на одному тайлі.

Вибраний персонаж може послабити один жетон недуги на свій вибір у себе на треку здоров'я. Якщо вибраний персонаж послаблює жетон важкої недуги, то він залишається недієздатним, оскільки послаблений жетон перевертають, а не скидають (див. «Здоров'я» на с. 55).



ОБРОБКА

Дія обробки дає змогу персонажу обробити до **трьох** ресурсів, таких як довговічні харчі або сировина. Обробка довговічних харчів дає змогу їх споживати. Обробка сировини робить її придатною для виготовлення предметів або ж для обробки іншої сировини.

Знаряддя

Для обробки ресурсу персонаж повинен мати одне або кілька спеціальних **ЗНАРЯДЬ**. Знаряддя дають змогу задовольнити базові потреби, такі як щось нарізати або розвести вогнище. Вони позначені іконками, які можна знайти на певних жетонах сировини, картах предметів, картах споруд, жетонах локацій та інших ігрових ефектах.



Різати



Свердлити



Терти

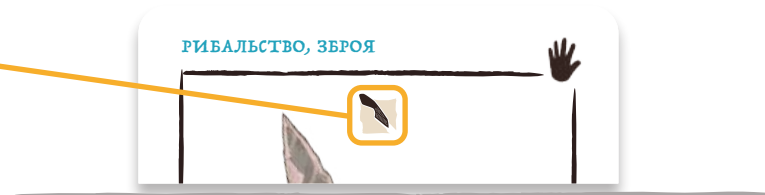


Нагрівати



Ударяти

І колотий річковий камінь, і спис з річкового каменю можна використовувати як різальне знаряддя.



Компоненти (жетони, карти) з іконкою знаряддя вважають знаряддями. Що більше персонаж обробляє сировини, виготовляє предметів і будує споруд, то більше нових знарядь він отримує в своє розпорядження.

Якщо іконка знаряддя на ігровому компоненті зображена зі стрілкою, це означає, що компонент **ПОТРЕБУЄ ОБРОБКИ** цим знаряддям. Тобто персонаж отримує не готове знаряддя, а підказку, яким знаряддям потрібно обробити цей компонент, щоб перевірити його.

Сировина може надавати персонажу знаряддя і водночас потребувати обробки. Деякі види сировини та предмети можуть мати кілька вимог обробки або надавати кілька знарядь. Якщо сировина має кілька вимог обробки, то щоб її обробити необхідно задовольнити **всі** ці вимоги. Одним жетоном сировини не можна обробити той самий жетон, навіть якщо на ньому є відповідна іконка (але ви можете використати інший жетон сировини цього ж типу).

Коли ефект посилається на наявність у персонажа певної іконки знаряддя (наприклад, «Якщо у вас є [іконка]...»), вважається, що персонаж має цю іконку, поки в його інвентарі є будь-яка сировина або предмет із цією іконкою, або поки один з ігрових ефектів дає йому цю іконку.

Знаряддя
(терти)



Потребує
обробки
(терти)



Дві вимоги
обробки
(свердлити
та різати)

Ліворуч: сонячний камінь дає іконку «терти» (іконка) і потребує обробки «тертям», але жетон сонячного каменя не можна використати для обробки самого себе. Для обробки сонячного каменя потрібен ще один сонячний камінь (або щось інше з іконкою терти).
Праворуч: щоб обробити шкуру потрібно свердлити й різати.

Процес обробки

Щоб виконати дію обробки, персонаж повинен витратити **одиницю енергії** (⚡). Після цього він по черзі може обробити до трьох ресурсів, вибираючи жетони ресурсів зі свого інвентаря. Персонаж має задовольнити **всі** вимоги обробки вибраного жетона.

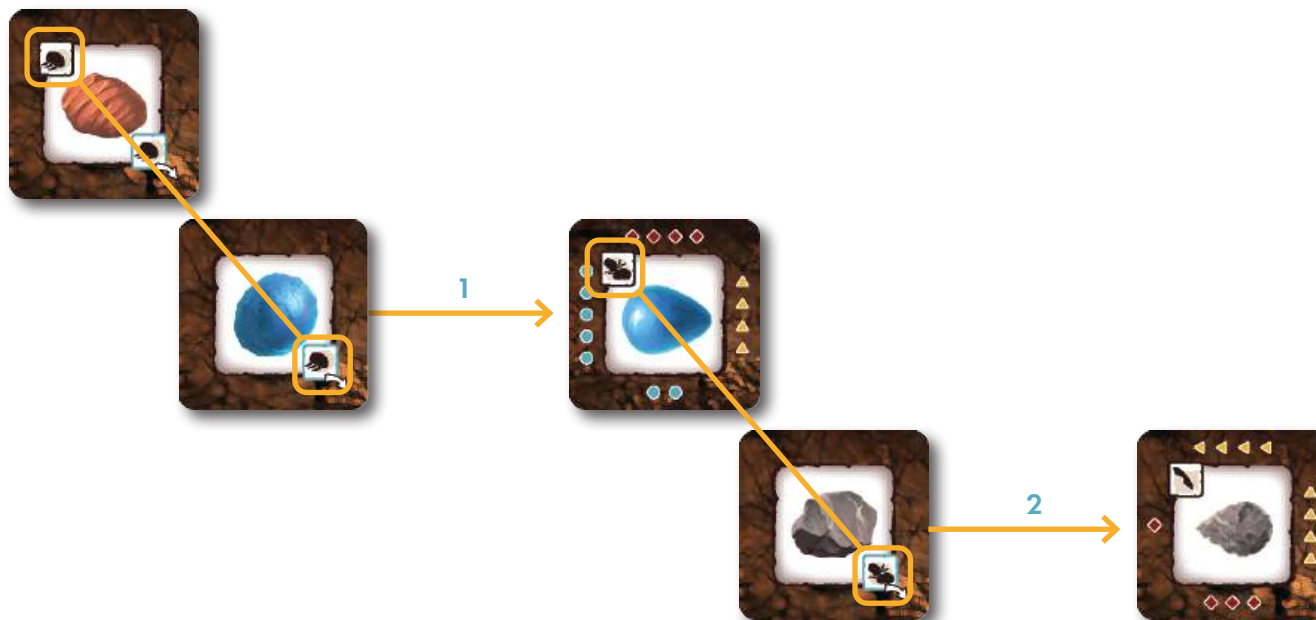
Щоб виконати вимогу обробки, персонаж повинен мати на іншому ігровому компоненті знаряддя, яке відповідає цій вимозі. Персонаж може використовувати знаряддя, що є на жетонах і картах у його інвентарі. Крім того, персонаж може отримати знаряддя завдяки іншим ігровим ефектам, наприклад на жетонах локацій (їх описано на с. 57) або завдяки бонусам, які дають споруди (їх описано на с. 65).

Якщо персонаж виконує всі вимоги обробки вибраного жетона ресурсу, він повинен витратити одиницю енергії. Після цього він перевертає жетон обробленим боком догори.

Обробка кількох ресурсів

За одну дію персонаж може обробити до трьох жетонів ресурсів зі свого інвентарю, по одному за раз. Якщо персонаж вирішив обробити кілька жетонів за одну дію, то для кожного ресурсу потрібно використовувати іншу іконку знаряддя. Винятком є іконка «нагрівати» (🔥), яку можна використовувати до 3 разів. Наприклад, якщо персонаж хоче обробити два зерна під час однієї дії, то він повинен мати дві іконки «терти» серед своїх знарядь.

Спочатку персонаж використовує сонячний камінь, щоб тертям обробити хмарний камінь (1). Потім він використовує щойно оброблений хмарний камінь, щоб ударити й обробити річковий камінь (2). Персонаж може обробити ще один ресурс, але не може використати іконки «терти» або «вдаряти» з сонячного або ж хмарного каменів, які вже використовувалися.



У персонажа є знаряддя нагріву, тому він витрачає одиницю енергії, щоб обробити глину в обпалену глину й перевернути жетон глини на оброблений бік.

ВИГОТОВЛЕННЯ ПРЕДМЕТІВ

Дія виготовлення предметів дає змогу персонажам поєднувати сировину для створення предметів. Предмети представлені колодою предметів. Вони надають персонажам знаряддя для обробки ресурсів, а також різноманітні вміння, якими можна скористатися протягом гри.

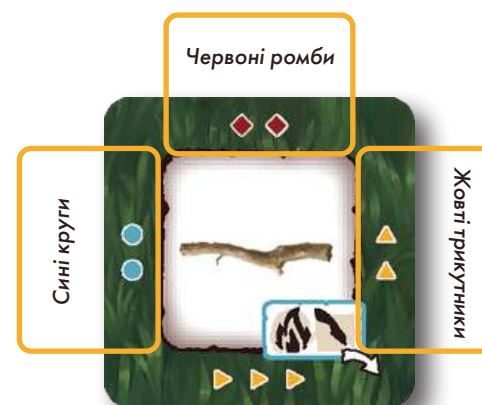
Щоб виготовити предмет, персонаж повинен використовувати символи виготовлення, які зображені по краях жетонів сировини. У грі є три базові типи символів виготовлення: сині круги, червоні ромби та жовті трикутники. Протягом гри гравцям ставатимуть доступними додаткові символи (інших форм і кольорів).

Щоб виготовити предмет, активний персонаж має витратити **одиницю енергії** (⚡). Потім він вибирає два жетони сировини зі свого інвентарю, які хоче об'єднати. У вибраних жетонах сировини повинен збігатися щонайменше один **тип** символу виготовлення (кількість символів не має значення). Можна поєднувати однакові, а також різні за розміром жетони сировини.

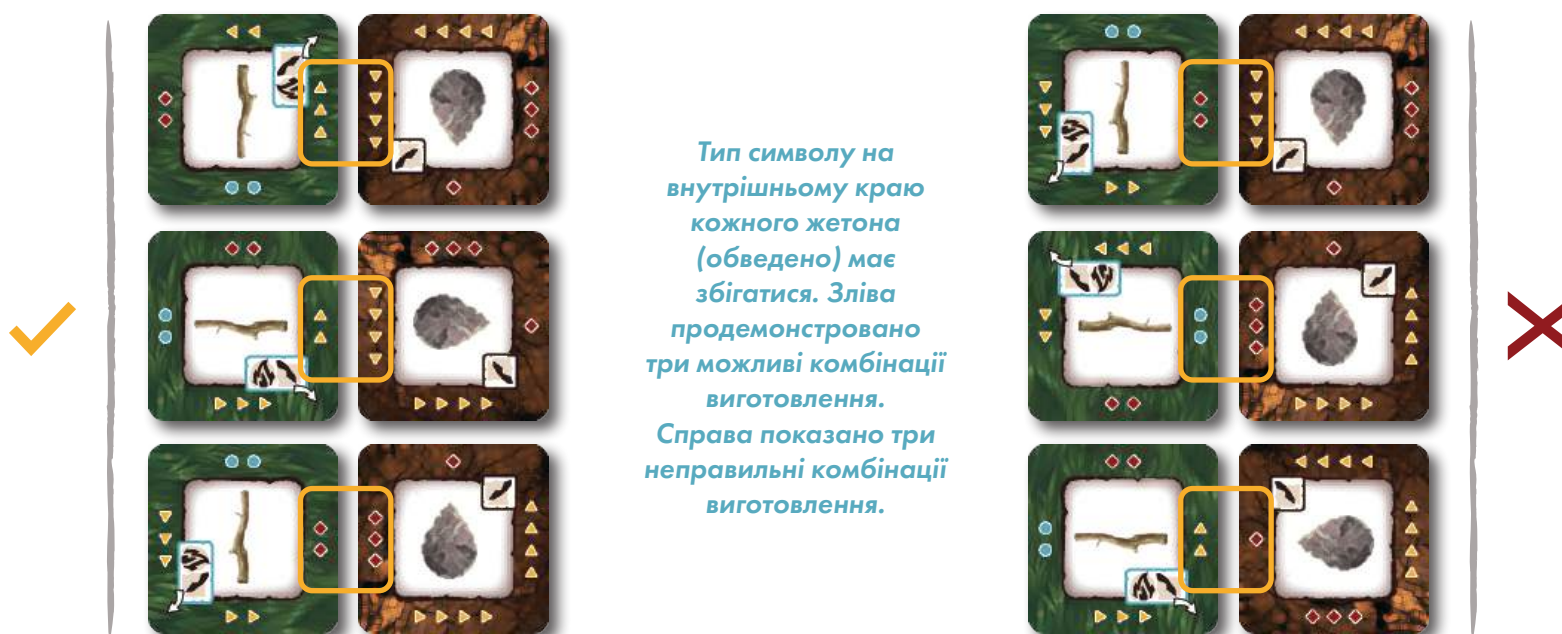
Вибравши два жетони сировини, персонаж кладе їх поряд, а тоді повертає обидва жетони так, щоб на їхніх суміжних краях (тобто на сторонах жетонів, які містяться поруч) був однаковий **тип символів**.

Деякі пари жетонів сировини можуть збігатися більше, ніж однією стороною. Кожен збіг представляє окремий метод, за допомогою якого персонаж може поєднувати сировину. Це означає, що персонаж може використовувати різні комбінації одних і тих же двох жетонів сировини для виготовлення різноманітних предметів.

Орієнтація малюнка на жетоні не є випадковою. Вона дає підказки, які предмети можна виготовити. Гравці повинні подумати, які предмети, на їхню думку, можна виготовити, і яка орієнтація жетонів може привести до виготовлення цих предметів.



Символи виготовлення



Після того як персонаж розташував жетони сировини один відносно одного, він визначає код виготовлення цієї комбінації. Код виготовлення — це колір і чотири цифри. Тобто, код визначає, який предмет виготовляє персонаж, а сам код ви отримуєте з огляду на розташування двох жетонів.

Жетони, які поєднує персонаж, утворюють чотири стовпчики символів уздовж вертикальних країв жетонів. Ці стовпчики використовують для визначення коду виготовлення цієї комбінації жетонів сировини.

Код виготовлення починається з кольору — це колір символів у крайньому лівому стовпчику комбінації. Решту коду визначають шляхом підрахунку кількості символів у кожному з чотирьох стовпчиків зліва направо.

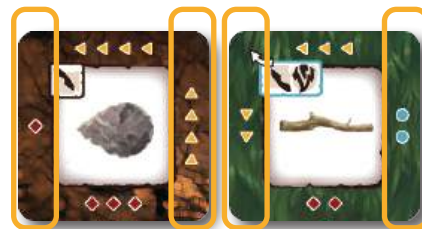
Коли персонаж дізнався код поєднаних жетонів, він шукає цей код у розділі писання «Методи» (починається на с. 137). Записи виготовлення предметів поділені за кольорами.

Потім прочитайте запис у писанні, який відповідає коду методу, та виконайте необхідні дії, дотримуючись інструкцій у ньому. Якщо в писанні відсутній ваш код, то за ним не можна створити жодного предмета; поверніть сировину в інвентар персонажа.

	Поверніть сировину у свій інвентар.
1422	Ви знайшли список із річкового каменю! Список буде корисним на полюванні, риболовлі та під час самозахисту. Скиньте використану сировину й отримайте карту предмета «Спис із річкового каменю» (шукайте в колоді карт предметів дописи ІТ05). Запишіть метод виготовлення цього предмета в журнал до розділу «Методи».
1431	Ви могли б виготовити знаряддя з річкового каменю, якщо зробите ручки з завичайної кістки або деревини. Так само, якщо

Як правило, запис містить назву виготовленого предмета й вказівку гравцю знайти відповідну карту предмета. Кожна карта предмета має номер, який вказано з обох боків карти. Під час пошуку в колоді карти предмета, гравці повинні переглядати номери предметів на звороті карт, щоб не підглянути предмети, які суспільство ще не виготовило.

Коли персонаж отримує карту предмета, він додає її до свого інвентарю. На звороті карти вказані коди для виготовлення цього предмета, які гравці можуть записати у журнал (див. с. 22).



Кожен із чотирьох вертикальних країв комбінації жетонів є стовпчиком із символами.

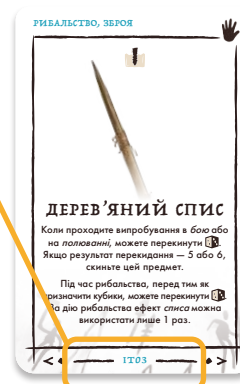


Код цієї комбінації жетонів починається із «Червоний», оскільки символ у крайньому лівому стовпчику — червоний ромб.



Ця комбінація ресурсів має код виготовлення «Червоний 1422», оскільки перший стовпчик — червоний ромб (червоний), який має один символ (1), другий стовпчик — чотири символи (4), третій стовпчик — два символи (2) і четвертий стовпчик — два символи (2).

Номер предмета
(на звороті
карти)



Номер предмета
(лицьовий
бік карти)

Порожні іконки

На одному з країв деяких жетонів сировини замість символів зображено порожню іконку. Порожню іконку не можна поєднувати з жодною стороною із символами або іншою порожньою іконкою. Коли гравець поєднає матеріали, на яких є порожня іконка, щоб дізнатися код виготовлення, він має пам'ятати, що порожня іконка може бути лише в останньому стовпчику комбінації сировини. У коді виготовлення порожня іконка має значення нуль («0»).



Код виготовлення цієї комбінації з деревини й пір'я — «Синій 2210».

БУДІВНИЦТВО АВАНПОСТА

Аванпости дають змогу персонажам створити область всередині тайла, яку можна модифікувати за допомогою споруд. Завдяки спорудам персонажі матимуть більше переваг, наприклад, надійний прихисток, додаткове сховище та знаряддя.

Ви можете побудувати аванпост разом. Хоча дію будівництва аванпосту виконує один персонаж, але інші персонажі можуть за бажанням допомогти й витратити необхідну енергію та/або надати потрібну для будівництва технологію.

Кількість активних аванпостів, які можуть мати персонажі, визначається поточною чисельністю населення. Чисельність населення суспільства відстежують за допомогою треку населення.

Кількість активних аванпостів, які можуть бути на мапі одночасно, зростає зі збільшенням населення. На початку кампанії чисельність населення встановлюють на поділці «8», тож максимальна кількість активних аванпостів — 2. Зі збільшенням населення максимальна кількість активних аванпостів збільшується згідно з таблицею нижче.

Чисельність населення	Максимум активних аванпостів
0–8	2
9–12	3
13–15	4
16–18	5
19+	6

Коли персонажі досягають максимальної кількості активних аванпостів, вони більше не можуть будувати аванпости, доки із збільшенням населення не зросте й максимальна кількість аванпостів.

Якщо чисельність населення зменшується, максимальна кількість активних аванпостів також може зменшитися. Це може призвести до того, що кількість активних аванпостів перевищить максимальну кількість аванпостів. Це не приведе до негайного ефекту, але позначиться на початку наступної епохи.

На початку нової епохи, якщо активних аванпостів більше за дозвану максимальну кількість, гравці мусять вибрати, яку частину аванпостів перетворити на руїни (див. «Руїни» на с. 87), щоб задовольнити вимогу щодо кількості активних аванпостів до чисельності населення суспільства.

Аванпости представлені у формі накладок, які розміщують на тайлах місцевості. Кожен аванпост має унікальний номер і малюнок, який не має ніяких ігрових ефектів. На зворотному боці кожного аванпосту зображено руїни.



Номер аванпосту

Щоб побудувати аванпост, персонаж має виконати такі кроки.

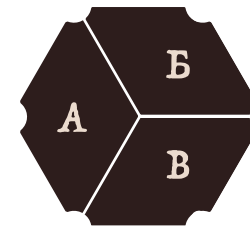
1. Витратити енергію

Персонаж повинен перебувати на тайлі, на якому ще немає аванпоста. Потім він має витратити **4 одиниці енергії** (⚡⚡⚡⚡).

Інші персонажі на тайлі, де персонаж виконує дію «Будівництво аванпоста», можуть сплатити частину вартості цієї дії. Вони це роблять на власний розсуд. Персонаж, який виконує дію, та його помічники можуть у будь-якій пропорції розділити між собою витрати чотирьох одиниць енергії, необхідних для виконання дії.

2. Розмістити аванпост

Кожен тайл розділений на три зони, як показано праворуч. Аванпост потрібно розміщувати в одній із цих трьох зон, і його не можна розмістити поверх іншої накладки.



Технології

Якщо зона містить один або більше природних об'єктів, то для того, щоб розмістити аванпост поверх цих об'єктів, гравцям потрібні технології. Технологія — це вміння, наприклад, рубати або копати. Персонажі можуть отримати доступ до них, виготовляючи предмети. Ось список технологій, які доступні у грі:



Рубання



Копання



Молотіння



Розпалювання



Музикування



Каменярство

Предмети, які дають доступ до технології, мають відповідну іконку технології внизу карти.

Коли ефект посиляється на наявність у персонажа певної іконки технології (наприклад, «Якщо у вас є ...»), вважається, що персонаж має цю іконку, поки у його інвентарі є будь-який предмет із цією іконкою, або один із ігрових ефектів надає йому цю іконку.

Ось технології, необхідні для розміщення аванпосту поверх окремих природних об'єктів:

- Ліси потребують технології рубання (.
- Болота, річки та озера потребують технології копання (.
- Провалля, гори й морени потребують технології каменярства (.
- Степи та пересохлі рівнини не потребують технологій.
- Зони, на яких зображено сушу без природних об'єктів, не потребують технологій.



Тесло з річкового каменю дає персонажу технологію копання.

Персонаж, що виконує дію, або персонаж, який допомагає побудувати аванпост, повинен мати предмет з іконкою технології, необхідної для розміщення аванпосту.

Якщо всі вимоги щодо розміщення аванпосту у вибраній зоні виконані, а також персонаж та залучені персонажі витратили енергію, розмістіть аванпост. Персонаж може повертати аванпост на свій розсуд перед тим, як розмістити його в зону.

3. Записати інформацію про аванпост

Після будівництва аванпосту персонаж бере чисту карту аванпосту й записує інформацію про аванпост, як продемонстровано нижче:

- **Назва:** напишіть будь-яку унікальну назву, тематичну до ситуації та атмосфери.
- **Категорія:** напишіть «село».
- **Статус:** напишіть «активний». Кількість активних аванпостів, які можуть мати персонажі, визначається чисельністю населення (див. «Будівництво аванпоста» на с. 32).
- **Споруди:** поки залиште порожнім. Сюди ви пізніше записуватимете споруди, які побудуєте на аванпості.
- **Епоха будівництва:** напишіть номер поточної епохи (див. «Епохи та виклики» на с. 92).
- **Номер:** напишіть номер із побудованого аванпоста-накладки.



НАЗВА	Ігробаза	
КАТЕГОРІЯ	Село	
ЕПОХА БУДІВ- НИЦТВА	1	№ 0P04a

Номери на карті
та накладці мають збігатися.

БУДІВНИЦТВО СПОРУДИ

Якщо у персонажів є активний аванпост, вони можуть побудувати споруду на своєму аванпості. У грі є велика кількість різноманітних споруд, які персонажі можуть побудувати, щоб забезпечити себе прихистком, джерелами їжі та води, сховищем ресурсів, знаряддям та деякими бонусами. Щоб побудувати споруду, спочатку потрібно її спроектувати.

Проектування споруди

Споруди представлені у грі картами споруд, з яких на початку кампанії формують колоду. Проектування споруд зображає ідею вигадкування персонажем концепту споруди, яку пізніше можна буде побудувати. Існує два способи проектування споруд.

- Персонаж вибирає карту споруди з відповідної колоди, після чого витрачає необхідну для цієї споруди кількість досвіду (🌀) (див. «Досвід» на с. 67). Персонаж може зробити це в будь-яку мить свого ходу.
- Ігровий ефект може вказати персонажам спроектувати певну споруду (не потрібно витрачати 🌀).

Після того як персонаж спроектував споруду, він записує її назву в журналі на сторінці «Культура» в розділі «Спроектовані споруди». У такий спосіб гравці створять каталог усіх спроектованих споруд, що можна використовувати як довідник протягом усієї кампанії.



Проект споруди «Підземне сховище»
коштує одну одиницю досвіду.

МАПА ДОЛИНИ



КУЛЬТУРА

НАЗВА ЦИВІЛІЗАЦІЇ Ігробаза

СПРОЄКТОВАНІ СПОРУДИ
Підземне сховище

ВЛАСТИВОСТІ НАКИДОК

Записавши проєкт у журнал, гравці можуть будь-якої миті подивитися на обидва боки тієї карти споруди. Рекомендуємо гравцям зберігати спроектовані карти споруд в окремій колоді. Це дасть змогу легко знайти бажану для будівництва карту серед уже спроектованих.

Персонажі можуть будувати будь-які споруди, спроектовані їхнім суспільством. Карти споруд також виконують роль пам'яток, де описані функції споруди, тому гравці можуть будувати споруди незалежно від кількості копій певної карти споруди в колоді. Також на кожному аванпості є примітка про те, які споруди там є. На одному або різних аванпостах можна будувати однакові споруди.

Послідовність будівництва споруди

Щоб побудувати споруду, персонаж має перебувати на **тайлі з аванпостом**. Після цього гравець за персонажа повинен виконати такі кроки.

1. Вибрати проєкт

Персонаж вибирає з-поміж доступних проєктів споруду, яку він збирається побудувати.

2. Сплатити вартість

На звороті кожної карти споруди вказані її назва та вимоги до будівництва. В нижній частині карти вказана **кількість енергії** (⚡), яку потрібно витратити. Необхідна сировина та інші вимоги, такі як технології та природні об'єкти, зображені над вартістю в енергії.

Щоб побудувати споруду, персонаж повинен витратити необхідну кількість енергії та сировини, а також виконати всі інші вимоги, зазначені на звороті карти споруди.

Інші персонажі, які перебувають на тайлі, де персонаж виконує дію «Будівництво споруди», можуть сплатити частину вартості енергії та сировини. Також вони можуть надати необхідні технології. Персонажі роблять це на власний розсуд. Персонаж, який виконує дію, та його помічники можуть сплатити сировину та енергію, які необхідні для виконання дії, у будь-якій пропорції. Якщо для будівництва споруди потрібен певний природний об'єкт, то він повинен бути зображений на тайлі, де будують споруду. Також цей об'єкт **не може** міститися під накладкою, наприклад під аванпостом.

3. Запишіть споруду

Коли гравець збудував споруду, він записує її назву на карті відповідного аванпосту (згідно з номером аванпосту).

На кожному аванпості може бути не більше п'яти споруд. На картах аванпостів у секції «Споруди» є лише п'ять рядків, щоб гравці пам'ятали про це обмеження. Якщо на аванпості вже є п'ять споруд, то персонаж не може виконати дію «Будівництво споруди» на цьому аванпості.



Будівництво «Підземного сховища» коштує дві одиниці енергії, три деревини й два волокна. Також потрібна технологія копання (🔨).

НАЗВА	Ігробаза
КАТЕГОРІЯ	Село
СТАТУС	Активн.
СПОРУДИ	Підземне сховище
ЕПОХА БУДІВНИЦТВА	1
№	0P04a

Після будівництва «Підземного сховища», слід записати цю споруду на карту аванпосту, на якому вона розташована.

Якщо ігровий ефект знищує споруду, то гравці повинні викреслити або стерти її з карти аванпосту, на якому вона була розташована. Знищену споруду не враховують у ліміт у п'ять споруд для одного аванпосту. На місці знищеної споруди можна побудувати іншу споруду.

Після побудови споруди персонажі можуть використовувати її бонуси, поки вони перебувають на одному тайлі із цією спорудою. На лицьовому боці кожної карти споруди описані властивості (ключові слова) споруди, які не мають власного ігрового ефекту, а також бонуси споруди. Якщо в споруді можна зберігати ресурси, то на карті буде вказано її місткість. До або після будь-якої дії персонаж може додавати або забирати ресурси з такої споруди, якщо перебуває на одному з нею тайлі.

Оскільки карти споруд виконують роль пам'яток, рекомендуємо класти ресурси, що зберігаються в споруді, поруч із картою аванпосту, де розташована ця споруда.

Кожна карта аванпосту має рядок для кожної з п'яти потенційних споруд.

СПОРУДИ	
1	
2	
3	
4	
5	
ЕПОХА БУДІВ- НИЦТВА	№

ДІЇ ПРОМИСЛУ

Протягом дня персонаж може виконувати дії промислу, якщо на його тайлі зображено відповідні природні об'єкти (разом з об'єктами вздовж краю тайла). Як і більшість базових дій, дії промислу вимагають від персонажа витратити енергію і часто виснажують тайл (див. «Виснаження» на с. 59).

У цьому розділі детально описані такі дії промислу:

- Запасання водою
- Підготування прихистку
- Рибальство
- Добування харчів
- Видобуток

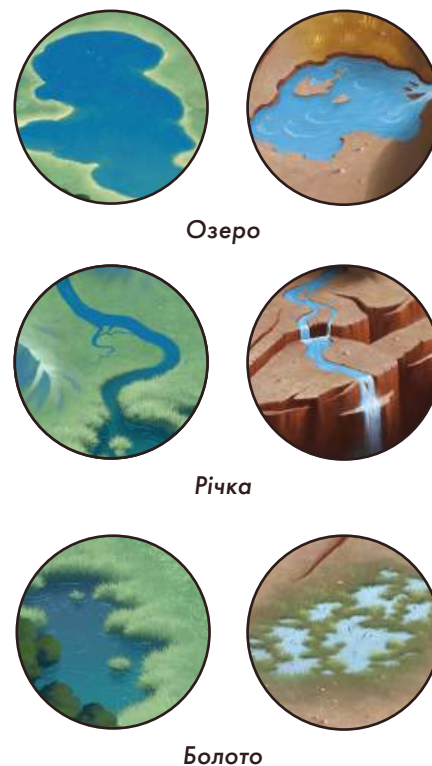
ЗАПАСАННЯ ВОДОЮ

Дія «Запаситися водою» дає змогу персонажу отримати воду, яку можна випити у фазі ночі, щоб утамувати спрагу та відновити додаткову енергію (див. с. 52).

Персонаж може виконати цю дію, перебуваючи на тайлі місцевості з озером, річкою або болотом.

Щоб запаситися водою, персонаж повинен витратити **одиницю енергії** (⚡). Після цього він отримує два жетони води.

Запаситися водою — це не дуже енергозатратний спосіб отримання води, який не виснажує тайл.



ПІДГОТУВАННЯ ПРИХИСТКУ

Дія «Підготувати прихисток» дає змогу персонажу побудувати прихисток на тайлі, де він перебуває. Персонажі можуть використовувати прихисток у фазі ночі, щоб покращити свій комфорт та відновити додаткову енергію (див. с. 52).

Персонаж може виконати цю дію, тільки якщо перебуває на тайлі місцевості з печерою.



Печера



Прихисток для 1 персонажа



Прихисток для 2 персонажів

Жетони прихистків двобічні. На кожному боці є число, яке вказує, скільки персонажів (один або два) можуть використовувати прихисток, щоб провести фазу ночі в комфорті. Кожен жетон прихистку корисний для обмеженої кількості персонажів, але він може стати в пригоді будь-якому персонажу на одному з них тайлі, а не лише тому, хто його побудував. Жетони прихистків у тексті часто позначені такою іконкою — ▲.

Щоб підготувати прихисток, персонаж повинен витратити одиницю енергії (⚡). Після цього, якщо на тайлі із цим персонажем ще немає жетона прихистку, то він розміщує жетон прихистку боком із цифрою «1» догори (тобто у фазі ночі в прихистку зможе перебувати тільки один персонаж).

Персонаж розміщує жетон прихистку на тайлі з печерою (первісною печерою).



Якщо персонаж виконує дію «Підготувати прихисток» на тайлі, де вже є жетон прихистку, то замість того, щоб класти новий жетон, він перевертає існуючий на бік із цифрою «2». Це збільшує місткість прихистку з одного до двох персонажів.

Прихисток, розрахований на двох персонажів, не можна покращити, тому, якщо на тайлі вже розміщено прихисток для двох персонажів, то персонаж не може виконати дію «Підготувати прихисток» на такому тайлі.

Дія «Підготувати прихисток» може покращити прихисток і він зможе вмістити одночасно двох персонажів у фазі ночі.

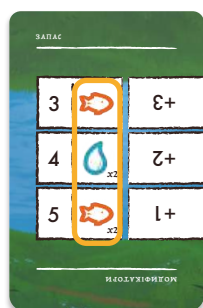


РИБАЛЬСТВО

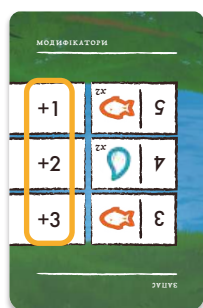
Рибальство — це промисел, який дає змогу персонажам ловити рибу (та виловити інші ресурси). Персонаж може виконати цю дію, якщо перебуває на тайлі місцевості з **озером**, **річкою** або **болотом**. Якщо тайл містить більше ніж один такий природний об'єкт, персонаж має оголосити, на якому саме об'єкті він буде виконувати дію «Рибалити».

Дія «Рибалити» вказує гравцю кинути кубики й призначити їх на різні місця кльову вздовж течії.

Карти рибальства надають гравцям три типи інформації, необхідної для виконання дії «Рибалити»: запас, модифікатори, а також місця кльову та течії.



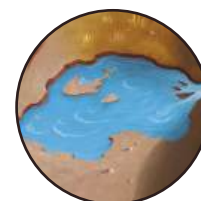
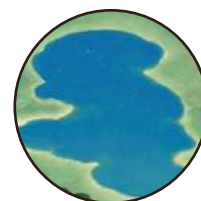
Запас



Модифікатори



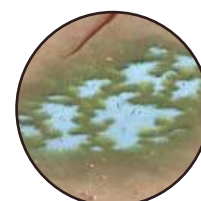
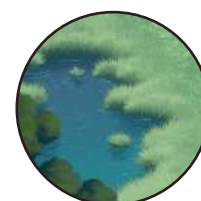
Місця кльову та течії



Озеро



Річка



Болото

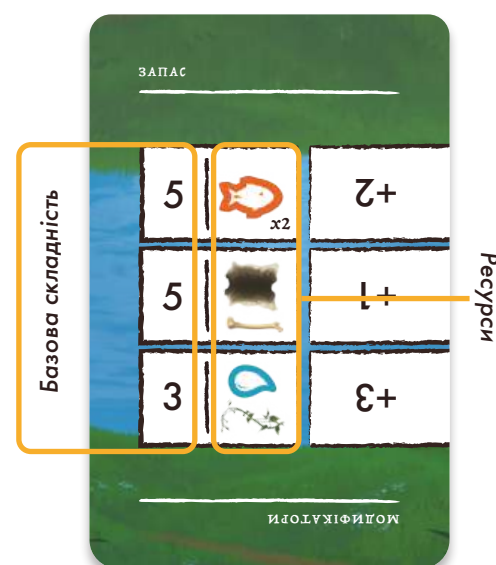
Уся ця інформація є на кожній карті рибальства, але з кожної карти використовують лише одну категорію інформації. Коли гравець виконує дію «Рибалити», він використовує три карти рибальства: одну для визначення запасів, другу — модифікаторів і третю — місця кльову й течій.

Щоб виконати дію «Рибалити», персонаж повинен витратити **дві одиниці енергії** (⚡⚡) і **виснажити** тайл (покласти на нього жетон виснаження, який інформує про отримання ресурсів. Детальний опис жетона на с. 59). Після цього гравець перетасовує колоду рибальства та виконує такі кроки.

1. Розкрити запаси

Гравець тягне верхню карту з колоди рибальства і кладе її вертикально, щоб слово «Запас» було вгорі.

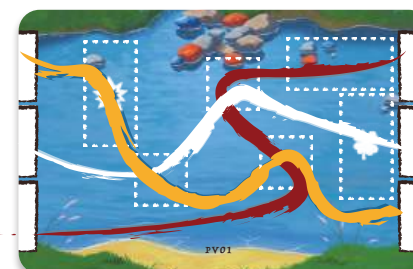
На ній указані три групи ресурсів, які можна отримати під час цієї дії «Рибалити», а також **БАЗОВА СКЛАДНІСТЬ** отримання цих ресурсів. Базову складність позначено числом: що більше це число, то більша складність.



Ця карта має три варіанти запасів: дві риби у верхній клітинці, шкіра й кістка в середній клітинці, а також вода й волокно в нижній клітинці.

2. Розкрити місця кльову та течії

Гравець тягне верхню карту з колоди рибальства й кладе її горизонтально, боком із місцями кльову й течіями догори. Карту слід покласти так, щоб її номер був знизу, а ліва частина накривала колонку «Модифікатори» карти, розкритої під час кроку 1.



Місця кльову — це зони, куди потрібно призначати кубики. Кожне місце кльову розташоване вздовж мінімум однієї із трьох течій, які перетинають карту зліва направо.

3. Кинути кубики

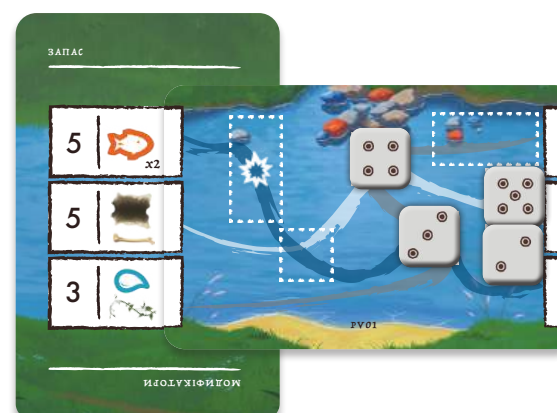
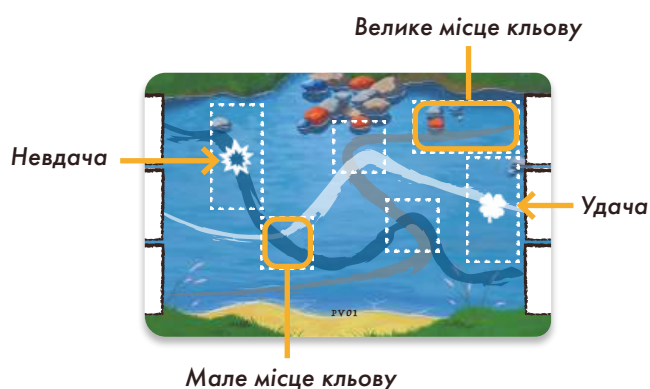
Гравець кидає чотири кубики. Якщо його персонаж має вміння, які дають змогу змінювати, додавати або перекидувати кубики під час рибальства, то гравець може використати їх на цьому кроці. Деякі ефекти можуть дати змогу гравцеві кинути й призначити більше чотирьох кубиків.



Приклад кидка

4. Призначити кубики

Гравець призначає кубики на вибрані ним місця кльову. На кожне мале місце кльову можна призначити один кубик, а на кожне велике місце кльову — до двох кубиків. Якщо щонайменше один кубик призначено в місце кльову, де зображено іконку невдачі (☼) або удачі (☼), персонаж гравця отримує штраф (невдача) або додатковий ресурс (удача) під час кроку 6.

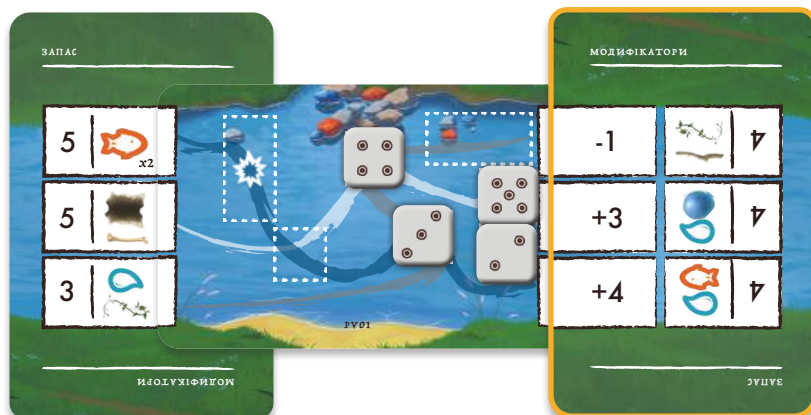


Коли гравець призначає кубики, він виставляє будь-яку їх кількість і має дотримуватися ліміту по кількості кубиків на місце кльову. За бажанням гравець може призначити лише один кубик у велике місце кльову. Також гравець не зобов'язаний призначити всі свої кубики або може не виставити жодного.

5. Розкрити модифікатори

Гравець тягне верхню карту з колоди рибальства й кладе її вертикально, щоб слово «Модифікатори» було вгорі.

МОДИФІКАТОРИ змінюють базову складність кожного запасу, збільшуючи (+), зменшуючи (–) або множачи її (x).



Модифікатори цієї карти зменшують одне значення базової складності на 1 і збільшують два інших значення базової складності на 3 і 4 відповідно.

Кожен із параметрів запасів має свій модифікатор. Течії визначають, з яким модифікатором поєднати кожне значення базової складності запасу. Скомбінуйте ці значення, утворивши **ОСТАТОЧНУ СКЛАДНІСТЬ** для запасу цієї течії.

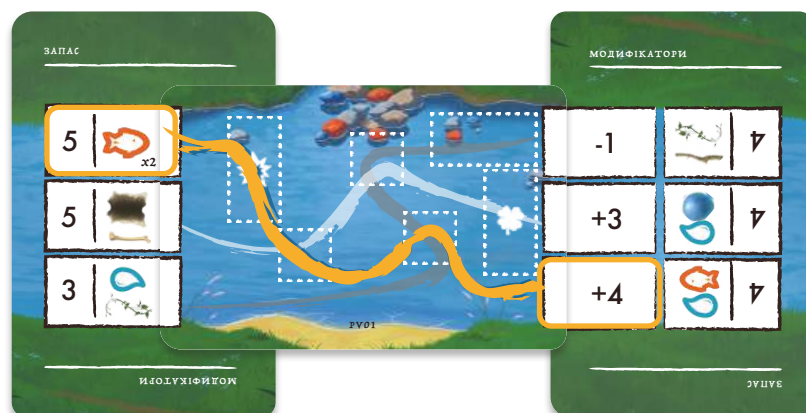
6. Розіграти місце кльову

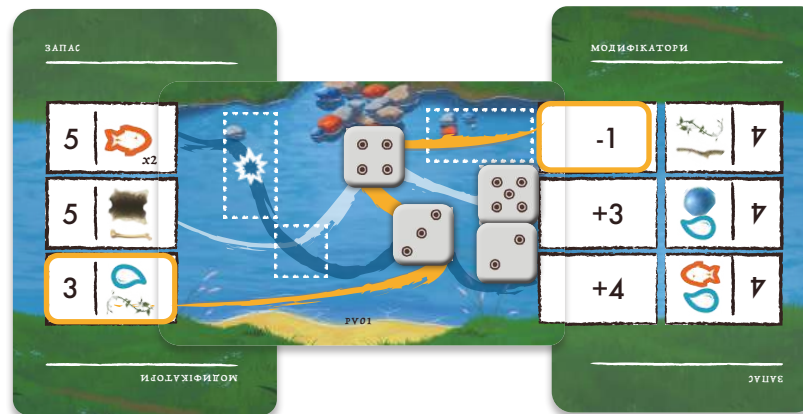
На цьому кроці гравець розіграє кожне місце кльову, в яке він призначив щонайменше один кубик. Кожне місце потрібно розігравати по черзі. Коли усі зони розіграні, дію «Рибалити» завершено.

Щоб розіграти місце кльову, гравець порівнює суму значень усіх кубиків у цьому місці з остаточною складністю однієї з течій на свій вибір із тих, що перетинають це місце.

Якщо сума значень кубиків дорівнює або перевищує остаточну складність цієї течії, персонаж досягає успіху й отримує ресурси, зазначені в запасі цієї течії. В іншому разі персонаж зазнає невдачі й не отримує нічого.

Базова складність верхнього запасу (дає дві риби як винагороду) — 5. Течія, що бере початок у цьому запасі, поєднується з нижнім модифікатором, значення якого +4. Отже остаточна складність цієї течії — 9.





Гравець розіграє місце кльову, на яке він призначив кубик зі значенням 4. Це місце кльову перетинають дві різні течії: одна з'єднує середній запас із середнім модифікатором, а інша — нижній запас із верхнім модифікатором. Із цих двох течій гравець вибрав останню для розіграшу місця кльову. Для цієї течії остаточна складність дорівнює 2 (отримана шляхом поєднання базової складності 3 з модифікатором -1).

Оскільки остаточна складність течії дорівнює або нижча від значення на кубику, призначеному в це місце кльову, то це місце кльову успішно розіграно. Персонаж отримує жетони сировини (1 воду й 1 волокно) із запасу цієї течії, скидає кубик із значенням 4 і переходить до розіграшу наступного місця кльову.

Після того як гравець розіграв місце кльову, він скидає з нього всі призначені кубики. Це допомагає відслідковувати вже розіграні місця кльову й запобігає їх повторному розіграшу, незалежно від того, скільки течій його перетинає. Коли та сама течія перетинає більш ніж одне місце кльову, гравець розіграє усі місця, куди призначив кубики.

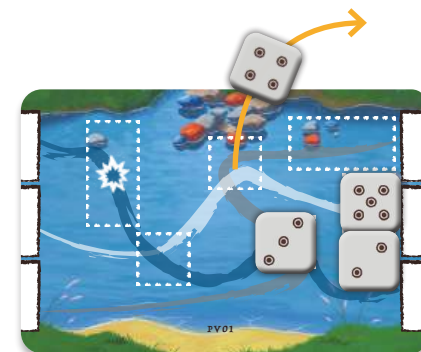
Якщо гравець успішно розіграє місце кльову, на якому зображено іконку удачі, то його персонаж отримує додаткові ресурси залежно від природного об'єкта, де він рибалить:

- **Озеро:** візьміть одну додаткову рибу.
- **Річка:** візьміть одну додаткову воду.
- **Болото:** візьміть одне додаткове волокно або одну додаткову деревину.

Якщо гравець зазнає невдачі в місці кльову з іконкою невдачі, то його персонаж отримує штраф залежно від природного об'єкта, де він рибалить:

- **Озеро:** втраťте одиницю енергії.
- **Річка:** зазнайте легкої травми.
- **Болото:** захворійте на легку хворобу.

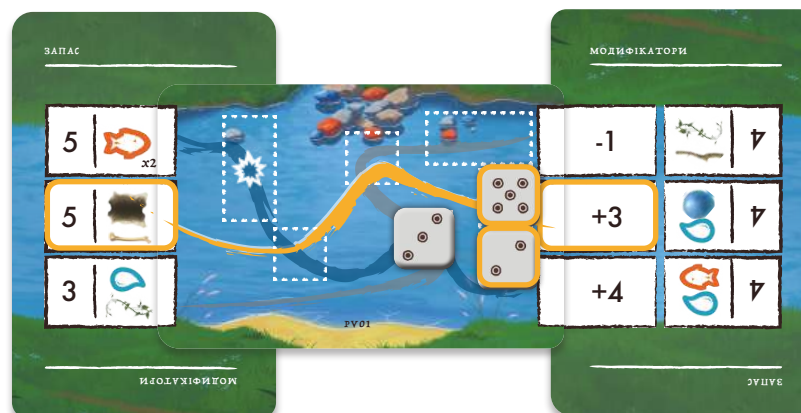
Коли гравець розіграв усі місця кльову, на які призначав кубики, його дія «Рибалити» завершується, а всі використані карти рибальства слід затасувати назад у відповідну колоду.



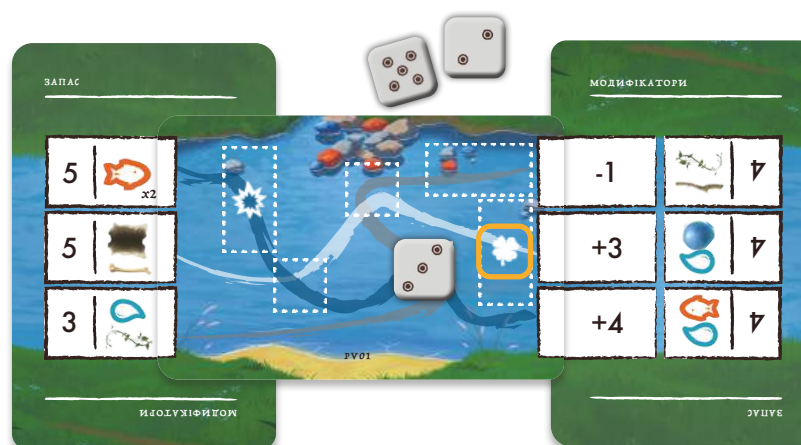
Розігравши місце кльову, скиньте з нього кубик.

У другому місці кльову, яке розіграє гравець, сума значень кубиків — 7 ($5 + 2$).

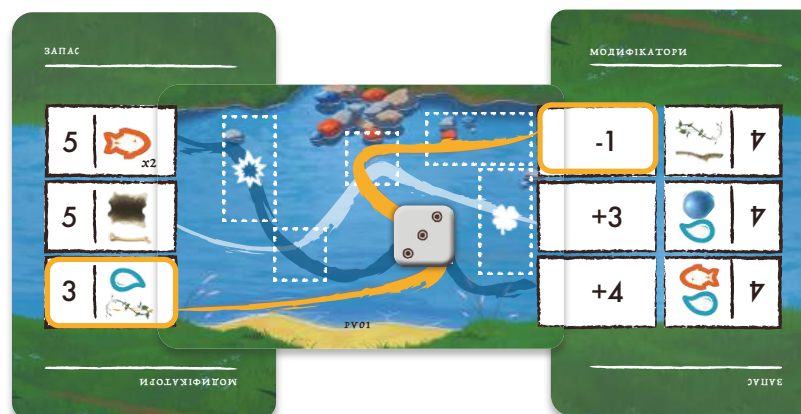
Це місце кльову перетинає лише одна течія, у якої остаточна складність становить 8 ($5 + 3$). Оскільки сума на кубиках менша від остаточної складності, розіграш місця кльову вважається невдалим. Персонаж не отримує ресурси із запасу цієї течії.



Прибравши кубики, гравці відкриють іконку удачі (♣). Але оскільки в цьому місці кльову трапилася невдача, персонаж гравця не отримує жодних додаткових ресурсів за зображену тут іконку.



Останнє місце кльову, яке потрібно розіграти, має на кубику значення 3. Через це місце кльову проходять дві течії: одна з них з'єднує верхній запас із нижнім модифікатором, її остаточна складність 9 ($5 + 4$); а інша з'єднує нижній запас із верхнім модифікатором, її остаточна складність 2 ($3 - 1$).



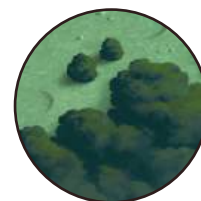
Гравець вирішує знову розіграти нижню течію, як він уже робив із кубиком зі значенням 4, щоб досягти успіху в цьому місці кльову. Отже, персонаж отримує ще одну воду й ще одне волокно. Після того як гравець прибирає кубик, дія «Рибалити» завершується.

ДОБУВАННЯ ХАРЧІВ

Добування харчів — це дія промислу, яка дає змогу персонажам досліджувати все довкола в пошуках дарів природи, які можна зібрати, або диких тварин, яких можна вполювати. Персонаж може виконати цю дію, поки він на тайлі місцевості з **лісом** або **степом**. Досліджуючи нові регіони, гравці знаходитимуть інші природні об'єкти, на яких можна добувати харчі.



Колода добування харчів у лісі Колода добування харчів у степу



Ліс



Степ



Карта добування харчів, на якій зображено цінні об'єкти й диких тварин.

Під час добування харчів гравець використовує колоду карт добування харчів, яка відповідає місцевості, в якій його персонаж виконує цю дію.

На картах добування харчів зображено малюнки з різноманітними об'єктами, наприклад, деревами, кущами, струмками та дикими тваринами, які можуть забезпечити персонажа ресурсами.

Кожна карта добування харчів поділена на три частини: **ПЕРЕДНІЙ ПЛАН**, **СЕРЕДНІЙ ПЛАН** і **ЗАДНІЙ ПЛАН**. Кожен об'єкт на карті добування харчів розміщено в одній із цих частин. На передньому плані містяться найближчі до персонажа об'єкти, а на задньому плані — ті, які найдалі від персонажа.



Передній план



Середній план



Задній план

Щоб виконати дію «Добування харчів», персонаж повинен витратити **дві одиниці енергії** (⚡⚡) і виснажити тайл (див. с. 59). Після цього активний гравець перетасовує колоду й виконує такі два кроки.

1. Пошук

Першим кроком дії «Добування харчів» є **ПОШУК**. Під час пошуку гравець створює композицію — ряд із карт добування харчів, викладаючи їх горілиць. Ряд починається з однієї карти. Його можна розширити додатковими картами, це дасть більше можливостей для збиральництва або полювання. Проте розширення ряду може становити небезпеку. Що більшим стає ряд композиції, то більша ймовірність того, що персонажа помітить **ХИЖАК** (див. с. 48). Персонаж може розміщувати, переміщувати й упорядковувати карти ряду композиції будь-як. Порядок карт у ряді не впливає на хід гри.



Хижак

Виконуючи пошук, гравець тягне дві верхні карти з колоди добування харчів, яка відповідає природному об'єкту, де він добуває харч (степ або ліс). Далі він вибирає одну карту й кладе її горілиць у свою ігрову зону, а іншу карту затасовує назад у відповідну колоду. Карта в ігровій зоні — це перша карта в ряді композиції добування харчів.

Гравець, який виконує дію «Добування харчів», вирішив розширити свій ряд. Він тягне дві карти з відповідної колоди добування харчів: одну карту він затасовує назад у колоду, а іншу додає до ряду.



Коли персонаж тягне дві карти з колоди добування харчів, **а в його ряді вже є хоча б один хижак**, то при виборі наступної карти він має дотримуватися таких правил:

- Персонаж повинен додати до ряду ту карту, на якій зображено хижак, якщо це можливо.
- Якщо персонаж повинен вибрати з-поміж двох карт із хижаками, він мусить вибрати ту карту, на якій хижак перебуває ближче або ж на тій же відстані, що й хижаки в його ряді.

Гравець, який виконує дію «Добування харчів», може повторювати пошук необмежену кількість разів (доки не вичерпається колода), додаючи до ряду композиції по одній новій карті з тих двох, які він потягнув. Однак, якщо в ряді з'явиться хижак на передньому плані карти, це означає, що хижак помітив персонажа й має відбутися зустріч. Таким чином дія закінчується на кроці пошуку, і персонаж не може займатися збиральництвом чи полюванням. Натомість відбувається зустріч із хижакіом (див. с. 48).



Хижак на передньому плані

2. Збиральництво або полювання

Після того як гравець вирішує припинити пошуки, він вибирає, чим буде займатися його персонаж — **ЗБИРАЛЬНИЦТВОМ** чи **ПОЛЮВАННЯМ**.

Збиральництво

Збиральництво дає змогу персонажу отримати ресурси із **ЦІННИХ ОБ'ЄКТІВ**, що містяться в ряді композиції.

У грі є п'ять типів цінних об'єктів, на яких персонаж може виконувати збиральництво: дерева, зернові культури, коренеплоди, горіхові кущі та струмки.



Дерева



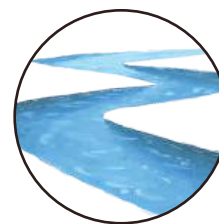
Зернові культури



Коренеплоди



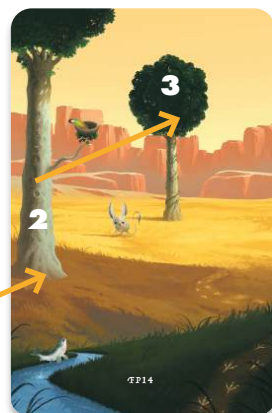
Горіхові кущі



Струмки

За одну дію «Добування харчів» персонаж може збирати лише із цінних об'єктів **одного типу**, але не більш ніж **3** таких об'єкти. Наприклад, якщо гравець вирішив, що його персонаж збирає коренеплоди, то персонаж може зібрати декілька коренеплодів за одну дію, але він не зможе зібрати жодної зернової культури за цю дію.

Щоб зібрати цінний об'єкт, він має бути в **МЕЖАХ ДОСЯЖНОСТІ** персонажа. Об'єкти на передньому плані завжди у межах досяжності. Об'єкти на середньому плані стають досяжними, якщо персонаж зібрав з об'єкту того ж типу на передньому плані. Об'єкти на задньому плані перебувають у межах досяжності, якщо персонаж зібрав з об'єкту того ж типу на середньому плані. Порядок карт у ряді не має значення для збиральництва (або ж полювання).



Гравець вирішує, що його персонаж вибирає дерево на передньому плані (1). Це означає, що він також може вибрати дерево й на середньому плані (2), а потім і дерево на задньому плані (3).



Якщо гравець вирішив, що його персонаж збирає з коренеплодів на передньому плані, він не може виконати цю дію з другою картою ряду, тому що цей об'єкт міститься на задньому плані поза межами досяжності гравця й персонаж не зібрав із жодного коренеплода на середньому плані.

Коли персонаж збирає з об'єкта, він отримує відповідні ресурси із запасу й кладе їх у свій інвентар. Кожен об'єкт дає із запасу такі ресурси:

- **Дерева:** деревина.
- **Зернові культури:** зерно.
- **Коренеплоди:** корінці.
- **Горіхові кущі:** горіхи.
- **Струмки:** вода.

За правилами персонаж може зібрати щонайбільше з трьох об'єктів під час дії «Добування харчів». Ці об'єкти можуть бути на тій самій або різних картах, але вони повинні бути в межах досяжності. Кожен об'єкт дає щонайменше один ресурс (див. вище), але вони можуть давати додатково бонусні ресурси (див. нижче).

Іноді навколо основних об'єктів або на них є **БОНУСНІ РЕСУРСИ**: річковий камінь, хмарний камінь, сонячний камінь, риба, кістка, гриб, смола, перо й волокно. На картах добування харчів ці об'єкти зображені таким чином:

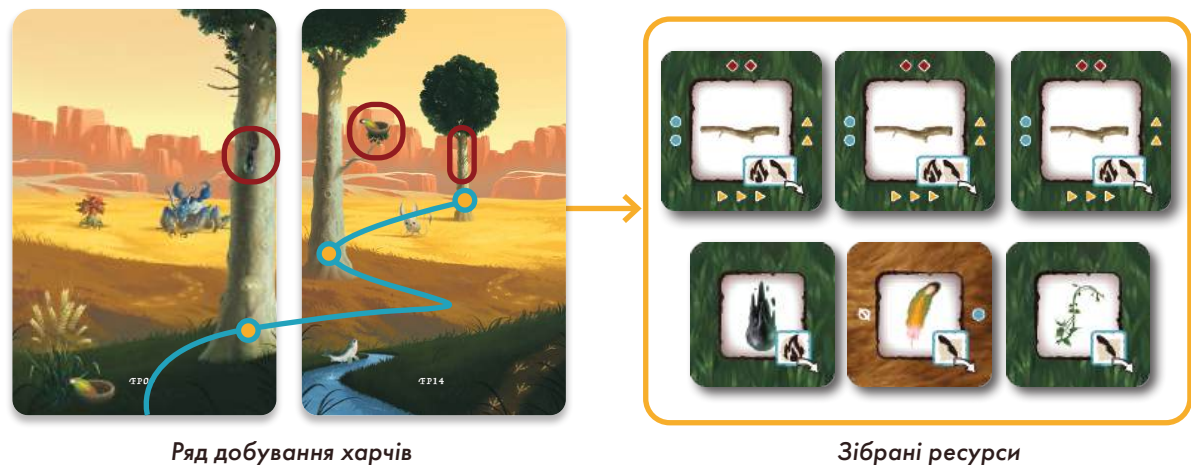


Якщо персонаж збирає з об'єкта, який має бонусний ресурс, він також отримує цей бонусний ресурс, який потрібно взяти з відповідного запасу жетонів і покласти до свого інвентарю. Персонаж отримує 1 жетон за кожен зображений ресурс на об'єкті.

Завершивши збиральництво, персонаж затасовує всі карти зі свого ряду композиції назад у відповідну колоду.

Кожне дерево в цьому ряду композиції має бонусний ресурс (обведено червоним кольором).

Якщо персонаж збирає з усіх трьох дерев, то він отримує три деревини, одну смолу, одне перо й одне волокно.



Полювання

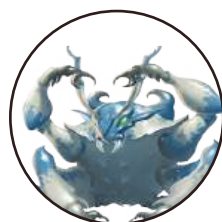
Полювання дає змогу персонажу полювати на диких тварин, які зображені в його ряді композиції. Успішне полювання може принести ресурси з категорії тварин, наприклад м'ясо або кістки. У грі є два типи здобичі, на яку персонаж може полювати без ризику для здоров'я: дрібна здобич і велика здобич. Сміливий персонаж може полювати і на хижаків, але це ризиковано. На картах добування харчів дикі тварини зображені так:



Дрібна здобич



Велика здобич



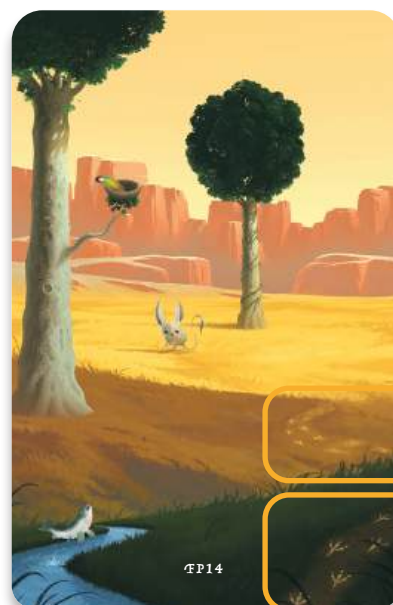
Хижак

Персонаж може полювати максимум три дрібні здобичі, одну велику здобич або одного хижака за одну дію «Добування харчів». Як і у випадку зі збиральництвом, щоб полювати на диких тварин, вони повинні бути в межах досяжності активного персонажа. Персонаж може збільшити межу досяжності, йдучи по слідах тварин у ряді. Якщо сліди тварин зображені на передньому плані ряду, персонаж може полювати на диких тварин, які містяться на середньому плані. Якщо на картах у ряді є сліди тварин на передньому й середньому планах (або якщо персонаж полював дрібну здобич на середньому плані), персонаж може полювати на диких тварин на задньому плані.

Полюючи на дрібну й велику здобич або хижака (також якщо хижак помітив персонажа), персонаж повинен розіграти зустріч із дикою твариною. Результат зустрічі визначить, чи принесе полювання ресурси, і якщо так, то які саме. Зазвичай персонажі отримують у різних пропорціях м'ясо, шкури, кістки й нутрощі, якщо результат сприятливий, або ж не отримують нічого (окрім, можливо, травм) у разі несприятливого результату.

Як і об'єкти збиральництва, іноді здобич дає бонусні ресурси. Якщо персонаж полює на здобич із бонусним ресурсом, то він отримає цей ресурс лише в разі вдалої зустрічі.

Завершивши полювання, персонаж затасовує всі карти добування харчів зі свого ряду назад у відповідну колоду.



Здобич на задньому плані в межах досяжності персонажа, тому що на передньому та на середньому планах є сліди тварин.



ЗУСТРІЧІ З ДИКИМИ ТВАРИНАМИ

Зустріч із дикими тваринами трапляється, коли персонаж, який виконує дію «Добування харчів», полює на здобич або хижака, або ж помічений хижак. Також зустрічі з дикими тваринами можуть траплятися в інший час завдяки ігровим ефектам.

Полювання на дрібну здобич

Щоб уполювати дрібну здобич, персонаж має пройти випробування на спритність (🌀). Нижче розписано, які наслідки матиме випробування залежно від кількості дрібної здобичі, на яку полює персонаж:

Одна дрібна здобич

6+ Ви схопили маленьку істоту, що тікала. Отримайте 1 дичину та 1 нутроці.

1-5 Істота зникла в норі під кущем. Жодного ефекту.

Дві дрібні здобичі

7+ Ви швидко зловили обох маленьких істот, перш ніж вони встигли втекти. Отримайте 2 дичини, 1 нутроці та 1 кістку.

1-6 Істоти розбіглися в різні боки. Ваше полювання невдале. Жодного ефекту.

Три дрібні здобичі

8+ Безшумно та спритно вам удалося вполювати всіх трьох дрібних істот. Отримайте 3 дичини, 2 нутроці та 1 кістку.

1-7 Ваші зусилля не мали успіху, оскільки всі три тварини швидко кинулися врозтіч. Жодного ефекту.

Полювання на велику здобич

Щоб уполювати велику здобич, персонаж має пройти випробування на спритність (🌀). Ось можливі наслідки:

10+ Ви вполювали граціозну рогату істоту. Отримайте 4 дичини, 2 нутроці, 1 кістку та 1 шкуру.

1-9 Істота пронеслася повз вас, зникнувши в мерехтливому світлі лісу. Жодного ефекту.

Зустріч із хижак

Коли персонаж добуває їжу, його може помітити хижак, або ж персонаж може вирішити сам уполювати хижака. В обох випадках персонаж повинен вибрати битися чи відступити.

Бій із хижак

Щоб битися із хижак, персонаж має пройти випробування на спритність (🌀) або міць (🔥).

Ось можливі наслідки:

12+ Ви вбили хижака! Отримайте 4 дичини, 2 зуби, 2 панцира та 2 нутроці.

1-11 Ви ледь урятувалися. Зазнайте 1 важкої травми (🩹).

Відступ

Щоб відступити з дороги хижака, персонаж має пройти випробування на спритність (🌀) або спостережливість (👁).

Ось можливі наслідки:

10+ Ви втекли неушкодженими! Жодного ефекту.

1-9 Під час утечі ви дістали поранень від гострих іклів істоти.

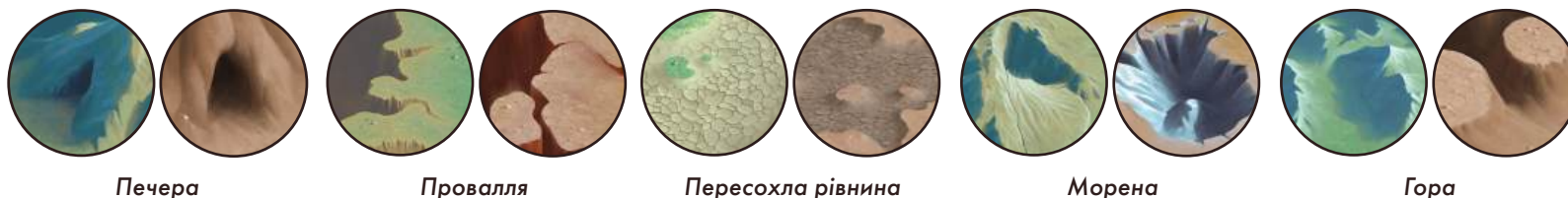
Зазнайте 1 важкої травми (🩹) і втечіть (див. «Втеча» на с. 55).



ВИДОБУТОК

Видобуток — це дія промислу, яка дає змогу персонажам отримати сировину. Проте ця дія пов'язана з певними небезпеками, і багато залежатиме від того, що віщуватиме знамення.

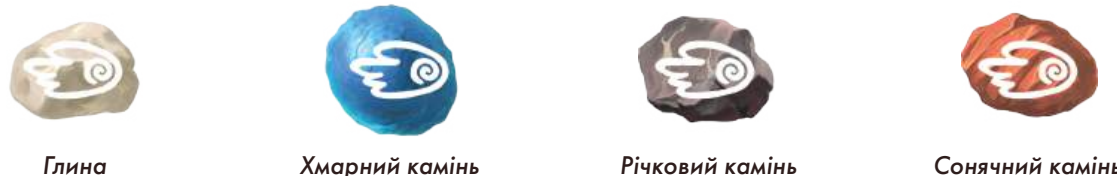
Персонаж може виконати цю дію, коли перебуває на тайлі місцевості з такими природними об'єктами: **печерою, проваллям, пересохлими рівнинами, мореною або горами.**



Перед початком дії «Видобуток» гравець наповнює торбинку різними жетонами видобутку. Тип жетонів, які гравець кладе в торбинку, залежить від того, де персонаж видобуває копалини. У грі є чотири типи копалин (глина, хмарний камінь, річковий камінь й сонячний камінь), по п'ять жетонів кожного, на яких також зображено одне з п'яти знамень. Знамення детально описані в розділі «Знамення» на с. 61.

Якщо на тайлі є більш як один із цих природних об'єктів, персонаж повинен оголосити, де він видобуває копалини.

Приклади копалин і знамень



Під час дії «Видобуток» гравець тягне з торбинки жетони та застосовує ефекти відповідно до знамень на них.

Щоб виконати дію «Видобуток», персонаж повинен витратити **дві одиниці енергії** (⚡⚡) і **виснажити тайл** (див. с. 59). Після цього гравець виконує такі кроки.

1. Взяти жетони видобутку

Гравець бере всі 5 жетонів видобутку кожного типу об'єкта на тайлі, де відбувається дія:

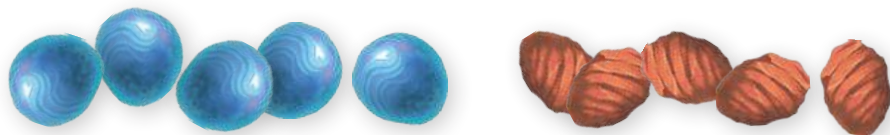
- **Печера:** по 5 жетонів хмарного каменю, річкового каменю, сонячного каменю (всього 15 жетонів).
- **Провалля:** по 5 жетонів глини, річкового каменю, сонячного каменю (всього 15 жетонів).
- **Пересохла рівнина:** по 5 жетонів глини й сонячного каменю (всього 10 жетонів).
- **Морена:** по 5 жетонів хмарного каменю, річкового каменю, сонячного каменю (всього 15 жетонів).
- **Гора:** по 5 жетонів хмарного каменю та сонячного каменю (всього 10 жетонів).



Якщо персонаж видобуває копалини в горах, то бере п'ять хмарних каменів і п'ять сонячних каменів.

2. Перетасувати жетони видобутку

Гравець перевертає всі зібрані жетони знаменнями долілиць і перемішує окремо кожен тип.



Зібравши всі п'ять жетонів хмарного каменю й усі п'ять жетонів сонячного каменю в окремі купки, персонаж перевертає всі жетони долілиць і перемішує кожен купку окремо.

3. Підготувати торбинку видобутку

Не дивлячись на знамення перемішаних жетонів, гравець бере певну кількість жетонів і кладе їх до торбинки. Набір жетонів залежить від природного об'єкта, де відбувається видобуток:

- Печера: 1 хмарний камінь, 2 річкові камені, 2 сонячні камені.
- Провалля: 2 глини, 2 річкові камені, 1 сонячний камінь.
- Пересохла рівнина: 3 глини, 2 сонячні камені.
- Морена: 2 хмарні камені, 2 річкові камені, 1 сонячний камінь.
- Гора: 3 хмарні камені, 2 сонячні камені.

Після цього гравець перемішує жетони рукою або струсивши торбинку.

Гравець виконує дію «Видобуток» на горі, тож кладе три хмарні камені та два сонячні камені до торбинки.

4. Видобути жетон

Гравець витягує з торбинки один жетон видобутку. Кожен тип каменю унікальної форми, тому гравець може обмацати жетони, намагаючись вибрати бажаний тип каменю.

Після цього, не дивлячись на бік зі знаменням, персонаж отримує жетон сировини, який відповідає видобутому каменю.

Персонаж видобув хмарний камінь. Перед розкриттям знамення на іншому боці жетона, персонаж отримує 1 жетон сировини «Хмарний камінь».



Персонаж витяг із торбинки видобутку один хмарний камінь.



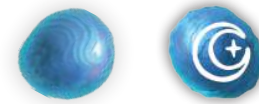
5. Розкрити знамення та застосувати ефекти

Потім гравець розкриває знамення на видобутому жетоні та застосовує ефект цього знамення так:

- Якщо розкриті знамення збігається з поточним знаменням (як описано нижче), гравець відкриває таблицю видобутку на с. 183 писання та застосовує ефекти, вказані на перетині відповідного знамення і природного об'єкта, де відбувався видобуток. Застосувавши ефекти з таблиці видобутку, персонаж переходить до кроку 6.
- Якщо розкриті знамення не збігається з поточним знаменням, жоден ефект не спрацює. Персонаж переходить до кроку 6.

ПОТОЧНЕ ЗНАМЕННЯ — це іконка, зображена на верхній карті скиду ночі.

Якщо у скиді ночі немає карт, то поточне або поточні знамення зображені на поточній карті виклику. Поточних знамень може бути декілька, якщо на карті ночі або виклику зображено декілька знамень. Детальні правила знамень описані на с. 61.



Розкрито знамення місяця.

6. Продовжити видобуток

Гравець вирішує, чи буде його персонаж продовжувати видобуток чи зупиниться. Якщо ігровий ефект не вказує інше, то персонаж може видобути до трьох жетонів за одну дію. Щоб видобути наступний жетон, гравець повторює кроки 4 і 5.

Завершивши дію «Видобуток», гравець витягує з торбинки всі жетони видобутку й повертає їх у запас.

ФАЗА НОЧІ

Під час фази ночі гравці виконують ряд кроків, щоб підготуватися до наступної фази дня. Персонажі можуть відпочити та насолодитися комфортом прихистку, теплом багаття, а також поїсти й попийти. Але вночі також може трапитися щось непередбачуване, і ряд нічних подій не дає персонажам спокійно відпочивати.

Щоб розіграти фазу ночі, кожен гравець виконує за свого персонажа такі кроки.

1. ПЕРЕВІРКА НАЯВНОСТІ ЗАГИБЛИХ ПЕРСОНАЖІВ

На цьому кроці кожен гравець перевіряє, чи не загинув його персонаж (або персонажі). Персонаж гине, якщо в усіх поділках на його треку здоров'я є жетони недуги. Пам'ятайте, що розмір треку здоров'я персонажа залежить від кількості персонажів (див. с. 55).

Якщо персонаж загинув, гравець виконує кроки, описані в розділі «Загиблі персонажі» на с. 70, перш ніж переходити до наступного кроку фази ночі.



2. ВІДНОВЛЕННЯ

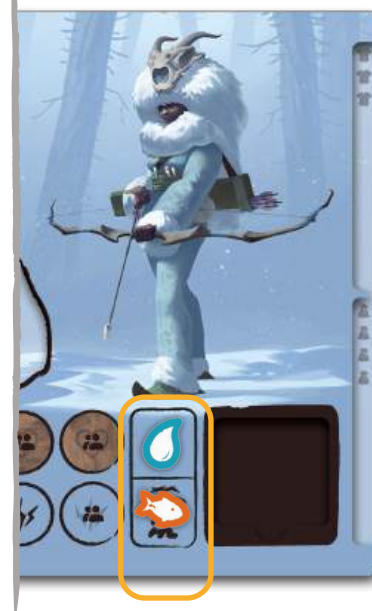
Під час цього кроку персонажі можуть споживати харчі й воду, щоб відновити енергію, покращити стан здоров'я та уникнути травм. Споживши харчі або воду, персонаж скидає жетон харчів або води зі своєї накидки назад у запас. Персонаж може споживати свіжі або підпсуті швидкопсувні харчі, або оброблені довговічні харчі (див. «Харчі та вода» на с. 19). Персонаж може спожити не більш як один харч та одну воду щоночі.

Після споживання харчів та води персонаж відновлює енергію (перевертає жетони на ⚡ бік) відповідно до ступеня відновлення, як показано нижче.

- **Відпочивший:** кожен персонаж отримує енергію відповідно до кількості персонажів у грі.
 - Якщо у грі три або чотири персонажі, кожен персонаж отримує **одиницю енергії**.
 - Якщо персонажів у грі двоє або менше, кожен персонаж отримує **дві одиниці енергії**.
- **Ситий:** якщо персонаж спожив харч під час цього кроку, він отримує **одиницю енергії**.
- **Втамувавший спрагу:** якщо персонаж спожив воду під час цього кроку, він отримує **одиницю енергії**.
- **Задоволений:** кожен персонаж, який відчуває затишок завдяки прихистку або вогнищу. Якщо персонаж перебуває на тайлі з прихистком або вогнищем (або з обома), він отримує **одиницю енергії**.

Ми рекомендуємо гравцям у фазі дня розміщувати жетони харчів та води, які вони мають намір спожити, у відповідних місцях планшета накидки.

Це слугує нагадуванням про необхідність відкласти жетони харчів та води для споживання, а також допомагає гравцям підготуватися до перевірки інвентарю, оскільки спожиті жетони води та харчів не впливають на ліміт торбинки з ресурсами.



Відкладені жетони
води та риби

3. ГОЛОД І СПРАГА

Під час цього кроку кожен персонаж або послаблює недугу, або отримує легку травму, як показано нижче.

- **Нагодований:** кожен персонаж, який спожив і харч, і воду під час кроку відновлення, може послабити одну зі своїх недуг на свій вибір (див. «Здоров'я» на с. 55).
- **Голодний:** кожен персонаж, який не споживав ані харчів, ані води під час кроку відновлення, отримує одну легку травму (див. «Здоров'я» на с. 55).

4. ВИКОНАННЯ НІЧНИХ ДІЙ

Протягом ночі персонажі можуть виконувати нічні дії. Нічні дії зазвичай описані на картах предметів. Нічні дії не потребуватимуть витрат енергії, перед ними завжди зображено іконку нічної дії (⚡), і їх можна виконати лише вночі. Персонажі можуть виконувати нічні дії в будь-якому порядку, але кожную нічну дію можна виконати лише один раз за фазу ночі.



Ефекти, перед якими є іконка нічної дії, можна застосовувати лише у фазі ночі.

5. ПОСЛАБЛЕННЯ ЖЕТОНІВ

Під час цього кроку гравці послаблюють жетони (див. «Послаблення жетонів» на с. 66) на мапі та в своєму інвентарі так:

- **Псування:** кожен персонаж послаблює всі швидкопсувні харчі в інвентарі, разом із харчами на предметах у своєму інвентарі та в інвентарі пов'язаних з ним супутників. Також послаблюють жетони швидкопсувних харчів, які зберігають у спорудах. Проте деякі споруди можуть запобігати псуванню їжі.
- **Відродження:** гравці послаблюють жетони виснаження на всіх тайлах (див. «Виснаження» на с. 59).
- **Підтримання вогнища:** гравці послаблюють жетони вогнища на всіх тайлах (див. «Вогнище» на с. 57). Замість послаблення жетона вогнища, будь-який персонаж на цьому тайлі може скинути одну деревину зі свого інвентарю, щоб підтримати вогнище. Якщо хтось підтримав вогнище, його жетон слід перевернути на бік зі стрілкою.

6. ПЕРЕВІРКА ІНВЕНТАРЮ

Під час цього кроку персонажі на одному тайлі можуть вільно обмінюватися ресурсами та предметами. Усі гравці мають дати згоду на обмін ресурсів і предметів.

Після будь-якого обміну кожен персонаж повинен перевірити свій інвентар: усі ресурси й жетони сировини мають поміщатися в торбинку на планшеті накидки. Ресурси мають рівно лежати всередині торбинки, їх не можна складати один на одного, і вони не можуть виступати за межі заглибленої частини торбинки. Персонаж може совати й повертати свої ресурси всередині торбинки як завгодно. Також він може розмістити ресурси в альтернативних місцях за межами торбинки, якщо такі є, наприклад, на картах предметів або в спорудах на аванпостах на своєму тайлі. Персонаж мусить скинути всі ресурси, які не влізають повністю в торбинку і які не вдається розмістити на картах предметів чи в спорудах.

Ресурси мають унікальну форму та розміри, тобто потребують різної кількості місця в торбинці персонажа.

З настанням наступної фази дня, торбинка кожного персонажа може знову містити будь-яку кількість ресурсів, навіть якщо вони не поміщаються в ній, і це триватиме до настання цього кроку під час наступної фази ночі.

7. РОЗІГРАШ КАРТ НОЧІ

На цьому кроці всі персонажі по черзі та в порядку, вибраному гравцями, тягнуть і розігрують по карті ночі. Знамення внизу останньої розіграної карти ночі стає поточним знаменням (див. «Знамення» на с. 61).

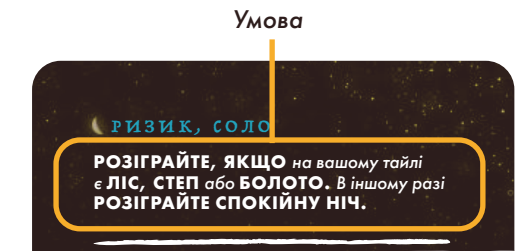
Кarti ночі втілюють різноманітні події, які відбуваються вночі під час відпочинку персонажів. Ці події часто вказують персонажам пройти випробування або зробити вибір.

Для розіграшу карти ночі персонаж тягне й відкриває верхню карту з колоди ночі. Якщо персонаж повинен потягнути карту, а в колоді ночі закінчилися карти, гравець перетасовує скид і формує нову колоду ночі.

Після цього гравець зачитує текст карти згори донизу.



Розміщення ресурсів
у торбинці персонажа.



Ця карта ночі потребує, щоб персонаж,
який її розігрує, перебував на тайлі
з болотом, степом або лісом.

Угорі кожної карти ночі міститься вимога, яку персонаж (або персонажі) повинен виконати, перш ніж розіграти інші частини цієї карти. Якщо є вимога, то вона часто охоплює певні природні об'єкти, які мають бути на тайлі з персонажем. Якщо в цій частині карти написано тільки «Розіграйте», це означає, що вона не має жодних вимог і її розігрують автоматично.

Якщо персонаж задовольняє вимогу потягнутої карти ночі, то він виконує решту вказівок на карті. Якщо персонаж не може виконати умову на цій карті, то натомість він розігрує **СПОКІЙНУ НІЧ**.

На кожній карті ночі є одне або кілька ключових слів, наприклад «Соло», «Звитяжець», «Погода» або «Ризик». Ці ключові слова не мають власного ефекту, але інші ігрові ефекти можуть посилатися на них.

Розіграну карту ночі слід покласти у скид ночі.

Спокійна ніч

Спокійна ніч — це тиха, мирна ніч, без будь-яких несподіванок.

Якщо персонаж розігрує спокійну ніч, то він отримує одиницю енергії (⚡). Якщо він не може отримати енергії, тому що всю відновив, то натомість він отримує мале покращення (▲) будь-якої характеристики на свій вибір (див. «Покращення» на с. 14).

Після розіграшу спокійної ночі карта ночі відправляється у скид ночі.

8. ЗБІЛЬШЕННЯ АКТИВНОСТІ ТА РОЗІГРАШ ПОДІЙ

Під час цього кроку активність (👤) збільшується на один. Як наслідок персонажі пересувають маркер на треку активності.

Після цього персонажі розігрують усі події на зворотному боці поточної карти виклику, на яких вони досягнули або перейшли поріг активності, але які ще не розігравали. Якщо потрібно розіграти декілька подій, гравці розігрують їх у порядку зростання їхнього порогу активності, від найнижчого до найвищого.

9. ПЕРЕВІРКА НАСЕЛЕННЯ Й НЕСПОКОЮ

Під час цього кроку персонажі перевіряють треки населення (👥) й неспокою (👤) (див. «Треки суспільства» на с. 67) і застосовують такі наслідки, якщо можливо:

- Якщо маркер на треку населення на поділці «0», прочитайте в писанні наслідок 333 на с. 41.
- Якщо маркер на треку неспокою на поділці «20», прочитайте в писанні наслідок 418 на с. 49.

Якщо жодна з вищеописаних умов не виконується, персонажі завершують поточну фазу ночі та переходять до наступної фази дня.

ДОДАТКОВІ ПРАВИЛА

ЦЕЙ РОЗДІЛ МІСТИТЬ ДОДАТКОВІ ПРАВИЛА,
ЯКІ ВАЖЛИВО ЗНАТИ ДЛЯ ГРИ.

ВТЕЧА

Деякі ігрові ефекти можуть змусити або дозволити персонажу **ВТЕКТИ**. Коли персонаж утікає, його фігурку потрібно розмістити на суміжному тайлі, вибраному випадковим чином за допомогою кидка кубика (див. «Випадковим чином» на с. 99). Утікаючи, персонаж не тягне карту подорожі та не долає складний маршрут.

НА САМОТІ

Деякі ігрові ефекти можуть впливати на персонажа, який перебуває **НА САМОТІ**. Персонаж перебуває на самоті, якщо на тайлі з ним немає інших персонажів. Навіть якщо з персонажем є тварина-супутник або він на тайлі з аванпостом, за правилами все одно вважається, що він на самоті.

ЗДОРОВ'Я

Травми та хвороби персонажа відслідковують за допомогою треку здоров'я.



Важка травма



Легка травма



Важка хвороба



Легка хвороба

Перші три поділки завжди використовують, незалежно від кількості персонажів у грі. Дві поділки з іконками персонажів, використовують лише в партіях із певною кількістю персонажів. Четверту поділку зліва використовують тільки в партіях із трьома або меншою кількістю персонажів, а останню поділку праворуч — тільки в партіях з одним або двома персонажами.

Травми та хвороби називають **НЕДУГАМИ**. Вони представлені у грі двобічними жетонами. Різні боки кожного жетона відображають ступінь тяжкості недуги.

Трек здоров'я



Завжди використовують



Партії на 3 персонажів

Партії на 1 і 2 персонажів

ЗАНЕДУЖАТИ

Коли персонаж зазнає недуги, він або додає новий жетон недуги на свій трек здоров'я, або перевертає вже наявний жетон легкої недуги на бік з важкою недугою.

Якщо персонаж зазнає недуги, він бере відповідний жетон (травми або хвороби) із запасу й кладе його на будь-яку вільну поділку свого треку здоров'я, відповідним боком (легка або важка) догори.



Персонаж зазнає легкої хвороби (⚙️) і кладе жетон легкої хвороби на вільну поділку свого треку здоров'я.

Якщо персонаж зазнає легкої недуги, а на його треку здоров'я вже є легка недуга того ж типу, він перевертає цей жетон, змінивши її перебіг з легкої на важку, замість того, щоб отримати новий жетон.



Якщо персонаж з легкою хворобою зазнає ще однієї, він перевертає жетон легкої хвороби на своєму треку здоров'я на бік із важкою хворобою (⚙️).

Якщо персонаж зазнає важкої недуги, він завжди кладе новий жетон на свій трек здоров'я, якщо це можливо. Якщо на треку здоров'я персонажа немає вільних поділок, слід вважати, що він отримав легку недугу.

ПОСЛАБЛЕННЯ НЕДУГ

Деякі ігрові ефекти дають змогу персонажу послабити недугу. Нижче описано, як послабити недугу залежно від її тяжкості.

Щоб послабити важку недугу, персонаж вибирає жетон важкої недуги на своєму треку здоров'я і перевертає його на бік з легкою недугою, зменшивши її тяжкість.

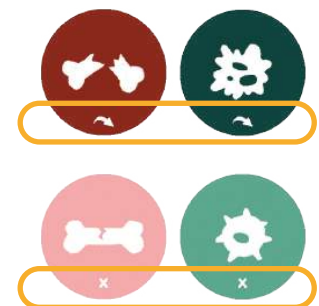


Персонаж послаблює важку травму до легкої, перевернувши жетон травми.

На жетонах важких недуг зображено стрілки, щоб нагадати гравцям, що при послабленні недуги жетон слід перевернути.

Для послаблення легкої недуги персонаж вибирає жетон легкої недуги на своєму треку здоров'я і скидає його, повернувши в запас.

На жетонах легких недуг зображено «х», щоб нагадати гравцям, що при послабленні недуги такі жетони скидають.



НЕДІЄЗДАТНИЙ

Якщо всі поділки на треку здоров'я персонажа зайняті жетонами недуг, цього персонажа вважають **НЕДІЄЗДАТНИМ**. (Пам'ятайте, що кількість поділок, які доступні персонажу на його треку здоров'я, залежить від кількості персонажів).

Коли персонаж стає недієздатним, усі його жетони енергії слід перевернути виснаженим боком догори. Недієздатний персонаж не може виконувати жодних дій, не може ділитися харчами та водою з іншими персонажами між діями, а також не може брати участь в обміні з іншими персонажами чи допомагати з будівництвом аванпостів і споруд. Однак, на недієздатного персонажа можна зіграти дію допомоги. Коли недієздатний персонаж скидає жетон недуги зі свого треку здоров'я, він перестає бути недієздатним. Проте його енергія виснажена, доки він не зможе її відновити.



Під час партії з чотирма персонажами один персонаж отримує жетон легкої хвороби. Під час такої партії на треку здоров'я доступні лише три поділки, і оскільки тепер усі вони зайняті, персонаж стає недієздатним, перевернувши всі свої жетони енергії виснаженим боком догори.

На початку наступної фази ночі всі недієздатні персонажі гинуть (див. «Загиблі персонажі» на с. 70).

ЖЕТОНИ ЛОКАЦІЙ

Жетони локацій розміщують на тайлах місцевості й вони відповідають за специфічні характеристики та поточні ефекти цього тайла. Існує чотири основні типи жетонів локацій: вогнище, прихисток, виснаження й таємниця. Деякі ігрові ефекти можуть указувати розмістити інші жетони на тайлах. Такі жетони — унікальні. Опис жетонів і їхній вплив описані в ефекті, завдяки якому їх розміщують.



Вогнище



Прихисток



Виснаження



Таємниця

Жетони локацій, розміщені на будь-якому ігровому компоненті, крім тайла, не вважають розміщеними на тайлі чи в його межах. Ігрові ефекти жетонів локацій діють лише в тому разі, якщо ці жетони розташовані на тайлі, як описано в кожному з наступних розділів. Якщо жетон локації не на тайлі, а на ігровому компоненті, такий жетон працює як зазначено на компоненті або в ефекті, який розмістив цей жетон.

ВОГНИЩЕ

Жетон вогнища (іноді зображений в тексті іконкою ) — це джерело тепла в певній області. Вогнище може бути корисним для персонажів у різний спосіб. Поки персонаж перебуває на тайлі з жетоном вогнища, він може використовувати вогнище як знаряддя нагріву під час обробки ресурсів. А у фазі ночі будь-який персонаж під час відновлення на тайлі з жетоном вогнища отримує додаткову енергію.

Якщо ігровий ефект указує персонажу розмістити жетон вогнища, він кладе його на тайл, на якому перебуває, якщо це можливо. На кожному тайлі можна розмістити лише один жетон вогнища. Якщо ефект указує розмістити жетон вогнища на тайл, де такий жетон вже є, поверніть розміщений жетон у запас, натомість розмістіть новий жетон вогнища на цьому тайлі.

Іконки з обох боків жетона вогнища нагадують гравцям правила його послаблення.



Жетони вогнища двобічні. Кладіть жетони вогнища на тайлах боком зі стрілкою догори. Коли ігровий ефект послаблює жетон вогнища (наприклад, ефект кроку 5 фази ночі: послаблення жетонів, на с. 53), його слід перевернути на бік з іконкою «х»; якщо жетон уже лежить іконкою «х» догори, то такий жетон скидають (див. «Послаблення жетонів» на с. 66).

ПРИХИСТОК

Жетон прихистку (іноді зображений у тексті іконкою ▲) показує, на якому тайлі персонаж може знайти прихисток. Жетони прихистку двобічні. На кожному боці є число, яке вказує, скільки персонажів (один або два) можуть використати прихисток, щоб провести фазу ночі в комфорті.



Прихисток
для 1 персонажа

Прихисток
для 2 персонажів



Завжди кладіть жетон прихистку на тайл боком для одного персонажа догори.



Якщо на тайлі потрібно розмістити другий прихисток, натомість переверніть поточний жетон прихистку на бік для двох персонажів.

Якщо на тайлі ще немає жетона прихистку, а ігровий ефект указує персонажу **розмістити** прихисток, він кладе жетон прихистку на тайл, на якому перебуває. Жетон розміщують боком із цифрою «1» догори.

Якщо на тайлі є жетон прихистку для одного персонажа, а ігровий ефект указує персонажу розмістити прихисток, він покращує поточний жетон прихистку, перевернувши його на бік із цифрою «2» догори.

На тайлі можна розмістити лише **один** жетон прихистку. Якщо ігровий ефект указує персонажу розмістити жетон прихистку на тайл, де вже є жетон прихистку для двох персонажів, цю частину ефекту ігнорують.

Якщо ігровий ефект указує гравцеві **вилучити** жетон прихистку з тайла, він послаблює цей жетон, зменшивши місткість прихистку на цьому тайлі. Це означає, що жетон прихистку для двох персонажів перевертається на бік для одного персонажа; а жетон прихистку для одного персонажа вилучають із тайла й повертають у запас. Якщо ефект указує вилучити жетон прихистку з тайла, на якому немає жодного прихистку, цю частину ефекту ігнорують.

Деякі ігрові ефекти можуть збільшувати місткість прихистку на тайлі. Наприклад, якщо ефект додає +1, то жетон прихистку зі значенням 1 вважають прихистком зі значенням 2 (не перевертайте жетон на бік із «2»), а жетон прихистку зі значенням 2 вважають прихистком зі значенням 3. Будь-який тайл зі значенням прихистку 1 або вище відповідає вимогам ігрових ефектів, які вказують, щоб на тайлі «був прихисток (▲)».

ВИСНАЖЕННЯ

Оскільки в процесі добування харчів, рибальства та видобутку персонажі вичерпують природні запаси тайлів, це ускладнює подальше отримання цих ресурсів. Зменшення запасів ресурсів на тайлі позначають жетоном виснаження (іноді зображений у тексті іконкою .



Незначне
виснаження



Значне
виснаження

Жетони виснаження двобічні. На кожному боці міститься інформація про ступінь виснаження (значне або незначне) й кількість додаткової енергії, необхідної для отримання ресурсів і сировини із цього тайла.

Якщо ігровий ефект указує гравцям виснажити тайл, на якому ще немає жетону виснаження, гравці кладуть на цей тайл жетон незначним виснаженням догори (+).



Коли гравець кладе жетон виснаження на порожній тайл, то розміщує його незначним виснаженням догори.



Коли потрібно виснажити тайл із незначним виснаженням, поточний жетон перевертають на бік зі значним виснаженням.

Якщо ігровий ефект указує гравцям виснажити тайл, на якому вже є жетон із незначним виснаженням, гравці повинні перевернути поточний жетон виснаження на бік зі значним виснаженням (+  ) догори.

Якщо ігровий ефект указує гравцям виснажити тайл, на якому вже є жетон зі значним виснаженням, гравці не розміщують додаткові жетони виснаження на цьому тайлі, проте виконують інші частини ефекту.

Під час кроку «Послаблення» фази ночі кожен жетон виснаження послаблюють (див. «Послаблення жетонів» на с. 66). Коли послаблюють жетон зі значним виснаженням, його перевертають на бік із незначним виснаженням; коли послаблюють жетон із незначним виснаженням, його скидають і повертають у запас.

Виконання дій на виснажених тайлах

Коли персонаж виконує дію добування харчів, рибальства або видобутку на тайлі з жетоном виснаження, він повинен витратити додаткову кількість енергії, вказану на цьому жетоні.

Наприклад, рибальство на тайлі із незначним виснаженням коштує 3 одиниці енергії (2 за дію і 1 за жетон виснаження). Крім того, оскільки рибальство виснажує тайл, після сплати енергії жетон виснаження потрібно перевернути на бік зі значним виснаженням догори.

ЖЕТОНИ ТАЄМНИЦЬ

Жетони таємниць утілюють дивні явища, які відбуваються в долині. У грі є 10 двобічних жетонів таємниць, кожен з яких з одного боку має іконку знамення. Жетони, які не використовують, потрібно зберігати в стосі долілиць.

Якщо ефект указує розмістити жетон таємниці на певному тайлі, гравці випадковим чином вибирають жетон таємниці та кладуть його долілиць на цей тайл, не дивлячись і не показуючи нікому бік зі знаменням.



Жетон
таємниці

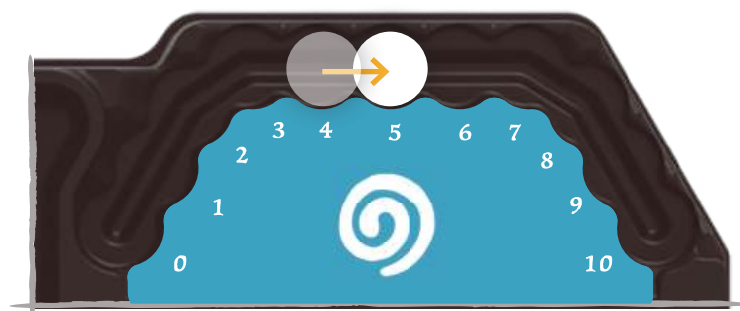
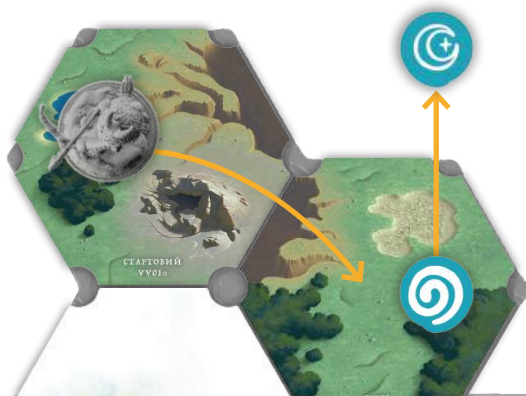


Бік зі
знаменням

Коли персонаж переміщується на тайл із жетоном таємниці, він повинен **ЗІТКНУТИСЯ** із цією таємницею. Якщо жетон таємниці розміщено на тайлі, на якому вже перебуває один або кілька персонажів, гравці повинні вибрати одного персонажа із цього тайла, який негайно зіткнеться із цією таємницею.

Стикаючись із таємницею, персонаж перевертає жетон, щоб відкрити знамення. Якщо відкрите знамення **не збігається** з поточним, отримайте одиницю досвіду (🌀). Якщо знамення **збігаються**, знайдіть і прочитайте запис у таблиці таємниць на с. 185 писання, який відповідає знаменню в цьому регіоні долини. Після цього поверніть жетон таємниці до стосу жетонів таємниць долілиць.

Жетони таємниць залишають у грі до кінця поточного виклику або доки гравець не зіткнеться з таємницею.



Персонаж переміщується на тайл із жетоном таємниці. Він перевертає жетон і відкриває знамення. Якщо це знамення не збігається з поточним, він отримає одиницю досвіду (🌀).

АВАНТЮРИ

Авантюра — це ряд проблем, які можуть розв'язати кілька персонажів гуртом. Авантюри містяться в писанні. Зазвичай персонажі отримують підказки про те, які предмети, сировина або речі допоможуть їм в авантурі, але доки персонажі не **РОЗПОЧНУТЬ АВАНТЮРУ**, можливі перешкоди невідомі.

Коли ефект указує персонажу розпочати авантюру, цей персонаж ініціює авантюру. До нього може приєднатися будь-яка кількість персонажів, які перебувають на тому ж тайлі. Персонаж-ініціатор та персонажі-учасники можуть витрачати енергію (⚡), ресурси, предмети, знаряддя та технології, як на початку, так і під час авантюри. Якщо персонаж **ПОКИДАЄ** авантюру внаслідок одного з її ефектів, він перестає бути персонажем-учасником. Якщо всі персонажі покидають авантюру, авантюра закінчується невдачею.

Кожна авантюра складається з серії **ЕКСПЕДИЦІЙ**, які потрібно виконувати послідовно. Кожна експедиція часто містить ряд випробувань, які потрібно пройти, або виборів, які потрібно зробити. Експедиції розігрують за допомогою наслідків у писанні.

КЛЮЧОВІ СЛОВА

На картах подорожей, ночі, предметів і споруд є ключові слова. У грі безліч ключових слів, але жодне з них не має ефекту саме по собі. Проте багато інших ефектів у грі посиляються на ці ключові слова.

Ключові слова предметів також охоплюють слова в назві карт предметів, наприклад, *річковий камінь* і *спис*.

Приклад ключових слів на карті ночі

РИЗИК, ЗВИТЯЖЕЦЬ

РОЗІГРАЙТЕ, ЯКЩО на суміжному тайлі є **ЖЕТОН ТАЄМНИЦІ**. В іншому разі РОЗІГРАЙТЕ СПОКІЙНУ НІЧ.

ЗНАМЕННЯ

Знамення — це благословення, заботбони, щасливі випадки та нещастя, які віщують небесні явища в долині. Існує п'ять знамень, які можна розрізнити за такими іконками:



Хмара



Комета



Місяць



Зірка



Сонце

Ці іконки не мають власних ефектів, але на них можуть посилатися інші ігрові ефекти. Внизу кожної карти ночі зображено одну або кілька іконок знамень.

ПОТОЧНЕ ЗНАМЕННЯ

Усі іконки знамень на верхній карті скиду ночі є **ПОТОЧНИМИ ЗНАМЕННЯМИ**. Якщо в скиді ночі нема жодної карти, то **ПОТОЧНИМИ ЗНАМЕННЯМИ** стають знамення, зображені на карті виклику. Будь-які ігрові ефекти, що посиляються на знамення, стосуються поточних знамень.

Якщо наприкінці будь-якого дня ціль «Виготовити зброя» досягнута, **200** (знайдіть у писанні).



Знамення на карті виклику

4 **ПОДІЯ В ДОЛИНІ**

Досліджуючи долину, ваші люди знайшли вражаючу кількість ресурсів. Кожен персонаж на тайлі з річкою, озером або болотом отримує 1 воду.

Додайте +2, якщо у персонажа є *плащ*.

10+ Ви зібрали трохи води, а потім знайшли сухе місце для ночівлі. Отримайте 1 воду.

8-9 Ви шумно продираєтесь до сухого місця. Зазнайте .

1-7 Ви провели ніч змерзлі, мокрі й нещасні. Зазнайте . Якщо 2 або більше персонажів отримують цей результат, збільште .



НАОЗ

Знамення на карті ночі (горілиць)

ТЛУМАЧЕННЯ ЗНАМЕНЬ

Окрім поточної карти виклику та карт ночі, також знамення приховані на багатьох ігрових компонентах. Якщо персонаж знаходить одне з таких знамень, він може витлумачити його, щоб спрацювали різні ігрові ефекти.

Кожен персонаж може витлумачити лише одне знамення за день. Витлумачене знамення не можна тлумачити знову в той же день. Це означає, що два персонажі не можуть тлумачити одне й те саме знамення на одному й тому ж компоненті протягом одного дня (але вони можуть тлумачити одне й те саме знамення на різних компонентах протягом одного дня).

Для тлумачення знамення мають виконуватися усі вказані критерії:

- Знамення має бути видно на ігровому компоненті, який має номер, наприклад, карта або тайл місцевості. Персонаж не може тлумачити знамення на карті ночі або жетоні.
- Тлумачення знамення потрібно завершити у фазі дня. Персонаж не може тлумачити знамення у фазі ночі.
- Знамення, яке тлумачить персонаж, має збігатися з одним із поточних знамень.
- Персонаж, який тлумачить знамення, повинен взаємодіяти (див. нижче) з компонентом, на якому міститься знамення.

Гравець за персонажа шукає в таблиці знамень із писання те знамення, яке, на його думку, збігається з поточним, а потім у цій таблиці шукає номер компонента. Записи розташовані в порядку зростання. Якщо гравець знайшов запис, що відповідає знаменню та номеру компонента, тлумачення вважають **успішним**, і персонаж зачитує та виконує написане. Якщо ж відповідного запису немає, витлумачити знамення **не вдалося** — нічого не відбувається. Зверніть увагу, що не кожне зображення зі знаменням матиме наслідок. Отримуйте задоволення від процесу пошуку, а не тільки від успішного результату. **Для уникнення спойлерів, не читайте записи в таблиці, які не відповідають номеру компонента, який ви тлумачите.** Записи про знамення можна знайти, почавши з таких сторінок писання:

- Знамення хмари: с. 113
- Знамення комети: с. 119
- Знамення місяця: с. 123
- Знамення зірки: с. 129
- Знамення сонця: с. 133

Взаємодія з компонентами

Тлумачачи знамення, персонаж взаємодіє з компонентами в такий спосіб:

- Персонаж взаємодіє з тайлом, якщо він перебуває на цьому тайлі.
- Персонаж взаємодіє з накладкою, якщо він перебуває на тому ж тайлі, що і накладка.
- Персонаж взаємодіє з картою добування харчів, якщо під час дії добування харчів він додав цю карту до свого ряду композиції добування харчів (не в руку). Персонаж також взаємодіє з картою добування харчів, якщо будь-який ігровий ефект указує йому подивитися на цю карту, навіть якщо він не виконує дію добування харчів, а просто дивиться на карту.
- Персонаж взаємодіє з картою подорожі, коли її розігрує.
- Персонаж взаємодіє з картою рибальства, якщо під час дії рибальства ця карта містить активні течії та місця кльову.
- Персонаж взаємодіє з будь-якими предметами, що є в його інвентарі.
- Персонаж взаємодіє з картою споруди, якщо він перебуває на тому ж тайлі, що й аванпост із цією спорудою.
- Персонаж взаємодіє з картою чудовиська (див. с. 72), поки він розігрує зустріч із цим чудовиськом.

Під час дії гравець може тлумачити знамення на компоненті, з яким він взаємодіє. Почавши тлумачення, гравець виконує його до кінця, перш ніж повернутися до виконання дії, якщо це можливо.

Гравці також можуть знайти знамення на компонентах, які тут не вказані. У такому разі гравці самі визначають, як взаємодіяти із цими компонентами.

ПРЕДМЕТИ

Предмети у грі представлені у вигляді карт. Вони надають персонажам різноманітні унікальні вміння, а також знаряддя, які можна використовувати для обробки ресурсів і будівництва споруд.

Якщо на карті предмета вказана місткість, це означає, що на ньому можна розміщувати ресурси. Персонаж, у чиєму інвентарі є такий предмет, може покласти ресурси на карту предмета, а не в торбинку з ресурсами. Місткість визначає кількість і тип ресурсів, які можна розміщувати на предметі. Ресурси не можна розміщувати на картах предметів, які лежать долілиць. Коли гравець утрачає або скидає предмет, він повинен повернути ту карту в запас.

Персонаж може вільно переміщати ресурси між своєю торбинкою та предметами, які можуть вміщувати ресурси.

З метою полегшення керування інвентарем, предмети поділяють на три типи: ручні, кишенькові та натільні. Кожен предмет позначено іконкою у верхньому кутку карти, яка вказує на його тип:



Ручний



Кишеньковий

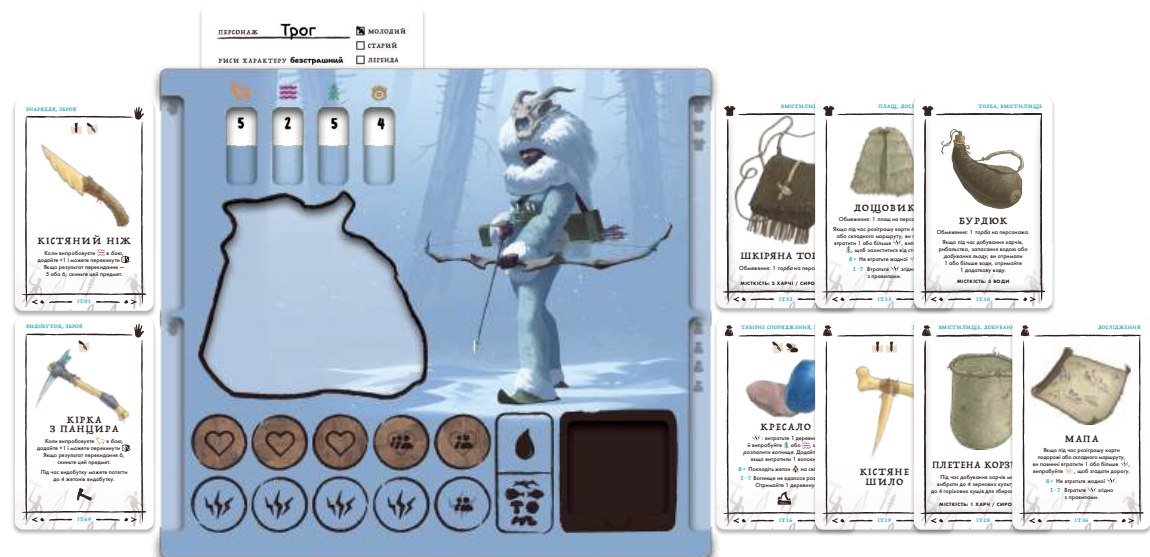


Натільний

Ручні предмети — це предмети, які персонаж повинен тримати в руках, до кишенькових предметів належать різноманітні невеликі знаряддя та дрібнички, які можна легко зберігати в бічній сумці або кишені, а натільні предмети персонажі вдягають.

Кожен тип предметів має відповідний слот на планшетах накидки персонажа, де ці предмети можна зберігати.

Кількість іконок, зображених у слотах для ручних, кишенькових і натільних предметів на планшеті накидки, вказує, скільки предметів цього типу може мати персонаж.



Персонаж може мати до двох ручних, чотирьох кишенькових і трьох натільних предметів.

Знаряддя

РИБАЛЬСТВО, ЗЕРНЯ



СПИС ІЗ РІЧКОВОГО КАМЕНЮ

Коли проходите випробування в бою або на полюванні, можете перекинути **6**. Якщо результат перекидання — 6, скиньте цей предмет. Під час рибальства, перед тим як призначити кубики, можете

Бонуси

На цій карті предмета можна зберігати до трьох жетонів води.

рибальства, запасання водою або добування льоду, ви отримали 1 або більше води, отримайте 1 додаткову воду.

МІСТКІСТЬ: 3 ВОДИ

ІТ38

Коли персонаж отримує предмет, він кладе його карту горілиць, обабіч планшета накидки в один з відведених для нього слотів. Якщо на планшеті немає вільних слотів для предмета, який отримав персонаж, він може звільнити слот, віддавши предмет (можна той, який він щойно отримав) іншому персонажу на тому ж тайлі або скинути чи спакувати предмет (див. «Пакування предметів» нижче).

Коли ефект указує персонажу скинути предмет, персонаж повертає його в колоду предметів. Також гравець будь-якої миті може скинути карту предмета зі свого інвентарю.

ПАКУВАННЯ ПРЕДМЕТІВ

Кожен персонаж може використовувати слоти для кишенькових предметів для **ПАКУВАННЯ** предметів. Щоб спакувати предмет, персонаж кладе будь-який свій предмет (ручний, натільний або кишеньковий) долілиць у **вільний** кишеньковий слот.

Поки предмет спаковано, він займає кишеньковий слот, але персонаж не може його використовувати, доки не **РОЗПАКУЄ**. Коли персонаж розпаковує предмет, він перевертає його горілиць і кладе у відповідний вільний слот інвентарю. Якщо такий слот недоступний, персонаж може скинути або спакувати інший предмет, щоб звільнити потрібний слот.

Коли предмет спаковано, перемістіть усі жетони ресурсів із цього предмета до інвентарю персонажа. Усі жетони, що не є ресурсами, залишаються на спакованому предметі. Поки предмет спакований, на нього не можна додавати жетони або вилучати їх з нього.

У фазу ночі персонажі можуть **перепакувувати** предмети зі свого інвентарю під час виконання кроку перевірки інвентарю.

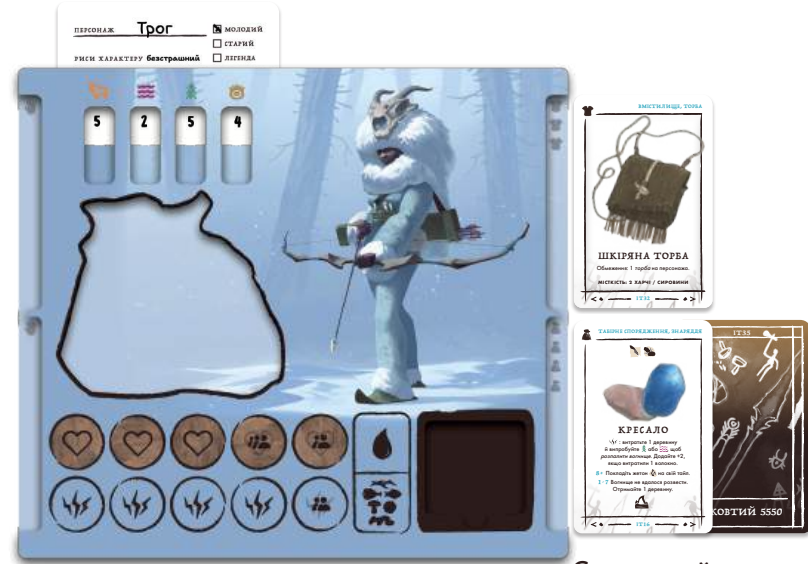
У фазу дня персонажі можуть перепакувувати предмети так:

- Коли персонаж отримує предмет, він може спакувати цей або будь-який інший предмет зі свого інвентарю.
- Під час виконання дії перепакування персонаж може спакувати та розпакувати будь-які предмети зі свого інвентарю.
- Під час виконання дії обміну обидва персонажі можуть спакувувати та розпакувати будь-які предмети (незалежно від того, обмінюють вони їх чи ні).

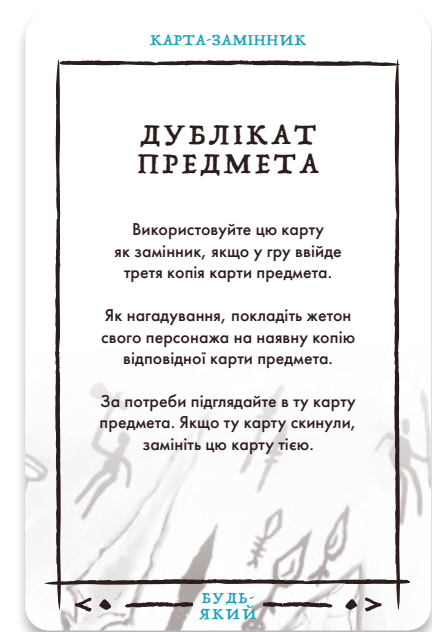
ДУБЛІКАТИ ПРЕДМЕТІВ

Немає обмеження на кількість предметів; якщо потрібно більше двох копій одного предмета, гравці можуть використовувати карту дубліката предмета, яку треба покласти в ігрову зону як заміну.

Кarti дублікатів предметів можна використати, як копію предмета, коли його кількість перевищує кількість наявних у грі компонентів.



Спакований предмет



СПОРУДИ

Споруди представлені у вигляді карт. Вони додають різноманітні унікальні бонуси аванпостам, на яких побудовані. Будівництво споруди — це дія, за яку потрібно сплатити певну вартість (див. «Будівництво споруди» на с. 34).

Якщо ігровий ефект руйнує споруду, гравці викреслюють її або стирають із карти аванпосту, де вона була. А також скидають усі жетони або карти предметів, які зберігалися або розміщувалися на цій споруді. Зруйновану споруду не враховують у ліміт п'яти споруд для аванпосту.

На місці зруйнованої споруди можна побудувати іншу споруду. Коли споруда збудована, її бонуси стають доступними для персонажів, поки ті перебувають на тайлі із цією спорудою. На лицьовому боці кожної карти споруди вказано ключові слова споруди (не мають власного ігрового ефекту) та бонуси споруди. Якщо на споруді можна зберігати ресурси, то на карті буде вказано її місткість. До або після будь-якої дії персонажа, а також під час кроку «Перевірка інвентарю» фази ночі, гравець на одному тайлі з будь-якими спорудами може переміщати ресурси між своїм інвентарем і спорудами, в яких можна зберігати відповідні ресурси. Карти споруд використовують у грі як пам'ятки, тому гравці можуть збудувати декілька однойменних споруд на одному або різних аванпостах. Ресурси можна зберігати безпосередньо на картах споруд, які дають змогу зберігати ресурси. Проте, якщо в грі одночасно більше однієї однойменної споруди, які дають змогу зберігати ресурси, то рекомендуємо зберігати ресурси поруч із картою аванпосту, на якій побудована споруда.

Зазвичай гравці не можуть розміщувати жетони на спорудах, призначених для жетонів іншого типу. Однак ігрові ефекти можуть ігнорувати це правило. Якщо ефект указує розмістити непідходящий жетон на споруді, то гравець кладе цей жетон на цю споруду. Поки жетон розміщено на споруді, призначеній для іншого типу жетонів, його можна перемістити лише за допомогою спеціальних ігрових ефектів (наприклад, ефекту на цій карті споруди).

ВЛАСТИВОСТІ НАКИДОК

Під час гри суспільство може надбати **ВЛАСТИВОСТІ НАКИДОК**, які стануть доступними персонажам. Властивості накидок — це двобічні жетони, які дають персонажам додаткові вміння. Деякі властивості доступні лише персонажам у конкретній накидці, про що зазначено на звороті жетона властивості накидки.

Ігрові ефекти можуть додати властивість накидки до культурних надбань суспільства. Коли це стається, гравці записують цю властивість накидки на сторінці «Культура» в журналі. Після цього вони відкладають цю властивість накидки вбік. Будь-які властивості накидки, записані в культурних надбаннях, доступні протягом усієї кампанії.



У підземне сховище можна вмістити до чотирьох ресурсів, а також воно запобігає псуванню грибів і корінців, які там зберігаються.

Властивість накидки «Переслідувач здобичі» може використовувати лише персонаж у накидці дослідника.



Під час підготування нового виклику кожен персонаж може вибрати не більш як одну властивість накидки з доступних культурних надбань та помістити її у відповідний слот на своєму планшеті накидки. Щоб вибрати властивість накидки, персонаж має відповідати усім її вимогам. Персонаж має використовувати свою властивість накидки відповідно до опису в тексті цієї властивості.

Ефекти властивості накидки можуть містити іконку перевертання (↺), яка вказує, що після застосування властивості накидки, її слід перевернути на інший бік. Усі властивості накидок мають ефекти, які можна використовувати один раз на день, а деякі властивості крім цього мають постійні ефекти (вказані з обох боків жетона).

Властивість накидки можна використовувати, лише коли її жетон лежить горілиць.

ПЕРЕСЛІДУВАЧ РІЧКИ

Коли ви рибалите, можете ↺, щоб відкрити додаткову карту запасу. Виберіть одну, а іншу затасуйте назад у колоду.

Дослідник може отримати властивість накидки «Переслідувач річки» під час підготувань.

ПОСЛАБЛЕННЯ ЖЕТОНІВ

Зміну статусу жетона протягом гри показують завдяки його послабленню.

Жетони, які можна послабити, мають два боки. На одному зображена стрілка, а на іншому — іконка «х».

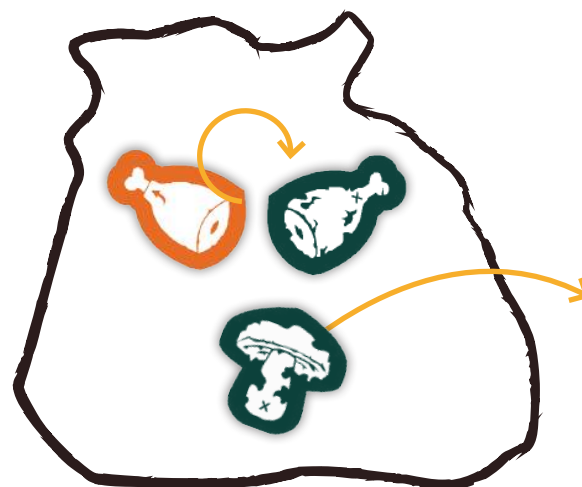
Ці іконки слугують нагадуванням про процес послаблення жетона. Коли гравець послаблює жетон із зображеною стрілкою, він перевертає його на інший бік. Послабивши жетон зі зображенням «х», гравець скидає його.

Жетони прихистку є винятком, на одному їхньому боці зображено «2», а на іншому — «1». Послабивши жетон прихистку, який лежить боком із «2», гравець перевертає його на бік із «1». Якщо жетон уже лежить на боці з «1», гравець скидає його.

Іноді ігрові ефекти вказують персонажам розмістити жетони на компонентах гри, на які зазвичай не можна класти ці жетони, наприклад, на карту цілі (на карті є вказівка розмістити на неї жетони харчу для досягнення цілі). У таких випадках ці жетони **не треба** послабляти.

Нижче наведено перелік жетонів, які можна послабити, і компонентів, на яких їх зазвичай розміщують, а також де їх можна послабити за звичайних умов. Усі ці жетони, розміщені не на вказаних компонентах, не підлягають послабленню.

- **Покращення:** планшети персонажів, супутників, чудовиськ.
- **Недуги:** планшети персонажів.
- **Швидкопсувні харчі:** карти персонажів, карти супутників, карти предметів і карти споруд.
- **Жетони виснаження:** тайли.
- **Жетони вогнища:** тайли.
- **Жетони прихистку:** тайли.

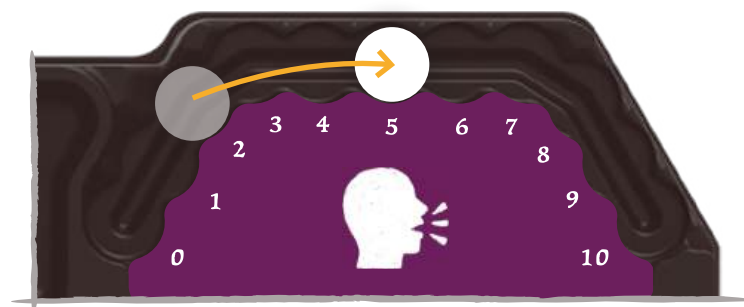


Коли харчі псуються, свіжі харчі стають підпсутими, а підпсуті скидають.

ТРЕКИ СУСПІЛЬСТВА (НАСЕЛЕННЯ, НЕСПОКІЙ, ДОСВІД, АКТИВНІСТЬ)

У грі є чотири треки, за допомогою яких гравці відстежують інформацію про суспільство: **активність** (👤), **досвід** (🌀), **неспокій** (🧠) і **населення** (👥). Ці треки є спільними для всіх персонажів.

Коли ігровий ефект указує персонажу **збільшити** або **зменшити** рівень активності, досвіду, неспокою або населення суспільства, гравці переміщують маркер на відповідну кількість поділок вгору (збільшити) або вниз (зменшити) по вказаному треку, щоб той завжди показував поточне значення.



Треба збільшити 🧠🧠🧠 (неспокій) на 3, тож маркер неспокою пересувають на три поділки на треку неспокою з 2 на 5.

АКТИВНІСТЬ (👤)

Активність відображає постійний тиск на персонажів з боку їхнього оточення та суспільства загалом і підштовхує до досягнення їхніх цілей. На початку кожної партії активність установлюють на поділці «0». Вона не може перевищувати 20.

Активність зростає під час кожної фази ночі. Різноманітні ефекти упродовж гри також можуть збільшувати рівень активності. Коли рівень активності на треку зростає, це змушує персонажів розігрувати події, що врешті-решт може привести до завершення гри (див. «Збільшення активності та розіграш подій» на с. 54).

ДОСВІД (🌀)

Досвід відображає отримані персонажем знання. На початку кожної партії рівень досвіду встановлюють на поділці «0». Отже, будь-який невитрачений досвід, який залишився наприкінці попередньої партії, втрачається. Рівень досвіду не може перевищувати 20.

Протягом гри різні ефекти, такі як переміщення на тайли з жетонами таємниць (див. «Жетони локацій» на с. 57), можуть збільшувати рівень досвіду.

Під час гри персонажі можуть витратити досвід, наприклад для проєктування споруд (див. «Проєктування споруди» на с. 34).

НЕСПОКІЙ (🧠)

Неспокій відображає зростаюче невдоволення суспільства. Ріст неспокою впливатиме на гру різними негативними способами і призводитиме до дестабілізуючих ефектів карт. Рівень неспокою не змінюється між партіями. Він не може перевищувати 20.

Наприкінці кожної фази ночі, якщо рівень неспокою дорівнює 20, гравці читають 📖 418.

НАСЕЛЕННЯ (👥)

Населення відображає розмір суспільства. Воно визначає максимальну кількість аванпостів, які персонажі можуть побудувати (див. «Будівництво аванпоста» на с. 32), і може мати різні наслідки наприкінці партії. Чисельність населення не змінюється між партіями і не може перевищувати 20.

У кінці кожної фази ночі, якщо чисельність населення дорівнює 0, гравці читають 📖 333.

НАКЛАДКИ

Картонні накладки використовують для додавання унікальних елементів на тайл, таких як аванпости, руїни, лігва чудовиськ (див. с. 211 писання) та інші нетипові місцевості, наприклад льодовики (див. с. 210 писання).

Кожна зона може мати не більше однієї накладки, але на одному тайлі потенційно може бути декілька накладок.

У грі є накладки двох форм. Більшість накладок накривають третину тайла. Кілька накладок накривають увесь тайл.

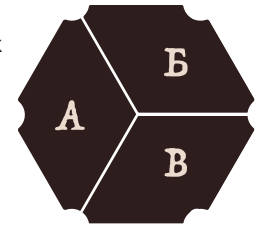
Накладку, яка накриває третину тайла, можна розмістити так, щоб вона повністю накривала одну з трьох зон тайла. Накладку, яка накриває весь тайл, розміщують подібно до тайлів, поверх іншого тайла.

Будь-які природні об'єкти, повністю накриті накладкою, вважають відсутніми на тайлі.

Накладка буває **БЕЗПЕРЕШКОДНОЮ**, **ПЕРЕШКОДЖАЮЧОЮ** або **НЕПРОХІДНОЮ**.

- **Безперешкодна:** персонаж може пересуватися через накладку, яка не перешкоджає руху, подібно до суші. Щоб подолати складний маршрут, який перетинає край тайла із цією накладкою, персонаж не втрачає $\frac{1}{2}$.
- **Перешкоджаюча:** персонаж може рухатися через перешкоджаючу накладку. Проте, щоб подолати складний маршрут, який перетинає край тайла із цією накладкою, персонаж утрачає одну $\frac{1}{2}$.
- **Непрохідна:** персонаж не може перетнути край тайла з непрохідною накладкою.

На с. 209 писання є довідник, де можна дізнатися, до якого типу належить накладка. Рекомендуємо заглядати в цей довідник, коли виникатиме потреба, а не читати його повністю, оскільки він може містити спойлери майбутніх ефектів місцевості.



КАРТИ ЗНАНЬ

Карти знань утілюють важливі суспільні відкриття, завдяки яким суспільство може процвітати.

Ігрові ефекти можуть додати карту знань до культурних надбань суспільства. Коли це відбувається, гравці записують назву карти та її номер у журнал на сторінці «Культури». Після цього вони беруть відповідну карту знань із колоди і кладуть її горілиць у свою ігрову зону. Вона виконуватиме функцію карти-довідки.

Гравці повинні дотримуватися правил, описаних на будь-якій карті знань, до кінця кампанії. На початку кожної партії викладайте в ігрову зону всі карти знань, записані в журналі.



СТІНА ПЕРВІСНОЇ ПЕЧЕРИ

Стіна первісної печери — це простір, де гравці зображають важливі події з історії свого суспільства. Коли ігровий ефект указує гравцям створити малюнок на стіні печери, у вказівках буде детальний опис знаків, які потрібно намалювати. Коли гравці розмалювали стіну печери, вони розподіляють знаки між зворотами карт своїх персонажів, як описано на с. 70.

Знаки, зображені на стіні первісної печери, зберігають протягом усієї кампанії, і навіть якщо вони не мають власного ефекту, ігрові ефекти будуть на них посилалися.

ПРОІЛЮСТРУЙТЕ САГУ

Коли ефект указує гравцям **ЗОБРАЗИТИ САГУ НА СТІНІ ПЕРВІСНОЇ ПЕЧЕРИ**, вони повинні намалювати свою інтерпретацію подій цієї саги так, як вони відбувалися під час партії, використавши один або кілька вказаних знаків. Якщо в ігровому ефекті зазначено лише назву знака, гравці можуть знайти цей знак у «Списку знаків» на с. 225 писання.

Для цілей гри лише знаки з переліку необхідно зобразити в сазі. Всі інші частини цього зображення несуть суто естетичний характер, щоб гравці могли насолодитися розповіддю. Додаючи до зображення саги необов'язкові елементи, гравці мають уникати малюнків, які виглядають занадто схожими на наявні знаки, щоб у майбутньому уникнути плутанини між оздобленням та реальними знаками.

ВІДСЛІДКУВАННЯ ЗНАКІВ У ПИСАННІ

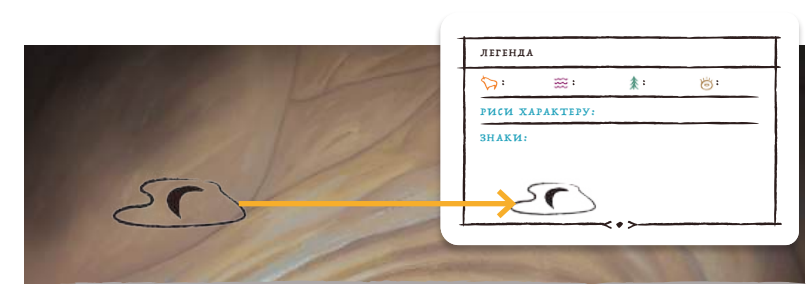
Якщо гравці бажають вести повний облік знаків на стіні первісної печери, вони можуть записувати назви знаків у своєму журналі і заглядати у «Список знаків» на с. 225 писання.

Можна малювати олівцем будь-якого кольору зі вказаних на сторінці «Культури» в журналі. За замовчуванням доступний чорний олівець.



Стіна первісної печери

Карта персонажа



Кожен малюнок на стіні печери також зображено на звороті карти вибраного персонажа.

Приклад зображення саги на стіні первісної печери. Знаки прибуття та Зеленої долини є обов'язковими, а птахи — тематичне оздоблення.



Прибуття



Зелена долина

Оточувальні знаки

Деякі ігрові ефекти вказують гравцям намалювати один знак, що **ОТОЧУЄ ІНШИЙ ЗНАК**. У такому разі гравці малюють **ОТОЧЕНИЙ** знак повністю всередині відкритої області **ОТОЧУВАЛЬНОГО** знака.



Знак завершення, що оточує знак крові місяця.

Прикрашальні знаки

Деякі ігрові ефекти вказують гравцям намалювати один знак, **ПРИКРАШЕНИЙ ІНШИМ ЗНАКОМ**. У такому разі гравці малюють **ПРИКРАШАЛЬНИЙ** знак, поєднавши його з верхньою частиною знака, який потрібно **ПРИКРАСИТИ**.



Знак чудовиська, прикрашений знаком гніву.

Додавання знаків на карти персонажів

Коли гравці зображають сагу на стіні первісної печери, то за кожен знак, який є частиною цієї саги, гравці вибирають одного з активних персонажів і малюють цей знак на його карті з боку легенди. Гравці спільно вирішують, як розподілити ці знаки, спираючись на внесок персонажів і розвиток сюжету. Оточувальний і прикрашальний знаки треба додавати до однієї карти персонажа так, як вони зображені на стіні первісної печери.

ЗАГИБЛІ ПЕРСОНАЖІ

У грі персонаж може загинути кількома способами: від старості між партіями, або його можуть здолати недуги.

Коли персонаж гине, виконайте такі кроки.

1. ПОГОРЮЙТЕ

Киньте кубик і застосуйте відповідний результат, додавши 2, якщо персонаж помер від старості між викликами (або подіями в нескінченному режимі):

1: зменште населення на один (👤);

2–4: збільште неспокій на один (💡);

5–6: виберіть одну з характеристик цього персонажа. Збільште її назавжди на 1, щонайбільше до 6.

2. ПОЗНАЧТЕ КЛІТИНКУ ЛЕГЕНДИ

Поставте позначку в клітинці «Легенда» на карті загиблого персонажа.

3. СТВОРІТЬ ЛЕГЕНДУ

Переверніть карту цього персонажа на зворот і запишіть його ім'я, характеристики та риси. Тепер цей персонаж — легенда, а його карта — карта легенди.

Покладіть цю карту в запас до інших карт легенд. Ігрові ефекти можуть посилатися на ці легенди (див. «Легенди» на с. 71).

4. СТВОРІТЬ НОВОГО ПЕРСОНАЖА

Гравець, чий персонаж загинув, створює нового персонажа, дотримуючись інструкцій у розділі «Створення персонажа» на с. 6. Також цей гравець може вибрати персонажа, який ще не загинув, але не задіяний у цій партії.



Приклад карти легенди

5. УПОРЯДКУЙТЕ ІНВЕНТАР

Частину інвентарю загиблого персонажа можна **ЗАПОВІСТИ** іншому персонажу / персонажам, або помістити на тварину-супутника (див. «Тварини-супутники» на с. 89). Усе залежить від того, як загинув персонаж:

- Якщо загиблий персонаж перебував на одному тайлі зі щонайменше ще одним персонажем: інші персонажі на цьому тайлі можуть сумарно отримати до п'яти предметів і п'яти ресурсів з інвентарю загиблого персонажа. Персонажі розподіляють їх між собою на власний розсуд.
- Якщо загиблий персонаж перебував на одному тайлі з твариною-супутником: власник може покласти будь-яку кількість ресурсів і предметів в інвентар цього супутника, дотримуючись ліміту інвентарю супутника. Тварина залишається на цьому тайлі й із цієї миті не пов'язана з загиблим персонажем (див. «Тварини-супутники» на с. 89).
- Якщо загиблий персонаж перебував на одному тайлі зі щонайменше ще одним персонажем і твариною-супутником: інші персонажі на цьому тайлі можуть сумарно отримати до п'яти предметів і п'яти ресурсів з інвентарю загиблого персонажа, а решту ресурсів можна покласти в інвентар тварини-супутника, як описано вище.
- Якщо загиблий персонаж перебував на тайлі на самоті й без тварини-супутника: всі ресурси та предмети з інвентарю персонажа втрачено і їх потрібно повернути в запас.
- Якщо персонаж загинув між викликами (або подіями в нескінченному режимі): гравець може передати своєму новому персонажу будь-які п'ять предметів і будь-які п'ять ресурсів з інвентарю загиблого персонажа.

Усі інші ресурси та предмети, які не вдалося заповісти іншим персонажам або зберегти завдяки тварині-супутнику, втрачено і їх потрібно повернути в запас.

6. РОЗМІСТІТЬ ФІГУРКУ

Якщо персонаж загинув під час партії, то на початку наступної фази дня гравець може розмістити свого нового персонажа на стартовому тайлі або будь-якому іншому тайлі з аванпостом.

Персонаж починає гру з максимальною кількістю доступної енергії.

ЛЕГЕНДИ

Після загибелі персонаж стає легендою (див. «Загиблі персонажі» на с. 70). Карти легенд зберігають в окремій колоді. Під час гри гравці можуть отримати вказівку написати або намалювати щось унизу карти легенди.

ОТРИМАННЯ КАРТ ЛЕГЕНД

Ігрові ефекти можуть указати гравцеві **потягнути** або **вибрати** карту легенди.

Щоб потягнути карту легенди, гравець спочатку перетасовує колоду карт легенд, а тоді тягне **нижню** карту й кладе її боком легенди догори поруч із планшетом накидки свого персонажа.

Щоб вибрати карту легенди, гравець просто бере бажану карту легенди з колоди легенд. Потім він кладе її боком легенди догори поруч із планшетом накидки свого персонажа.

Одночасно у персонажа може бути не більше як одна карта легенди. Якщо персонаж отримав інструкцію потягнути або вибрати карту легенди, а у нього вже є одна така карта, або якщо в колоді легенд відсутні карти, цей ефект ігнорують.

ВИКОРИСТАННЯ КАРТ ЛЕГЕНД

Персонаж може використовувати карту легенди, розміщену поруч з його планшетом накидки, такими способами:

- **Приклад героїзму:** під час проходження випробування, персонаж може замінити своє значення характеристики значенням легенди. Про це потрібно оголосити **перед** кидком для цього випробування.
- **Мудрість минулого:** коли будь-який ефект (разом із випробуванням) перевіряє наявність у персонажа риси або знака, персонаж може вирішити використати рису або знак із карти легенди. Якщо карту використовують для випробування, це потрібно зробити **перед** кидком для цього випробування.

Якщо персонаж використав карту легенди, він повинен повернути її назад до колоди легенд.

ЗАБУТІ ЛЕГЕНДИ

Карти легенд суспільств із попередніх кампаній зазвичай не використовують, а деякі ефекти можуть призвести до того, що легенди підуть у забуття.

Усі карти легенд із попередніх кампаній і карти легенд, забуті через дію ігрових ефектів, потрібно покласти до колоди карт за розділювачем «Повернуті до коробки». Вони не доступні для суспільства, лише ефект може надати доступ до забутої легенди.

ЧУДОВИСЬКА

Чудовиська — це величезні істоти, які з'являються в долині під час гри. Після появи вони живуть у лігвах, які розміщують як накладки на мапі, просуваються сушею під час гри і можуть взаємодіяти з персонажами.

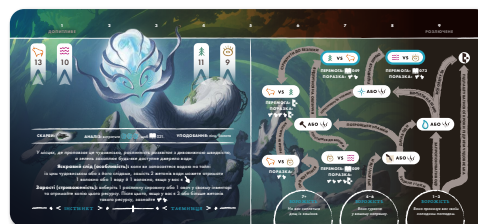
Кожне чудовисько має планшет та фігурку. Планшет чудовиська використовують для відстеження ворожості чудовиська, також на ньому відображено його характеристики, вміння, схему зустрічі тощо. Фігурку чудовиська використовують для позначення поточного місцезнаходження чудовиська на мапі, коли воно насторожене.

Кожне чудовисько має такі компоненти:

- одна двобічна накладка лігва;
- одна або кілька накладок пробудження;
- один маркер ворожості;
- жетони мети / слідів;
- три карти таємниць;
- дві карти інстинктів.

Планшет, карти та накладки чудовиська мають однаковий номер (ВН1, ВН2 і т.д.) для полегшення їх пошуку. Фігурка чудовиська відповідає зображенню на планшеті цього чудовиська.

Планшет чудовиська



Фігурка чудовиська



Жетони мети / слідів



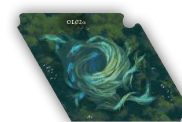
Карти інстинктів / таємниць



Пробудження чудовиська (накладка)



Лігво чудовиська (накладка)



Маркер ворожості



ХАРАКТЕРИСТИКИ ТА ВОРОЖІСТЬ

Чудовиська мають такі ж характеристики, як і персонажі: міць (🔥), спритність (🌀), переконливість (🌲) та спостережливість (👁️). Значення характеристик надруковані на їхніх планшетах, а ігрові ефекти можуть їх покращувати (див. «Покращення» на с. 14).

Крім того, чудовиська мають стан ворожості, що може визначати їхню поведінку і впливати на наслідки зустрічі з персонажами. Ворожість чудовиська визначають положенням маркера ворожості на треку ворожості у верхній частині планшета чудовиська.

Ігровий ефект може **СЕРДИТИ** або **ЗАСПОКОЮВАТИ** чудовисько. Відповідно рухайте маркер треком ворожості залежно від указівок. Одна сторона треку ворожості вказує на те, що чудовисько зараз **ДОПИТЛИВЕ**, а протилежна — що воно **РОЗЛЮЧЕНЕ**. Сама по собі ворожість не має ефекту, але багато ігрових ефектів можуть посилатися на неї при визначенні наслідків.



СКАРБИ

На кожному планшеті чудовиська вказані його **СКАРБИ**. Кожен скарб — це жетон сировини або чогось іншого, пов'язаного із цим чудовиськом. Скарб не має власного ефекту, але на нього можуть посилатися різні ігрові ефекти.

АНАЛІЗ

Кожен планшет чудовиська має ефект **АНАЛІЗУ**. Цей ефект дає змогу персонажу на тайлі, який містить жетон слідів чудовиська, витратити три одиниці досвіду (🧠🧠🧠), щоб витлумачити залишені сліди й у такий спосіб дізнатися одну з його таємниць (див. «Таємниці» на с. 81).

УПОДОБАННЯ

Кожне чудовисько має **УПОДОБАННЯ**, яке допомагає визначити, куди чудовисько просувається під час кожної активації (див. с. 77).

ОСОБЛИВІСТЬ І СТРИВОЖЕНІСТЬ ЧУДОВИСЬКА

На кожному планшеті чудовиська є його особливість та ефект стривоженості.

Особливість модифікує або тайл, де перебуває чудовисько, або тайл, по якому воно просувалося, про що свідчить наявність жетонів слідів, залишених після його переміщення.

Ефект стривоженості спрацьовує, коли її викликає інший ефект. Наприклад, це часто стається під час розіграшу карти ночі.

ПОЯВА ЧУДОВИСЬКА

Різні ігрові ефекти можуть привести до **ПОЯВИ** в долині чудовиська. Чудовисько з активним лігвом з'являється в долині настороженим або сплячим (див. «Стани чудовиська» на с. 75). Після появи чудовиська суспільство отримує карту знань «Чудовиська» (KN21), якщо вони її ще не мають.

Щоб підготувати появу чудовиська потрібно дістати всі його компоненти й записати таку інформацію на сторінці цього чудовиська в журналі:

1. Дайте ім'я чудовиську

Гравці гуртом вигадують тематичне ім'я для чудовиська і записують його в розділі журналу про цього чудовиська. Це означатиме, що чудовисько з'явилося в долині.

2. Запишіть значення ворожості

Виставте «4» як стартовий показник ворожості в розділі журналу про цього чудовиська.

3. Підготуйте лігво чудовиська

Лігво вказує на присутність чудовиська в долині. Кожне лігво має два боки: активний і неактивний. Якщо лігво активне, то чудовисько зараз живе в долині (і може стати настороженим або впасти у сплячку будь-якої миті), а неактивне лігво сигналізує, що чудовисько покинуло долину, розчинившись у тумані часу.

Лігво — це накладка, тому на нього поширюються всі правила накладок: його потрібно розмістити так, щоб воно повністю накрило одну з трьох зон тайла (див. «Накладки» на с. 68), і воно не може міститися в одній зоні з іншою накладкою.

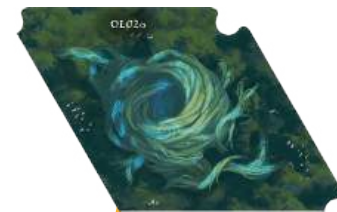
Коли з'являється чудовисько:

- Якщо в долині немає лігва, розмістіть лігво чудовиська активним боком догори, відповідно до ігрового ефекту, який спричинив появу цього чудовиська.
- Якщо лігво чудовиська вже є на ігровому полі, переверніть його з неактивного боку на активний. Кожне лігво чудовиська унікальне. Правила стосовно лігв можна знайти в «Довіднику накладок» на с. 209 писання.

Неактивне лігво



Активне лігво



Лігво чудовиська розміщують як і накладку, повністю накривши одну з трьох зон тайла.

СТАНИ ЧУДОВИСЬКА

Чудовисько з активним лігвом у долині перебуває в одному з двох станів: **НАСТОРОЖЕНЕ** або **СПЛЯЧЕ**. Поки хоча б одне чудовисько перебуває в настороженому стані, до кожного циклу дня й ночі додається фаза чудовиська (див. «Активация чудовиська» на с. 77).

Насторожене

Якщо в долині є одне або кілька чудовиськ з активними лігвами, то на початку кожного виклику випадковим чином гравці вибирають чудовисько з активним лігвом у долині, яке стане настороженим; усі інші чудовиська залишаються у сплячому стані (якщо в правилах виклику не вказано інше).

Насторожене чудовисько активується у фазі чудовиська. Під час активації чудовисько просувається мапою й поводить відповідно до призначеної йому карти інстинкту.

Коли чудовисько стає настороженим, гравці виконують підготування чудовиська в такій послідовності.

1. Розмістіть планшет чудовиська

Покладіть планшет чудовиська горілиць в ігрову зону.

Ворожість чудовиська стартує з 4.



2. Установіть стартову ворожість

Покладіть маркер ворожості на трек ворожості чудовиська відповідно до поточної ворожості чудовиська, записаної в журналі. Якщо це чудовисько вперше стає настороженим, установіть стартовий показник ворожості на «4».

3. Відкрийте карту інстинкту

Якщо поряд із чудовиськом ще не лежить карта інстинкту горілиць, гравці випадковим чином вибирають одну з карт інстинкту цього чудовиська і кладуть її горілиць внизу планшета чудовиська під словом «Інстинкт».

Деякі карти інстинктів можна прикріпити до чудовиськ за допомогою певних ігрових ефектів. Зверніть увагу, що ці карти не можна призначати, якщо ігровий ефект прямо не каже це зробити.

4. Розмістіть карти таємниць

Кожне чудовисько — це складна істота з дивними силами та таємничими бажаннями або вразливими місцями. Коли чудовисько насторожується, випадковим чином виберіть одну з його невідомих карт таємниць (яку ще не відкривали) і покладіть її долілиць унизу планшета чудовиська під словом «Таємниця». Після цього покладіть горілиць усі відомі карти таємниць (записані на сторінці «Чудовиська» в журналі) поруч із планшетом цього чудовиська.



5. Розмістіть фігурку

Розмістіть фігурку чудовиська на тайл, який містить відповідну накладку лігва.

6. Оновіть колоди

Додайте JB01–JB05 до колоди подорожей і NB01–NB08 до колоди ночі.

Спляче

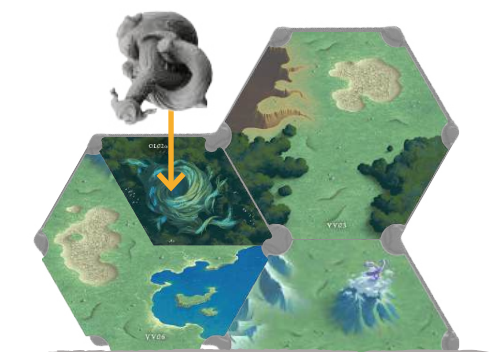
Якщо чудовисько має активне лігво в долині, але воно не стало настороженим, це чудовисько спить у своєму лігві, доки щось його не розбудить. Насторожені чудовиська також можуть переходити в сплячий стан під дією ігрових ефектів, наприклад унаслідок застосування їхніх карт інстинктів.

Поки чудовисько перебуває в сплячому стані, його фігурку прибирають із мапи, хоча його лігво залишається активним.

Коли чудовисько переходить у сплячий стан, гравці виконують такі кроки.

1. Вилучіть фігурку і жетони слідів

Гравці прибирають фігурку чудовиська з мапи. Якщо на мапі є жетони мети або слідів цього чудовиська, їх також потрібно повернути в запас.



Насторожене чудовисько починає просуватися з тайла зі своїм лігвом і переміщується під час своєї активації.

2. Запишіть значення ворожості

Запишіть поточне значення ворожості чудовиська на сторінці «Чудовиська» в журналі.

3. Приберіть компоненти чудовиська

Поверніть усі інші компоненти чудовиська в запас, разом із жетонами покращень (▲) із планшета цього чудовиська. Планшет та інші компоненти не знадобляться, доки чудовисько знову не стане настороженим.

АКТИВАЦІЯ ЧУДОВИСЬКА

Гравці розігрують фазу чудовиська після кожної фази ночі перед початком наступної фази дня. У фазі чудовиська, кожне **насторожене** чудовисько активується. Як правило, воно просувається мапою і взаємодіє з тайлами та персонажами.

Щоб активувати чудовисько, виконайте такі кроки.

1. Визначте мету

Коли чудовисько пересувається мапою, це називається **ПРОСУВАННЯМ**. Тайл, до якого просувається чудовисько, позначають жетоном мети.

Гравці визначають місце, куди слід покласти жетон мети чудовиська, за допомогою секції «Мета» на карті інстинкту цього чудовиська.

На цьому кроці, якщо жетон мети активного чудовиська **відсутній** на мапі, гравці застосовують правило секції «Мета» на карті інстинкту цього чудовиська й розміщують жетон мети на вказаний тайл. Якщо жетон мети можна розмістити на кількох тайлах, гравці спільно вибирають тайл.

Якщо на карті вже є жетон мети чудовиська, гравці переходять до кроку 2.

2. Виконайте просування

На цьому кроці гравці виконують секцію «Просування» на карті інстинкту активного чудовиська. Ця секція вказує гравцям пройти випробування, використавши одну з характеристик чудовиська. А тоді, відповідно до наслідку цього випробування, чудовисько просувається до жетона мети (див. «Просування» на с. 78) або до іншого пункту призначення, відповідно до секції «Просування».

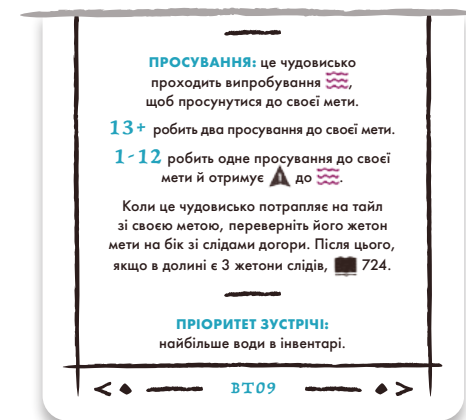
Якщо чудовисько не досягає тайла з жетоном мети, цей жетон залишають на мапі.

В іншому разі гравці переходять до виконання останньої частини секції «Просування» на карті інстинкту цього чудовиська, а тоді перевертають жетон мети на бік зі слідами.

Секція «Просування» вказує гравцям пройти випробування, а опісля порухати чудовисько в напрямку до його мети.



Секція «Мета» на карті інстинкту вказує гравцям, куди покласти жетон мети, якщо його ще немає на ігровому полі.



3. Зустріч

Якщо під час цього кроку чудовисько перебуває на тайлі з персонажами, то зустріч з одним із цих персонажів відбувається на початку фази наступного дня, до виконання будь-яких дій (див. «Зустріч із чудовиськом» на с. 79).

Якщо на цьому тайлі є два або більше персонажів, чудовисько зустрічається з персонажем, у якого вищий пріоритет, згідно з картою інстинкту. Якщо щонайменше два персонажі відповідають цьому критерію, гравці самі вирішують, із яким персонажем зустрінеється чудовисько.

ПРОСУВАННЯ

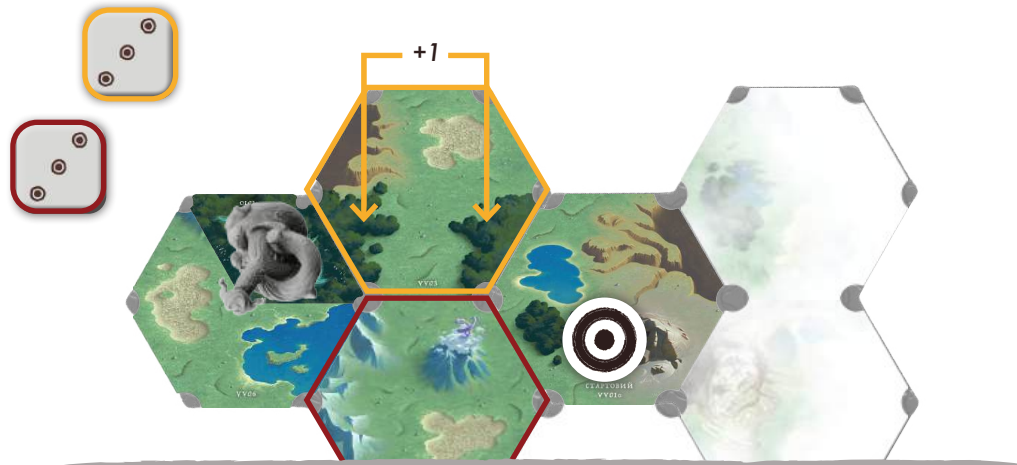
Якщо ефект указує чудовиську **просуватися**, чудовисько рухається на один тайл до жетона мети, дотримуючись таких правил:

- Воно завжди просувається на суміжний тайл, що є найближчим до тайла з жетоном мети. Тобто до такого, що з'єднаний найменшою кількістю суміжних тайлів з тайлом із жетоном мети.
- Якщо є кілька тайлів, від яких може пролягати найкоротший маршрут до жетона мети, гравці кидають по кубіку для кожного такого тайла. Результат кожного кидка збільшується на 1 за кожен тип природного об'єкта на такому тайлі, що відповідає одному з уподобань чудовиська (див. планшет чудовиська).

Чудовисько просувається на тайл із найвищим результатом. Якщо два або більше підсумкових значень збігаються, то гравці перекидають кубики за них (і тільки за них).

У рідкісних випадках замість мети чудовисько може мати конкретне місце призначення, вказане на його карті інстинкту. У таких випадках під час просування вважайте, що там розміщено жетон мети цього чудовиська. Пересунувши фігурку чудовиська, гравці застосовують усі ефекти, які спрацьовують, коли чудовисько опиняється на цьому тайлі. Ці ефекти описані на карті інстинкту чудовиська.

Чудовисько просувається: і жовтий, і червоний тайли розміщені на однаковій відстані від жетона мети. Для кожного із цих тайлів гравці кидають кубик. Результат кожного кидка — 3. Оскільки на жовтому тайлі є щонайменше один ліс, до жовтого результату додається 1, що збільшує значення до 4. На червоному тайлі немає об'єкта, якому віддає перевагу чудовисько, тому цей результат лишають без змін. Після цього чудовисько просувається на жовтий тайл.



УПОДОБАННЯ: ліси, болота

Це чудовисько віддає перевагу лісам й болотам.

УТЕЧА

Іноді ефект може змусити чудовисько до **втечі**. Коли чудовисько тікає, воно рухається на суміжний тайл із найбільшою кількістю типів природних об'єктів, до яких воно має уподобання (гравці вирішують, якщо є два або більше тайлів із найбільшою кількістю таких типів природних об'єктів). Якщо такого тайла немає, гравці самі вибирають, на який тайл тікає чудовисько.

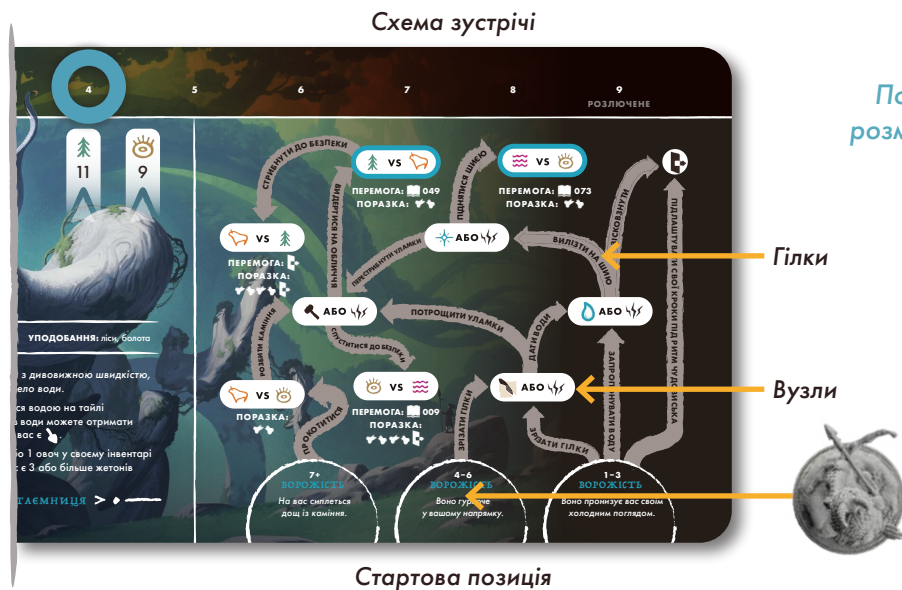
ЗУСТРІЧ ІЗ ЧУДОВИСЬКОМ

Персонажі можуть **ЗУСТРІТИСЯ** з чудовиськами і, застосувавши свої характеристики, предмети та енергію в серії небезпечних змагань, здобути різноманітні цінні винагороди.

Коли чудовисько закінчило своє просування, персонаж, який опинився на одному з них тайлі, зустрічається із цим чудовиськом. Критерії зустрічі з чудовиськом описані на карті інстинкту цього чудовиська.

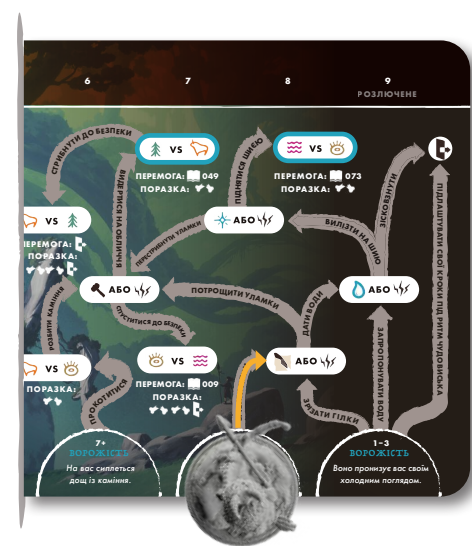
Під час зустрічі персонаж використовує **схему зустрічі**, зображену справа на планшеті чудовиська.

На початку зустрічі уявимо, що персонаж перебуває під чудовиськом, ймовірно, у спробі уникнути його уваги. Схема зустрічі показує шляхи, якими персонаж може залізти на чудовисько, починаючи з ніг і рухаючись угору. Внизу є три стартові позиції. Вони позначають різні початкові точки зустрічі, які відображають різну реакцію чудовиська на персонажа (залежно від ворожості). Від кожної початкової точки відгалужуються гілки — це доступний вибір та можлива реакція персонажа на цю зустріч. Ці гілки ведуть до різних вузлів, які символізують критичні моменти під час зустрічі, які вимагають від персонажа застосовувати ефекти або змагатися, щоб продовжити контакт.



Поточна ворожість чудовиська — 4, тому персонаж розміщує свою фігурку на відповідну стартову позицію.

Зі стартової позиції веде лише одна гілка, тож персонаж повинен вибрати саме її.



Щоб розіграти зустріч, гравець виконує такі кроки.

1. Розмістіть фігурку

Персонаж забирає свою фігурку з мапи і кладе на її місце жетон свого персонажа. Після чого розміщує фігурку на стартову позицію схеми зустрічі, яка відповідає поточній ворожості чудовиська.

2. Виберіть гілку

Персонаж вибирає одну з гілок, яка з'єднає його стартову позицію з найближчим вузлом. Кожна гілка має напрямок, позначений стрілкою на її кінці, яка вказує на наступний вузол.

3. Розіграйте вузол

Персонаж розіграє вузол, який з'єднаний із вибраною гілкою.

Вузли розіграють різними способами. Для багатьох вузлів персонаж має виконати певні вимоги або сплатити вартість, наприклад, витратити енергію. **ВЕРХНІ ВУЗЛИ** — це особливий тип вузлів, обведених товстими синіми рамками, де персонаж може вплинути на чудовисько або подолати його. Під час розіграшу верхнього вузла персонаж часто має змогу перемістити чудовисько, відвадивши або змусивши його відступити силою.

Якщо на вузлі зображена одна характеристика «vs» (проти) інша, це вказує персонажу й чудовиську пройти змагання (див. нижче «Змагання»).

Після розіграшу вузла зустріч може завершитися одним із двох способів:

- вузол вказує персонажу прочитати наслідок у писанні (📖), і цей запис завершує зустріч;
- персонаж застосовує ефект, який містить іконку виходу.

Якщо зустріч завершується, персонаж переходить до кроку 5 («Завершіть зустріч»). В іншому разі він переходить до кроку 4 («Продовжте зустріч»).

4. Продовжте зустріч

Персонаж повторює кроки 2 і 3. Під час вибору гілки він не може вибрати ту, з якої прийшов. Натомість він повинен вибрати нову гілку, яка виходить з останнього вузла, який він розіграв під час цієї зустрічі. Це дає змогу досягти нового вузла, який потрібно розіграти. У такий спосіб персонаж продовжує свою зустріч, доки не виконається одна з умов завершення зустрічі.

5. Завершіть зустріч

Коли зустріч завершено, гравець повертає фігурку свого персонажа назад на тайл із фігуркою чудовиська та прибирає з мапи жетон свого персонажа.

ЗМАГАННЯ

Змагання — це тип випробувань. Ігрові ефекти час від часу даватимуть вказівку персонажам пройти їх. Такі змагання можуть виникати під час зустрічі з чудовиськом. Змагання — це випробування, але на відміну від інших випробувань, персонаж порівнює свій результат з однією з характеристик чудовиська. Змагання завжди містить дві характеристики, які потрібно порівняти. Характеристика персонажа, яка буде порівнюватися під час змагання, зображена першою перед «vs» (проти). Характеристика чудовиська зображена другою; це та характеристика, з якою персонаж порівнює свій результат.



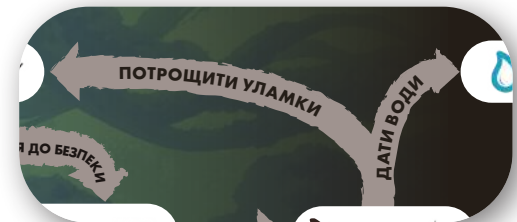
Щоб пройти від стартової позиції до цього вузла, персонаж повинен або мати різальне знаряддя, або втратити одиницю енергії.



Верхній вузол



Іконка виходу



Після розіграшу першого вузла, сплативши енергією, персонаж може продовжити свою зустріч, вибравши одну з двох доступних гілок.

Щоб пройти змагання, персонаж кидає кубик і додає результат кидка до значення своєї характеристики. Як і при проходженні випробування, якщо його характеристика має покращення, це покращення додають до результату. За чудовисько кубики кидати не потрібно, але якщо його характеристика має покращення, то його теж додають до значення характеристики. Результат змагання визначають так:

- Якщо результат персонажа дорівнює або перевищує остаточний результат характеристики чудовиська, персонаж **ПЕРЕМАГАЄ** в змаганні. Деякі змагання як винагороду дають персонажам ефект перемоги, наприклад, прочитати наслідок у писанні. Якщо ефекту перемоги немає або якщо ефект перемоги не завершує зустріч, персонаж продовжує зустріч, вибравши нову гілку для просування.
- Якщо результат персонажа нижчий від остаточного результату характеристики чудовиська, персонаж **ПРОГРАЄ** змагання. Після цього він застосовує ефект поразки, який зазвичай накладає недуги.

Примітка: після того як змагання завершено, всі використані покращення послаблюють.

Змагання між чудовиськами

Якщо ігровий ефект указує розпочати змагання між двома або більше чудовиськами, гравці кидають кубик за кожного з учасників, додавши до результату відповідну характеристику кожного чудовиська, а також усі покращення та інші модифікатори. Чудовисько з найвищим загальним результатом перемагає в змаганні, а всі інші чудовиська програють. У разі нічиєї гравці випадковим чином визначають переможця серед усіх чудовиськ з однаковим результатом.

Інші змагання

У рідкісних випадках персонажа може викликати на змагання не чудовисько, а щось інше. У таких випадках його слід проходити так само, як і змагання з чудовиськом.

ТАЄМНИЦІ ЧУДОВИСЬК

Кожне чудовисько має кілька таємниць, які персонажі можуть розкрити й використати на свою користь під час гри. Таємниця може бути зброєю, яка здатна завдати шкоди чудовиську, або підказкою, як його втихомирити чи змінити його ворожість. Таємниці чудовиська представлені картами таємниць.

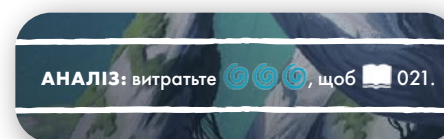
Дізнатися таємницю

Персонаж може аналізувати чудовисько, щоб дізнатися про нього більше, зокрема його таємниці. Щоб проаналізувати чудовисько, персонаж повинен витратити три одиниці досвіду (☼☼☼), перебуваючи на тайлі з жетоном слідів чудовиська. Потім він зачитує запис у писанні, вказаний у секції «Аналіз» на планшеті чудовиська.

Коли персонаж дізнається таємницю чудовиська, і в цього чудовиська є карта таємниці долілиць, персонаж перевертає її горілиць і зачитує її вголос. Потім він записує її в розділі журналу про цього чудовиська. Цю карту таємниці слід покласти горілиць поруч із планшетом цього чудовиська.

Під час підготувань настороженого чудовиська, всі його відомі таємниці слід покласти горілиць біля його планшета. Якщо в чудовиська не залишилося нерозкритих карт таємниць, тобто всі його таємниці відомі, то внизу його планшета не потрібно розміщувати нові таємниці долілиць.

Ефект аналізу



РОЗШИРЕНІ ПРАВИЛА

У ЦЬОМУ РОЗДІЛІ ОПИСАНО ПРАВИЛА, ПОВ'ЯЗАНІ З ЕЛЕМЕНТАМИ ГРИ, ЯКІ ДОСТУПНІ НЕ ОДРАЗУ. ГРАВЦІ МОЖУТЬ ІГНОРУВАТИ ЦЕЙ РОЗДІЛ ПІД ЧАС ВИВЧЕННЯ ГРИ. СЮДИ ВАРТО ЗВЕРТАТИСЯ ЗА ПОТРЕБИ.

РОЗПАЛИТИ ВОГНИЩЕ

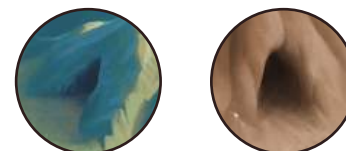
Розпалити вогнище — це базова дія, яка дає змогу персонажам розмістити вогнище на своєму тайлі. Ця дія недоступна, доки ігровий ефект не зробить її доступною для суспільства.

Щоб виконати дію «Розпалити вогнище», персонаж повинен витратити **одиницю енергії** (⚡). Після цього він витрачає одну деревину і проходить випробування на спритність (🌀) або переконливість (🌲). Перед проходженням випробування, він може витратити одне волокно, щоб додати до свого результату +2.

Потім він застосовує один з таких наслідків:

- **10+**: персонаж успішно розпалює вогнище; він кладе один жетон вогнища на свій тайл;
- **1-9**: вогнище не вдалося розпалити; персонаж отримує одну деревину.

Печера



Провалля



РОЗВІДКА ГЛИБИН

Розвідка глибин — це дія промислу, яка дає змогу персонажам досліджувати підземні системи долини, щоб добувати ресурси та виявляти численні сюрпризи, які чекають у печерах і проваллях на мапі. Під час розвідки глибин персонажі підбирають ресурси, але не отримують їх, доки не знайдуть вихід. Це означає, що персонажі повинні балансувати між своїм прагненням наживи та пошуком виходу. Ця дія недоступна, доки ігровий ефект не зробить її доступною для суспільства.

Персонаж може виконувати цю дію, якщо перебуває на тайлі місцевості з печерою або проваллям.

Щоб виконати дію розвідки глибин, персонаж повинен витратити **одиницю енергії** (⚡). Після цього він вибирає печеру або провалля на своєму тайлі, яке хоче розвідати, а тоді використовує карту розвідки глибин, щоб визначити шлях у цьому природному об'єкті. Кожна карта представляє окрему підземну камеру, яку персонаж може досліджувати.

На відміну від інших дій промислу, персонаж виконує розвідку глибин декілька ходів. Як правило, хід розвідки глибин складається з того, що персонаж досліджує одну камеру, а потім вибирає шлях переходу до іншої камери, щоб дослідити її у свій наступний хід. Цей цикл повторюється, доки персонаж не **ВИЙДЕ** (покине підземелля в іншому місці), або не **ВІДСТУПИТЬ** (повернеться тим же шляхом, яким прийшов). Якщо персонаж відступає, то вважається, що він спасував у поточній фазі дня й не може виконувати інші дії в цей день.

ШЛЯХИ

Кожна **КАМЕРА** (представлена окремою картою розвідки глибин) має два шляхи, які ведуть до додаткових камер, розташованих глибше під землею. Ці шляхи позначені іконками відчуттів, які зображені в нижній частині карти розвідки глибин.

Іконки відчуттів відображають зміни довкола, які персонаж може виявити на кожному шляху. У грі є шість іконок відчуттів, а саме:



Тепло



Холод



Вологість



Потік повітря

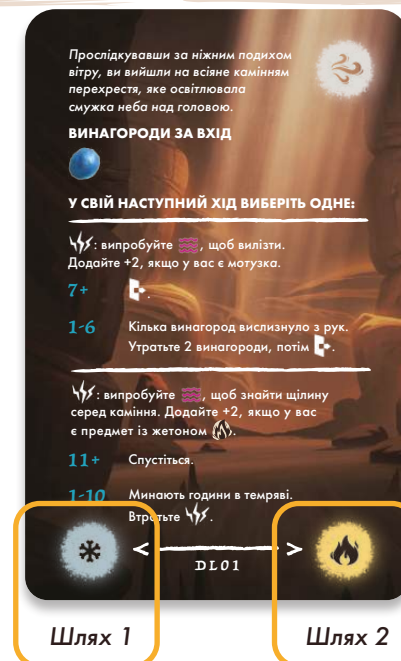


Дрижання



Мускус

У цій камері є два шляхи, що ведуть глибше під землю.



Дія розвідки глибин складається з двох типів ходів. Якщо персонаж ще не почав розвідку глибин, він повинен її **почати**. Якщо персонаж вже розвідує, йому потрібно **продовжити** розвідку глибин.

Почати розвідку глибин

Щоб **почати розвідку глибин**, персонаж має витратити **одиницю енергії** (⚡). Потім він перетасовує колоду розвідки глибин і виконує такі кроки.

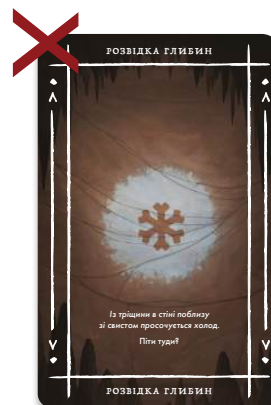
1. Знайти стартову камеру

Печери та провалля пов'язані з певними іконками відчуттів, як показано нижче:

- Печера: холод і вологість.
- Провалля: дрижання і тепло.

Тепер гравець дивиться на зворот верхньої карти колоди розвідки глибин, не відкриваючи карту. Якщо іконка відчуттів, яка зображена на звороті цієї карти, належить до пов'язаних з об'єктом, у якому гравець проводить розвідку, він відкладає цю карту вбік і переходить до наступного кроку.

Якщо іконка відчуттів, яка зображена на звороті, не належить до пов'язаних з об'єктом, де ведеться розвідка, персонаж кладе її долілиць у скид розвідки глибин і дивиться на наступну верхню карту. Персонаж повторює цей процес, доки верхня карта колоди не матиме іконки відчуттів, пов'язаної з природним об'єктом, де ведеться розвідка.



Персонаж розвідує провалля. Перша карта, яку він потягнув згори колоди, має іконку холоду, тому він кладе її у скид розвідки глибин, адже провалля не має зв'язку з холодом. Друга карта, яку він потягнув, має іконку тепла. Провалля пов'язане з теплом, тому ця карта стане стартовою камерою для розвідки глибин.

2. Відкрити стартову камеру

Гравець читає текст на звороті карти стартової камери. Це вступне слово до розвідки глибин, яке також може дати підказки про те, що чекатиме на персонажа в камері. Потім гравець відкриває карту і кладе її у свою ігрову зону.

3. Увійти до камери

Тепер гравець розміщує фігурку свого персонажа на карту. Це означає, що він **УВІЙШОВ** до камери.

Спочатку персонаж забирає свою фігурку з мапи і кладе на її місце жетон свого персонажа. Після чого розміщує фігурку на карті стартової камери. Цей жетон є нагадуванням про те, де на карті перебуває персонаж.



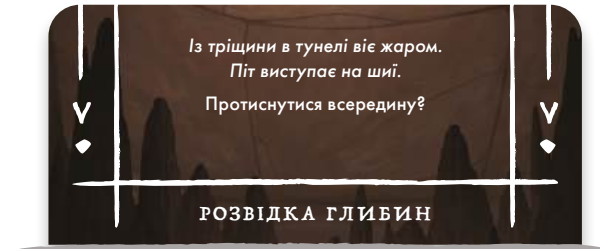
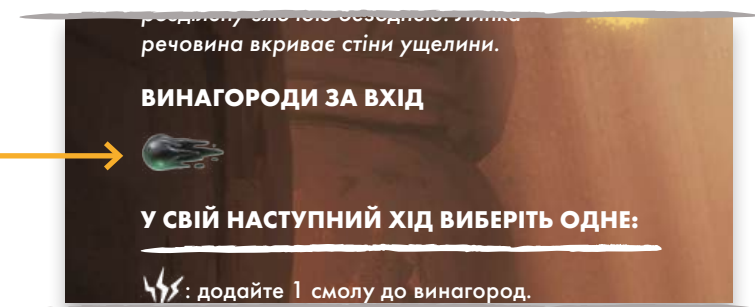
Фігурку персонажа використовують для дослідження камер усередині печери або провалля, а жетон цього персонажа залишається на мапі для нагадування, на якому тайлі розташовано цей природний об'єкт.

4. Прочитати текст і увійти

Коли персонаж потрапляє в камеру, гравець за нього зачитує текст угорі карти й розігрує вказівки секції входу на цій карті. Кожна карта має або «Винагороду за вхід», або «Ефект входу». Якщо на карті є винагорода, персонаж **ПІДБИРАЄ** цю винагороду: бере її із запасу й кладе стосом поруч із картою розвідки глибин. Якщо на карті є ефект входу, персонаж застосовує його, дотримуючись інструкцій.

Будь-які підібрані винагороди потрібно відкласти вбік. Персонаж не зможе отримати ці винагороди, доки не завершить розвідку.

Персонаж заходить до стартової камери, яка містить винагороду за вхід. Він підбирає цю винагороду, а саме кладе відповідний жетон поруч із картою розвідки глибин — це перша з винагород у його майбутньому стосі винагород.



Текст на верхній карті колоди розвідки глибин містить вступне слово до розвідки глибин. Прочитавши текст, гравці перевертають карту горілиць.

5. Підготувати камери

Тепер гравець готує камери, до яких веде кожен шлях. Почавши з лівого шляху, персонаж перебирає верхні карти колоди розвідки глибин, доки не знайде карту з іконкою відчуття цього шляху. Непідхожі карти скидають. Персонаж кладе підхожу карту долілиць під іконку відчуття шляху попередньої камери, а потім повторює цей процес для правого шляху.

Коли гравець тягне карти, то кладе **долілиць** усі карти з іконками відчуття, які не збігаються з іконками шляху, у скид розвідки глибин. Якщо в колоді розвідки глибин не залишилося карт, а потрібно потягнути нову карту, гравець перетасовує скид, щоб сформувати нову колоду.

Підготувавши камеру для кожного шляху, персонаж завершує свій хід. У наступні ходи він буде виконувати кроки **продовження розвідки глибин**.

Продовжити розвідку глибин

Щоб **продовжити розвідку**, персонаж виконує наступний крок (зокрема для стартової камери):

Виконати дію камери

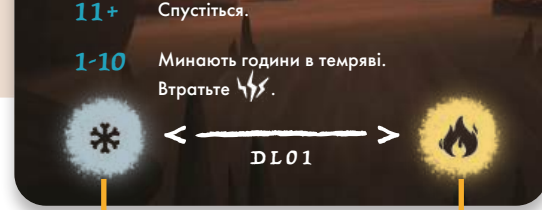
Центральна частина кожної карти розвідки глибин (під секцією входу) містить дію камери. Деякі дії камери вказують персонажу витратити енергію або ресурси, інші — пройти випробування або зробити певний вибір.

На початку свого ходу персонаж застосовує ефект камери на карті згідно з інструкціями.

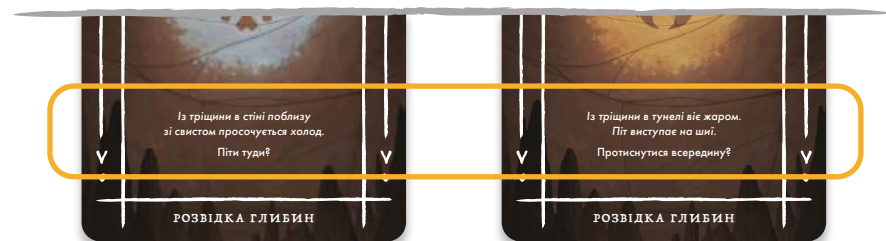
Ці ефекти різняться, але частина з них можуть дати змогу персонажу спуститися нижче або покинути глибини.

- **Спуск:** якщо ефект указує персонажу спуститися нижче, він заглиблюється в підземелля (див. «Спуск» на с. 86).
- **Вихід:** деякі ефекти можуть змусити або дати можливість гравцеві вийти. Ці ефекти використовують іконку виходу (див. «Вихід» на с. 86).

Після виконання дії камери, разом зі спуском, хід персонажа завершено.



Шлях, від якого віє холодом, веде до камери з іконкою холоду. Шлях, з якого відчувається тепло, веде до камери з іконкою тепла.



Персонаж може прочитати текст на звороті кожної невідкритої камери в грі, перш ніж вибрати шлях, яким спускатися. Там можуть бути підказки щодо вмісту камер.

Спуск

Щоб спуститися, гравець вибирає один із двох шляхів для свого персонажа, що ведуть із його камери. До того як зробити вибір, він може прочитати текст на зворотах обох карт шляху. Зробивши вибір, гравець перевертає вибрану карту горілиць. Потім він виконує кроки з 3 по 5 початку розвідки глибин.

Вихід (🔍)

Розігравши ефект виходу, персонаж завершує розвідку глибин. Він повертається на поверхню й отримує всі винагороди, які підібрав під час цієї розвідки (див. нижче «Винагороди»), і завершує розвідку глибин. Залежно від глибини розвідки (див. нижче «Глибина») при виході гравець може перемістити свого персонажа на інший тайл мапи, замість того, щоб повернути того на тайл з його жетоном:

- **Глибина 1:** якщо персонаж виходить із глибини 1, його фігурку повертають на той же тайл, де лежить жетон персонажа.
- **Глибина 2 або 3:** якщо персонаж виходить із глибини 2 або 3, його фігурку можна розмістити на будь-який досліджений тайл із печерою або проваллям у тому ж регіоні, що і його жетон персонажа.
- **Глибина 4 або більше:** якщо персонаж виходить із глибини 4 або більше, його фігурку можна розмістити на будь-який досліджений тайл мапи з печерою або проваллям.

Коли персонаж виходить із глибин, його жетон повертають у запас.

Глибина

Деякі ефекти посиляються на **ГЛИБИНУ**. Глибина камери дорівнює кількості камер над нею плюс 1. Наприклад, стартова камера має глибину 1 (0+1). Якщо ви спускаєтесь до камери під нею, глибина цієї камери дорівнює 2 (1+1).

Гнітюча глибина

Занадто довга розвідка глибин може втомити навіть найстійкіших дослідників. На початку будь-якого ходу під час розвідки глибин, якщо в персонажа не залишилося енергії, він мусить або зазнати 🖤🖤, або відступити.

Якщо персонаж відступає, він повертається на тайл, з якого почав розвідку глибин. Також він може зберегти лише **одну** із зібраних винагород на свій вибір.

Винагороди

Винагороди — це те, що персонаж зібрав під час розвідки глибин. Персонажі не одразу отримують усі зібрані винагороди, а спочатку відкладають їх убік. Деякі ефекти можуть спричинити втрату персонажем винагород до завершення розвідки глибин.

Коли персонаж знаходить вихід і завершує розвідку, він отримує всі зібрані винагороди. Якщо розвідка закінчується інакше, персонаж отримує одну із зібраних винагород на свій вибір, якщо не вказано інше, а решту винагород повертає до запасу.



ТАБУ

Із проходженням кампанії в персонажів можуть розвинутися культурні табу на основі вибору, який вони робитимуть. Коли табу стає частиною суспільства, гравці записують його в журналі на сторінці «Культура» в розділі «Табу».

Після того як персонаж виконує дію або робить вибір, який порушує одне або декілька табу суспільства, збільште неспокій (🧠) на 1.

Проте спільні табу можуть також згуртувати суспільство. Якщо суспільство має одне або кілька табу, то наприкінці кожного виклику (або події в нескінченному режимі), якщо жоден персонаж не порушив табу під час цього виклику (або події), зменште неспокій (🧠) на 1.

Якщо ігровий ефект указує гравцям зняти табу, зітріть або викресліть це табу з журналу. Воно більше не має впливу на суспільство.

РУЇНИ

Руїни — це накладка, яка позначає колишній аванпост. Різноманітні ігрові ефекти можуть призвести до того, що аванпост перетвориться на руїни, наприклад, коли чисельність населення падає нижче певного рівня під час зміни епохи (див. «Будівництво аванпосту» на с. 32).

Коли аванпост перетворюється на руїни, накладку аванпосту перевертають на бік руїн. Руїни є безперешкодними накладками (їх не вважають перешкоджаючими для проходження через їхній край під час подолання складного маршруту).



Руїни (накладка)



Перевертанням накладки аванпосту ви позначаєте, що той став руїнами.

СТАТУС **АКТИВНИЙ** РУЇНИ

СПОРУДИ

Підземне сховище

Гравці можуть стерти або перекреслити «Активний» статус аванпосту й замінити його на «Руїни».

Перевернувши накладку аванпосту, гравці замінюють статус на карті аванпосту з «Активний» на «Руїни». Коли аванпост має статус «Руїни», персонажі не можуть використовувати жодну зі споруд, записаних на карті цього аванпосту.

Щойно суспільство отримує відповідну карту знань, персонаж може виконати пов'язану з нею дію, якщо перебуває на тайлі з накладкою руїн (див. «Нишпорити» на с. 88).

НИШПОРИТИ

Нишпорити — це дія промислу, яка дає змогу персонажам шукати фрагменти сировини, з шансом отримати навіть оброблені ресурси. Ця дія недоступна, доки ігровий ефект не зробить її доступною для суспільства.

Персонаж може виконати цю дію, якщо перебуває на тайлі місцевості з накладкою руїн.

Щоб нишпорити, персонаж повинен витратити **дві одиниці енергії** (⚡⚡) і виснажити тайл. Потім виконайте такі кроки.

1. ПІДГОТУЙТЕ ТОРБИНКУ ДЛЯ НИШПОРЕННЯ

Гравець кладе до торбинки по одному жетону кожного з таких шести жетонів сировини:

- хмарний камінь;
- річковий камінь;
- кістка;
- деревина;
- волокно;
- шкура.

Потім гравець перемішує ресурси рукою або струсивши торбинку.



У торбинку потрібно покласти шість ресурсів і перемішати їх.

2. ВИЛУЧИТЬ ДВА РЕСУРСИ

Гравець дістає з торбинки два жетони сировини й повертає їх у запас.

3. ОЧИСТИТЬ ТОРБИНКУ

Тепер гравець висипає чотири жетони, які залишилися. Вони залишаються на тому боці, на який впали (необробленому або обробленому).

4. ВИБЕРІТЬ РЕСУРСИ

Із цими чотирма ресурсами гравець може зробити одну з таких дій:

- Вибрати, які два ресурси отримає його персонаж (оброблені чи необроблені; залежно від того, яким боком випав жетон ресурсу).
- Вибрати будь-які два ресурси із символами виготовлення й негайно використати їх, щоб виконати дію виготовлення. Персонажу не потрібно витрачати енергію на цю дію, а дві сировини, використані для цієї дії, повинні залишитися в тому стані, в якому вони зараз перебувають (оброблені або необроблені).



Деревину й хмарний камінь випадковим чином вилучили з торбинки.



На кроці очищення торбинки з'являється кістка, шкура, тканине волокно й колотий річковий камінь.

ПЕРЕМІСТИТИ АВАНПОСТ

Іноді вигідно змінити місце розташування аванпосту. Гравці можуть зробити це, щоб віддалитися від загрози або переміститися в більш сприятливий регіон. Переміщення аванпостів — це дія, що дає змогу персонажу перемістити аванпост на суміжний тайл. Ця дія **недоступна, доки ігровий ефект не зробить її доступною для суспільства**.

Персонаж може виконати цю дію, якщо перебуває на тайлі із **сільським аванпостом**. Щоб перемістити аванпост, персонаж повинен витратити **три одиниці енергії** (⚡⚡⚡) і вибрати **сільський** аванпост на своєму тайлі. Усі інші персонажі на тому ж тайлі можуть допомогти з ⚡, щоб виконати цю дію.

Під час переміщення аванпосту діють такі правила:

- Аванпост потрібно перемістити на суміжний тайл, де ще немає аванпосту.
- Аванпост потрібно розмістити в зоні, де немає іншої накладки.
- Виберіть до 1 статичної споруди в аванпості; усі інші статичні споруди в аванпості знищують (мобільних споруд це не стосується).

Аванпости також можна переміщати між викликами без утрати енергії. На початку кожного виклику із часовим проміжком в один **сезон** гравці можуть перемістити **один** сільський аванпост на суміжний тайл за тими ж правилами, що й вищеописана дія. На початку кожного виклику із часовим проміжком у **покоління** або на **початку епохи**, **кожен** сільський аванпост можна перемістити на суміжний тайл за тими ж правилами, що й вищеописана дія.



Аванпост (накладка)

ТВАРИНИ-СУПУТНИКИ

Більшість істот у долині є дикими, але люди мають звичку знаходити друзів у найнезвичніших місцях, навіть серед представників інших видів. Якщо персонаж отримує тварину-супутника під час гри, той негайно стає пов'язаним із цим персонажем. Тварини-супутники — це приручені істоти, які допомагають персонажам управлятися з інвентарем та випробуваннями, а також складають їм компанію в дослідженні долини.

У базовій коробці «Саги кам'яної доби» є одна тварина-супутник, яку потрібно зустріти перед тим, як вона увійде в гру. Але якщо ви граєте в надскладному соло-режимі, то ваш персонаж-самітник починає свою кампанію з твариною-супутником (див. «Правила соло-режиму» на с. 100).

Кожна тварина-супутник представлена у грі планшетом супутника й фігуркою. На планшеті супутника вказані його характеристики, вміння, раціон і слоти для інвентарю. Фігурку супутника використовують для відстежування його місця перебування на мапі.

Під час підготувань до гри з однією або декількома тваринами-супутниками (як для надскладного соло-режиму, так і для гри на кількох гравців після зустрічі з твариною-супутником) — призначте кожному тварину-супутника персонажу. Персонаж може мати не більше 1 тварини-супутника. Гравець кладе планшет тварини-супутника в ігрову зону свого персонажа й розміщує відповідну фігурку тварини-супутника на тайл зі своїм персонажем.

Планшет супутника



Фігурка супутника

Коли в персонажа з'являється супутник, персонаж стає його господарем, і їх вважають **ПОВ'ЯЗАНИМИ**. Гравець кладе планшет тварини-супутника поруч із планшетом накидки пов'язаного персонажа, щоб позначити їх зв'язок. Супутник може ділитися інвентарем, характеристиками та пересувається мапою зі своїм господарем.

ПЕРЕМІЩЕННЯ СУПУТНИКА

Коли персонаж переміщується, тікає або виходить із розвідки глибин, і якщо він перебуває на тому ж тайлі, що і його супутник, то цей супутник переміщується, тікає або виходить разом із ним.

Деякі тварини-супутники мають вміння, які дають їм змогу переміщуватися незалежно від господаря. Такі вміння розігрують у фазі дня **до** або **після** того, як господар виконає дію. Вміння супутника переміщуватися не можна розіграти під час дії персонажа або у фазі ночі.

Персонаж не припиняє бути господарем супутника навіть якщо вони перебувають на різних тайлах.

ІНВЕНТАР ТВАРИНИ-СУПУТНИКА

Супутник має власний інвентар для зберігання ресурсів. Кожен слот може містити один жетон харчів, один жетон води або один жетон сировини.

Поки персонаж і пов'язана з ним тварина-супутник перебувають на одному тайлі, інвентар супутника вважають складовою інвентарю персонажа. Це означає, що персонаж будь-якої миті може вільно міняти місцями жетони зі свого інвентарю та планшета свого супутника.



Персонаж і пов'язана з ним тварина-супутник рухаються разом, якщо почали переміщення з того ж тайла.



Оррокс має чотири звичайні слоти для інвентарю.

Якщо ефект указує персонажу отримати або витратити жетон зі свого інвентарю, а пов'язана з ним тварина-супутник перебуває на тому ж тайлі, він може отримати або витратити цей жетон з інвентарю свого супутника.

Поки персонаж перебуває на одному тайлі з твариною-супутником, пов'язаною з іншим персонажем, він може обмінятися будь-якою кількістю ресурсів (харчів, води й сировини) із цим супутником до або після будь-якої своєї дії.

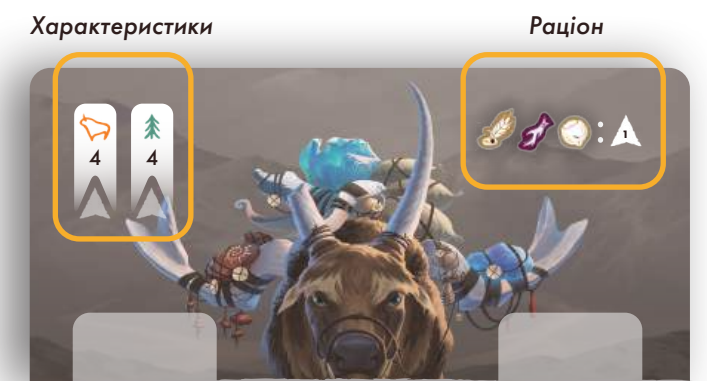
Для обміну жетонами з твариною-супутником, пов'язаною з іншим персонажем, той персонаж повинен дати дозвіл на обмін.

ХАРАКТЕРИСТИКИ СУПУТНИКА

Значення характеристик тварини-супутника вказані на його планшеті. Ці характеристики вибрано із такого ж набору з 4 характеристик, як і в персонажів, але тварини-супутники можуть мати менше ніж 4 характеристики. Як і в персонажів, ці характеристики можна покращувати. Про це далі.

Під час проходження випробування господар може вибрати значення характеристики свого супутника замість своєї, якщо вони на одному тайлі. Персонаж має зробити цей вибір до кидка кубика.

Коли персонаж використовує для випробування значення характеристики своєї тварини-супутника, то отримує всі наявні в супутника покращення цієї характеристики. Покращення на планшеті накидки персонажа не використовують під час цього випробування. Покращення тварин-супутників послаблюють за звичайними правилами.



Оррок має лише дві характеристики: міць і переконливість. Оррок харчується зерном, корінцями й горіхами.

РАЦІОН СУПУТНИКА

Тварина-супутник має один або декілька улюблених кормів, які позначені на планшеті супутника як раціон.

У фазі дня до або після виконання дії персонаж може нагодувати супутника на одному з них тайлі (свого або чужого). Щоб нагодувати тварину-супутника, персонаж витрачає жетон харчів, який відповідає одному з улюблених кормів цього супутника. Як наслідок, цей супутник отримує мале покращення. Правила отримання покращень ідентичні правилам покращень персонажа. Кожну тварину-супутника можна годувати щонайбільше один раз на день.

Гравці не можуть так витрачати жетони харчів під час дії або під час фази ночі, а тварини-супутники не можуть отримати покращення завдяки будь-якому іншому ігровому ефекту.

ОБМІН ПОВ'ЯЗАНИМИ ТВАРИНАМИ

На початку кожної фази дня гравці можуть пов'язати кожну тварину-супутника з іншим персонажем на тому ж тайлі, якщо гравець за початкового господаря згоден на такий обмін. Це правило дає змогу за взаємною згодою кільком персонажам мінятися своїми тваринами-супутниками, якщо всі вони перебувають на одному тайлі.

Коли тварину-супутника пов'язують з іншим персонажем, гравці кладуть планшет цього супутника поруч із планшетом накидки нового господаря. Цей супутник більше не пов'язаний із попереднім персонажем. Одночасно супутник може бути пов'язаним лише з одним персонажем, і навпаки.

ПРИЗНАЧЕННЯ СУПУТНИКІВ НА ПОЧАТКУ ГРИ

Готуючи новий виклик, коли часовий проміжок — **сезон** (див. с. 94), кожного доступного і не втраченого супутника, можна прикріпити до того ж або нового персонажа. Якщо часовий проміжок — це **покоління** або **епоха**, всіх тварин-супутників втрачено, і їх потрібно знову отримати за допомогою ігрових ефектів. Супутників призначають після того, як гравці виберуть накидки.

На початку гри не обов'язково призначати кожного доступного супутника. Також не обов'язково призначати супутника кожному персонажу. Непризначеного супутника не використовують під час партії, але його можна буде призначити на початку наступної (якщо його не втратили в часовому проміжку). Супутника можна призначити не тому персонажу, який володів ним у минулій партії.

ПРАВИЛА КАМПАНІЇ

ЦЕЙ РОЗДІЛ МІСТИТЬ ДОДАТКОВІ ПРАВИЛА КАМПАНІЇ «САГИ КАМ'ЯНОЇ ДОБИ».

ЕПОХИ ТА ВИКЛИКИ

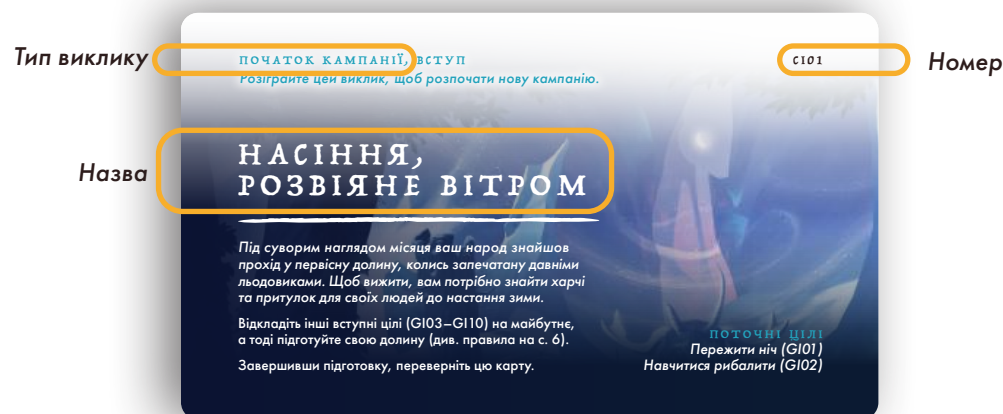
Кожну кампанію поділено на три епохи. Одна епоха триватиме від чотирьох до шести партій. Після завершення поточної епохи гравці переходять до наступної. Кожна епоха базується на подіях із попередніх епох, у проміжках між якими світ і його мешканці змінюються.

- Перехід до кожної епохи — унікальний і має власний набір правил (див. «Завершення епохи» на с. 93).

Кожна епоха складається із серії викликів, які гравці розігрують за допомогою карт викликів. Кожна карта виклику скеровує партію до цілей, яких потрібно досягти (див. «Кarti викликів та цілей» на с. 22). На лицьовому боці кожної карти виклику є її назва та номер.

Під час підготувань до кожної партії, гравці вибирають виклик. Існує декілька типів викликів. Тип кожної карти виклику вказано у верхньому лівому кутку карти.

Якщо це початок кампанії, гравці повинні вибрати виклик «Початок кампанії». Якщо це початок наступної епохи, гравцям потрібно вибрати виклик «Початок епохи» відповідної епохи.



Тип виклику «Насіння, розвіяне вітром» — «Початок кампанії».

Якщо гравці вже подолали виклик «Початок кампанії» / «Початок епохи» для поточної епохи, то для наступної партії вони повинні вибрати інший виклик із числа **ВИКЛИКІВ-ЗАГРОЗ**.

ВИКЛИКИ-ЗАГРОЗИ

Виклики-загрози — це майбутні проблеми та можливості для суспільства. Під час партії гравці отримують інструкції додавати виклики до своїх викликів-загроз. Щоб додати виклик до викликів-загроз, запишіть його в журнал у розділ «Виклики-загрози».

Подолавши виклик, гравці повинні взяти карти викликів-загроз із запасу і додати їх в ігрову зону, а тоді вибрати одну з них.

Правила вибору викликів залежать від доступних для гравців типів викликів:

- **Початок кампанії:** у грі є два виклики для початку кампанії. Вони символізують перші труднощі суспільства. Гравці вибирають один із них на початку кожної кампанії. Із цих двох викликів «Насіння, розвіяне вітром» є вступним викликом для гравців-початківців і виконує навчальну функцію. Починати з виклику «Шепіт північного вітру» ми рекомендуємо гравцям, які вже знають правила.
- **Початок епохи:** ці виклики символізують стартові випробування кожної наступної епохи. Гравці вибирають один із них як перший виклик кожної наступної епохи після першої.
- **Криза:** ці виклики символізують загрози для суспільства. У мить вибору виклика-загрози під час підготувань до гри, гравці повинні вибрати виклик із кризою, якщо хоча б один із них доступний. Якщо доступно кілька таких викликів, гравці вибирають один. Потім гравці читають і застосовують ефекти кожної карти виклику з кризою, яку вони не вибрали.
- **Розвиток:** ці виклики дають можливість отримати знання, вивчаючи досвід предків. Ці виклики є необов'язковими.
- **Небезпека:** ці виклики відображають ризики, які можуть мати негативні наслідки, якщо їх проігнорувати. Ці виклики є необов'язковими, але якщо після вибору гравцями фінального виклику епохи або кампанії залишилися неподолані виклики з небезпеками, гравці мають прочитати й застосувати їхні ефекти.
- **Фінал епохи:** цей виклик завершує поточну епоху. Його можна вибрати під час підготувань до четвертої та п'ятої партії й ви зобов'язані його вибрати під час підготувань до шостої. Для шостої партії фінал епохи потрібно вибрати, навіть якщо є неподолані виклики з кризами. Після цього гравці читають і застосовують ефекти усіх викликів-загроз із кризами й небезпеками, що залишилися.
- **Фінал кампанії:** цей виклик є фіналом кампанії! Правила його вибору такі ж, як і для фіналу епохи.

ЗАВЕРШЕННЯ ЕПОХИ

Епоха завершується після подолання фінального виклику епохи. Якщо результат указує гравцям завершити кампанію, кампанію завершено. В іншому разі гравці виконують перехід до наступної епохи.

Правила завершення кожної епохи та початку наступної можна знайти на таких сторінках писання:

- Епоха 1 — Епоха 2 (с. 195 писання)
- Епоха 2 — Епоха 3 (с. 203 писання)

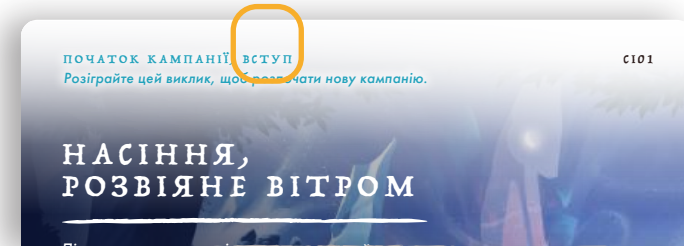
ЧАСОВІ ПРОМІЖКИ

На кожній карті виклику є часовий проміжок, який показує, скільки часу минуло між цим і попереднім викликом. Певні типи часових проміжків можуть привести до **ДОРΟΣЛІШАННЯ** персонажів.

Існує чотири типи часових проміжків:

- **Сезон:** сезон не впливає на існуючих персонажів.
- **Покоління:** покоління вказує, щоб кожен існуючий персонаж (навіть той, що не задіяний) постарів. Якщо молодий персонаж дорослішає, він старіє. Якщо дорослішає старий персонаж, то він гине й стає легендою. Щоб позначити дорослішання персонажа, просто поставте позначку на його карті відповідно до поточного віку.
- **Епоха:** за епоху всі існуючі персонажі гинуть, після цього вони стають легендами.
- **Вступ:** цей часовий проміжок використовують у вступному виклику. Він не впливає на існуючих персонажів.

Тип часового проміжку



Тип часового проміжку для
«Насіння, розвіяне вітром» — «Вступ».

ДОЛИНА

Для людей, які там живуть, долина — це цілий світ у межах їхньої досяжності. Хоча в їхніх древніх піснях можна почути про інші землі, долина простягається від обрію до обрію серед безкрайніх засніжених просторів. Проте епохи змінюються, льодовики відступають і відкривають нові ділянки долини для дослідження.

РОЗМІР

Розмір долини визначають максимальною кількістю підставок, які можуть бути в грі одночасно. Гравці записують розмір у журналі на сторінці «Мапа долини». Розмір збільшується з кожною епохою у такий спосіб:

- Епоха 1: 4 підставки.
- Епоха 2: 6 підставок.
- Епоха 3: 8 підставок (або більше з доповненнями).

РЕГІОНИ

Від буйних лісів до посушливих плато і далі до ще дивніших кліматичних зон, у долині є безліч регіонів. Кожен регіон візуально й тематично унікальний із фіксованою кількістю тайлів. Кампанія починається або в регіоні Зелена Долина або в Піднебесному плато. Протягом кампанії можуть відкритися інші регіони.

РОЗШИРЕННЯ ДОЛИНИ

Деякі ефекти вказують гравцям **розширити долину**. Розширення долини додає до мапи нову підставку, яку потім заповнюють тайлами. Спосіб розміщення підставки й вибір тайлів описує конкретний ефект, який розширює долину.

Якщо ефект вказує розширити долину, але її розмір вже досяг ліміту підставок, то долину не можна розширити, а гравці ігнорують цю частину ефекту.

Щоб розширити долину, виконайте такі кроки.

1. Розмістіть нову підставку

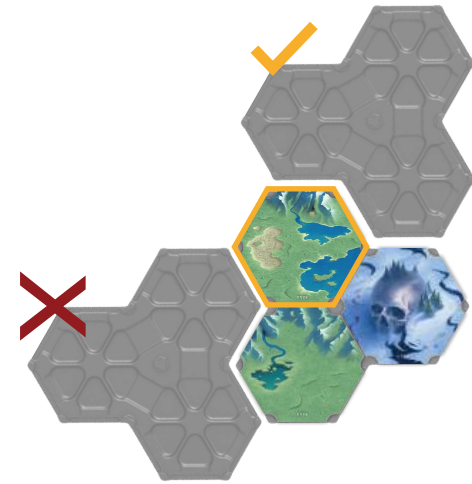
Ефект розширення долини вказує на тайл на мапі, з якого долина розширюється. Розмістіть нову підставку місцевості так, щоб вона торкалася якомога більшої кількості країв цього тайла. Якщо існує декілька можливих варіантів розташування, гравці вибирають один із них.

2. Заповніть тайлами

Якщо не зазначено інше, випадковим чином виберіть три тайли регіону, вказаного в ефекті розширення долини, і покладіть їх у нову підставку долиниць. Вони поки не досліджені.

3. Розмістіть накладки

Розмістіть усі накладки, як зазначено в ефекті розширення долини.



Нижня підставка торкається позначеного тайла тільки одним краєм. Верхня підставка торкається його двома краями. У цьому прикладі можливі й інші правильні позиції.

ЗАВЕРШЕННЯ ВИКЛИКУ

Багато елементів гри зберігають між викликами. Із цього розділу ви дізнаєтеся, що робити після завершення виклику.

РОЗІГРАНИЙ ВИКЛИК

Запишіть назву виклику, усі прочитані наслідки, досягнуті цілі та свої примітки в журнал у розділ «Записи викликів».

ЗБЕРЕЖЕННЯ РЕСУРСІВ

Наприкінці кожного виклику частину ресурсів можна зберегти для наступного виклику. Гравці можуть вибрати й зберегти до п'яти карт предметів і до п'яти жетонів сировини в інвентарі персонажа або на будь-яких спорудах на тайлі з персонажем. Усі інші припаси повертають у запас.

На початку наступного виклику всі збережені ресурси залишаються у персонажа, який їх зберіг. Якщо гравець за цього персонажа створює собі нового персонажа, збережені ресурси заповідають новому персонажу (див. с. 71).

КАРТИ ПЕРСОНАЖІВ І ЛЕГЕНД

Карти персонажів зберігають між викликами. Зазвичай гравець продовжує грати персонажем із попереднього виклику, доки той не загине від старості та не стане легендою. У цьому разі гравець створює нового персонажа.

КУЛЬТУРА

Відкладіть убік усі компоненти (властивості накидок, проекти споруд, карти знань тощо), які є частиною культурних надбань.

СТАНІ ПЕРСОНАЖІВ

Персонажі скидають усі недуги, покращення та жетони енергії зі свого планшета накидки. Персонаж відновить енергію до початкового значення під час підготувань до наступного виклику.

СТАН МАПИ

Накладки залишають на мапі між викликами, як і всі інші споруди, розташовані всередині аванпостів. Усі жетони локацій вилучають із мапи (вогнища, прихистку, таємниці, виснаження), як і всі унікальні жетони локацій, розміщені на тайлах або накладках, зокрема всі жетони мети і слідів.

ТРЕК СУСПІЛЬСТВА

До кожного треку суспільства застосовують такі ефекти наприкінці виклику:

Трек активності

Трек активності обнуляється після кожного виклику.

Трек населення

Трек населення залишається **незмінним** після кожного виклику.

Трек досвіду

Трек досвіду обнуляється після кожного виклику.

Трек неспокою

Трек неспокою залишається **незмінним** після кожного виклику.

ЗБЕРЕЖЕННЯ КАМΠΑНІЇ

Гравці можуть зберегти кампанію наприкінці виклику, щоб продовжити її пізніше. Для збереження кампанії гравці виконують такі дії.

1. ЗБЕРЕЖІТЬ ПЕРСОНАЖІВ

Кожен гравець кладе свій планшет накидки й фігурку до коробки, а потім бере свою карту персонажа, жетони енергії, збережені ресурси (карти предметів і жетони сировини) й кладе їх у коробку за розділювач карт свого персонажа.

2. ОПИШІТЬ МАПУ

Гравці записують назву регіону та розміщення кожного тайлу в журнал, а також позначають розташування та статус (активний чи неактивний) кожної накладки.

3. ЗБЕРЕЖІТЬ МАПУ

Візьміть усі підставки місцевості з тайлами й накладками та покладіть їх у коробку.

4. ЗБЕРЕЖІТЬ ПОТОЧНІ КОЛОДИ

Деякі колоди, які використовують у «Сазі кам'яної доби», можуть постійно змінюватися під впливом ефектів гри. Гравці мають переконатися, що поклали кожну колоду в її поточному стані за розділювач у відповідну коробку для карт.

5. ЗБЕРЕЖІТЬ КУЛЬТУРНІ НАДБАННЯ ТА ПОСТІЙНІ ЦІЛІ

Гравці збирають усі розкриті властивості накидок, карти проектів споруд, карти аванпостів / руїн, карти легенд та всі постійні цілі, та записують їх до журналу (якщо вони ще не були записані), а потім кладуть їх у коробку за відповідні розділювачі для карт призначених для вашого суспільства.

6. ЗБЕРЕЖІТЬ ВИКЛИКИ-ЗАГРОЗИ ТА КАРТИ ЗНАНЬ

Гравці записують усі виклики-загрози й отримані карти знань до журналу (якщо вони ще не були записані), а потім кладуть їх в органайзер для відкриттів.

Усі інші компоненти гри можна зберігати у відповідних органайзерах як зазвичай.



ЗАВЕРШЕННЯ КАМΠΑНІЇ

Кампанію можна завершити кількома способами. Найпоширеніший із них — це подолати виклик із фіналом кампанії. В окремих випадках певний ефект може вказати гравцям завершити кампанію.

Завершивши кампанію, гравці ставлять позначку в полі «Легенда» на кожній карті персонажа свого суспільства.

Наприкінці кампанії ваше суспільство може **ВИСТОЯТИ** або **ЗНИКНУТИ**. Детальніше див. розділ «Початок наступних кампаній».

ГРА В НЕКІНЧЕНОМУ РЕЖИМІ ПІСЛЯ ЗАВЕРШЕННЯ КАМΠΑНІЇ

Якщо гравці захочуть продовжити гру після завершення кампанії, вони можуть перейти в нескінченний режим гри (див. с. 102). Гравці продовжують використовувати поточну долину й суспільство та починають гру в цьому режимі.

ПОЧАТОК НАСТУПНИХ КАМΠΑНІЙ

Якщо гравці після першої кампанії починають наступну, то вони виконують такі кроки.

1. ВИБІР СУСПІЛЬСТВА

Виберіть один із таких варіантів.

- **Продовжити гру існуючим суспільством:** якщо попередня кампанія закінчилася тим, що суспільство вистояло, гравці можуть продовжити розвивати це суспільство й грати за далеких нащадків цих персонажів, які покинули долину в давні часи, а тепер повернулися. Поверніть усі компоненти до коробки, окрім: підставок місцевості, тайлів, накладок, карт легенд, властивостей накидок, карт знань і карт аванпостів. Візьміть новий журнал і почніть нову стіну первісної печери.
- **Створити нове суспільство:** вам доведеться грати за нове суспільство, яке дісталось до долини. Усі попередні карти легенд забуто, покладіть їх у коробку, але не вилучайте (можливо, колись їх знову відкриють!). Поверніть усі компоненти до коробки, окрім: підставок місцевості, тайлів, накладок і карт аванпостів. Візьміть новий журнал і почніть нову стіну первісної печери.

2. ВИБЕРІТЬ ДОЛИНУ

Виберіть один із варіантів.

- **Дослідити нові землі:** поверніть усі ігрові компоненти в коробку, зокрема підставки місцевості, тайли й накладки.
- **Заново відкрити для себе древню долину:** залиште всі тайли в підставках місцевості (або відновіть долину на основі мапи зі старого журналу), а потім переверніть усі тайли недослідженим боком догори. Переверніть усі аванпости на руїни, а потім поверніть усі інші накладки до коробки.

3. ПОЧНІТЬ НОВУ КАМΠΑНІЮ

Додайте «Шепіт північного вітру» (CA01) до ваших викликів-загроз.

РОЗ'ЯСНЕННЯ

ЦЕЙ РОЗДІЛ МІСТИТЬ РОЗ'ЯСНЕННЯ РІЗНИХ ПРАВИЛ,
ЗГРУПОВАНИХ ЗА ТЕМАМИ.

ВИРІШЕННЯ КОНФЛІКТІВ: ПРАВИЛО СВІТАНКУ

Під час гри можуть виникнути ситуації, коли гравці не знатимуть, як виконати взаємодію або черговість кількох ефектів чи умов. У таких випадках діє **ПРАВИЛО СВІТАНКУ**: гравці повинні вибрати рішення, яке принесе найбільшу користь їхній групі та історії, яку вони пишуть разом. Якщо гравці хочуть від гри більшого виклику, тоді вони можуть застосувати **ПРАВИЛО СУТІНКІВ** (див. «Складність гри» на с. 101).

ЧАС ВИКОНАННЯ

Якщо є більше одного ефекту з однаковим часом виконання, гравці самі вибирають порядок застосування цих ефектів.

- Застосуйте кожен ефект «На початку кожного дня», до того як будь-який персонаж виконає будь-яку дію у фазі дня.
- Застосуйте кожен ефект «На початку кожної ночі» до кроку «Перевірити наявність загиблих персонажів» у фазі ночі.
- Застосуйте кожен ефект «Наприкінці кожної ночі» після кроку «Перевірити населення й неспокій» у фазі ночі.

ЕНЕРГІЯ

- Якщо ефект дає змогу персонажу отримати енергію, але всі його жетони енергії лежать доступним боком догори, цей ефект ігнорують. Персонаж не може отримати енергію понад ліміт жетонів на його планшеті накидки, який залежить від кількості персонажів у грі.
- Персонаж не може витрачати енергію, якщо в нього немає жетонів доступної енергії. Якщо ігровий ефект указує гравцеві втратити енергію, а в нього немає доступної енергії, він мусить зазнати однієї легкої травми за кожен одиницю енергії, яку не зміг витратити. Див. розділ «Здоров'я» на с. 55.
- Персонаж не може добровільно зазнати легкої травми, щоб уникнути втрати жетона енергії.

КУБИКИ

- Якщо два або більше ефекти вказують перекинути кубик, гравець, який кидає кубик, може перекинути його по одному разу за кожен із цих ефектів (тобто, один і той же кубик можна перекидати кілька разів, по одному разу за кожен ефект, що дає можливість перекидання).
- Коли ефект, наприклад, героїчного зусилля або предметів, спричиняє додаткові кидки кубиків, усі результати додаються. Кубики, додані так, кидають по черзі.

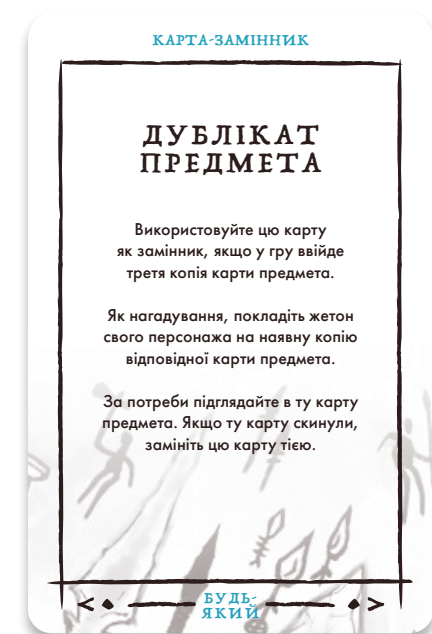
- Коли ефект указує гравцеві перевернути кубик, він установлює результат на нову грань, як вказано в ефекті. Кубик не можна перевернути на результат більший за 6 або менший від 1. Ефекти, які перевертають куби, застосовують після ефектів, які дають змогу перекидати куби.
- Результат, який був змінений або перекинутий на 6, не активує героїчне зусилля.

ВИПАДКОВИМ ЧИНОМ

- Якщо ігровий ефект указує гравцеві вибрати персонажа випадковим чином, покладіть усі жетони персонажів, які підпадають під цей ефект, у торбинку, потрусіть її, а потім витягніть один навмання.
- Якщо ігровий ефект указує гравцеві вибрати один або декілька певних тайлів у долині випадковим чином (наприклад, «випадковим чином вибрати суміжний тайл»), присвойте кожному з таких тайлів номер, потім киньте  і виберіть відповідний тайл, виходячи з кількості таких тайлів:
 - два тайли: тайл 1, якщо 1–3; тайл 2, якщо 4–6;
 - три тайли: тайл 1, якщо 1–2; тайл 2, якщо 3–4; тайл 3, якщо 5–6;
 - чотири тайли: тайл 1, якщо 1; тайл 2, якщо 2; тайл 3, якщо 3; тайл 4, якщо 4; перекиньте , якщо 5–6;
 - п'ять тайлів: тайл 1, якщо 1; тайл 2, якщо 2; тайл 3, якщо 3; тайл 4, якщо 4; тайл 5, якщо 5; перекиньте , якщо 6;
 - шість тайлів: тайл 1, якщо 1; тайл 2, якщо 2; тайл 3, якщо 3; тайл 4, якщо 4; тайл 5, якщо 5; тайл 6, якщо 6;
 - сім або більше тайлів: спочатку використовуйте вищеописаний метод, щоб випадковим чином вибрати одну підставку, яка містить один або більше відповідних тайлів. Після — випадковим чином виберіть тайл у цій підставці, як описано вище.
- Якщо ігровий ефект указує гравцеві вибрати аванпост випадковим чином, перетасуйте разом усі карти аванпостів, а тоді навмання витягніть одну з них.

ЛІМІТ КОМПОНЕНТІВ

- У грі немає обмеження на кількість компонентів, якщо не зазначено інше. Якщо певний компонент закінчився, гравці можуть використовувати будь-який заміник як тимчасовий аналог, доки цей компонент не стане знову доступним.
- Існують карти-замінники, які гравці можуть використовувати, якщо їм знадобляться додаткові копії предметів (див. «Дублікати предметів» на с. 64).



ВАРІАНТИ ГРИ

ЦЕЙ РОЗДІЛ ОПИСУЄ ПРАВИЛА СОЛО-РЕЖИМУ, РЕГУЛЮВАННЯ СКЛАДНОСТІ ТА ЗАНУРЕННЯ У СВІТ «САГИ КАМ'ЯНОЇ ДОБИ» В НЕСКІНЧЕННОМУ РЕЖИМІ — РЕЖИМІ БЕЗ ЧІТКИХ МЕЖ.

ОДНОЧАСНА ГРА

У фазі дня гравці можуть вирішити робити свої ходи одночасно, а не по черзі. Наприклад, один гравець може почати виконувати дії на природному об'єкті, поки інший переміщує свого персонажа, а третій виконує дію, пов'язану з викликом. Такий варіант гри має суттєво пришвидшити час партії, хоча й може спричинити певні ускладнення.

По-перше, деякі частини гри потребують обговорення та виконання гуртом, тоді як інші можна виконувати самостійно. Під час одночасної гри, переконайтеся, що всі гравці мають змогу висловитися під час обговорень, і що всі персонажі завершили фазу дня, перш ніж перейти до фази ночі.

По-друге, якщо двоє або більше гравців ходять одночасно, можуть виникнути питання щодо порядку застосування ефектів. У таких випадках гравці визначають порядок згідно з вибраною ними системою вирішення конфліктів (див. «Вирішення конфліктів: правило світанку» на с. 98).

ПРАВИЛА СОЛО-РЕЖИМУ

У «Сазі кам'яної доби» є два варіанти соло-режиму: гра кількома персонажами та надскладний соло-режим.

СОЛО-РЕЖИМ ІЗ КІЛЬКОМА ПЕРСОНАЖАМИ

У соло-режимі з кількома персонажами гравець контролює двох або більше персонажів, граючи за всіма правилами так, наче їх контролюють декілька гравців. Ця версія соло-режиму не потребує жодних змін правил.

НАДСКЛАДНИЙ СОЛО-РЕЖИМ

Якщо гравець бажає додаткового виклику, він може спробувати надскладний соло-режим, у якому він контролює лише одного персонажа й тварину-супутника (див. «Тварини-супутники» на с. 89) протягом усієї кампанії.

Коли персонаж гине в надскладному соло-режимі, виконайте такі кроки:

Крок 1

Завершіть поточну фазу дня.

Крок 2

Візьміть верхню карту з колоди ночі та покладіть її в скид. Потім збільште активність на 2. Не застосовуйте жодних ефектів тієї карти ночі.

Крок 3

Створіть нового персонажа й розмістіть його фігурку на стартовому тайлі або на тайлі з аванпостом.

Крок 4

Почніть нову фазу дня з новим персонажем.

СКЛАДНІСТЬ ГРИ

Якщо гравці захочуть збільшити складність гри, вони можуть додати до кампанії одне або декілька правил із наведених нижче. Рішення щодо ускладнень гри має бути спільним.

ВИРІШЕННЯ КОНФЛІКТІВ: ПРАВИЛО СУТІНКІВ

Коли гравці мають спільно вирішити спірне питання у грі (див. «Вирішення конфлікту: правило світанку» на с. 98), вони мають вибрати те, що принесе гравцям найменшу користь, замість того, яке принесе їм найбільшу користь.

ЗМІНИ У ФАЗІ НОЧІ

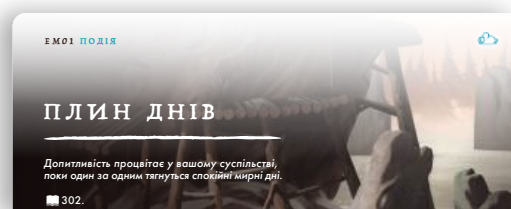
Гравці можуть внести одну або кілька з указаних змін до фази ночі:

- Під час кроку «Збільшення активності та розіграш подій виклику» замість збільшення активності на одну поділку, гравці кидають кубик і збільшують активність відповідно до результату, як показано нижче:
 - 1-2:** активність +3.
 - 3-4:** активність +2.
 - 5-6:** активність +1.
- Під час кроку «Відновлення», коли гравці перевіряють, чи персонажі відпочили, застосовуйте таке:
 - Якщо в грі три або більше персонажів, кожен персонаж отримує **нуль** енергії замість однієї.
 - Якщо в грі два або менше персонажі, кожен персонаж отримує **одиницю енергії** замість двох.
- Під час кроку «Голод і спрага» застосовуйте таке:
 - Щоб послабити недугу, персонаж має бути ситим, напоєним і задоволеним.
 - Якщо персонаж напоєний, але не ситий, він зазнає легкої травми.
 - Якщо персонаж ситий, але не напоєний, він зазнає легкої травми.
 - Якщо персонаж не напоєний і не ситий, він зазнає важкої травми.

НЕСКІНЧЕННИЙ РЕЖИМ

У ЦЬОМУ РОЗДІЛІ ОПИСАНО НЕСКІНЧЕННИЙ РЕЖИМ,
РЕЖИМ «САГИ КАМ'ЯНОЇ ДОБИ» БЕЗ ЧІТКИХ МЕЖ.

У нескінченному режимі гравці дотримуються більшості звичайних правил гри, проте замість проходження розгалуженої кампанії, яка базується на викликах, вони самі виступають у ролі головних оповідачів. Гравці використовують **КАРТИ ПОДІЙ** для створення різноманітних ситуацій у грі, а персонажі самостійно вирішують, що збирати, виготовляти, будувати та передавати майбутнім поколінням.



ПІДГОТУВАННЯ ДО НЕСКІНЧЕННОГО РЕЖИМУ

Існує два способи підготувань до гри в нескінченному режимі. Гравці можуть розпочати гру в новій долині або скористатися долиною із завершеної кампанії.

КАРТИ ПОДІЙ

Карти подій використовують для відліку плину часу та створення різноманітних подій у долині. Вони замінюють карти викликів. Гравці формують із карт подій колоду і кладуть її горілиць в ігровій зоні.

НОВА ДОЛИНА

Якщо гравці бажають розпочати гру в нескінченному режимі в новій долині, вони виконують такі кроки.

1. Підготуйте персонажів

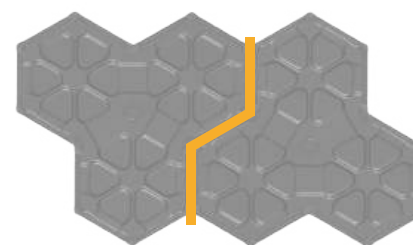
Виконайте кроки 1–4 з розділу «Підготування до гри» на с. 6. Там гравці знайдуть указівки щодо вибору персонажа, накидки, підготування планшета накидки та вибору властивості накидки. Гравці можуть вибрати будь-яку з властивостей накидки, починаючи з культурних надбань, як зазначено в кроці 7 цих підготувань.

2. Розмістіть підставки місцевості

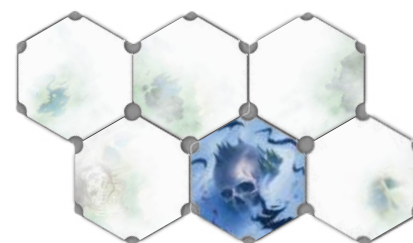
Розмістіть дві підставки місцевості так, щоб вони торкалися трьома краями.

3. Розмістіть стартові тайли

Виберіть стартовий регіон. Потім виберіть шість тайлів, що належать до цього регіону, і випадковим чином розмістіть їх недослідженими (долілиць) на підставках місцевості. Потім випадковим чином виберіть тайл і розмістіть на ньому накладку з льодовиковою шапкою.



Дві підставки торкаються одна одної
трьома краями.



Регіон нескінченного режиму починається
з шести недосліджених тайлів, один
з яких повністю накритий накладкою
з льодовиковою шапкою.

4. Розмістіть фігурки

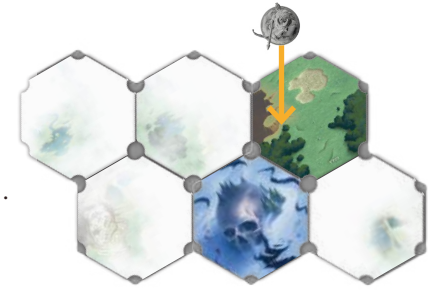
Виберіть випадковим чином один недосліджений тайл місцевості, переверніть його. Це ваш стартовий тайл. Потім усі гравці розміщують там свої фігурки.

5. Утворіть колоди ночі та подорожі

Підготуйте колоди ночі та подорожі, використавши карти, вказані нижче.

Колоди будуть відрізнятися залежно від регіону, вибраного на кроці 3.

- Зелена долина
 - Колода ночі: NA01–NA05, NU01–NU16, NV01–NV03, NY01–NY03, NZ01–NZ03.
 - Колода подорожі: JA01–JA06, JU01–JU14, JV01–JV06, JB01–JB05.
- Піднебесне плато
 - Колода ночі: NA01–NA05, NU01–NU16, NP01–NP03, NY01–NY03, NZ01–NZ03.
 - Колода подорожі: JA01–JA06, JU01–JU14, JS01–JS06, JB01–JB05.
- Хаші
 - Колода ночі: NA01–NA05, NU01–NU16, NT01–NT03, NY01–NY03, NZ01–NZ03.
 - Колода подорожі: JA01–JA06, JU01–JU14, JT01–JT06, JB01–JB05.



Гравці випадковим чином вибирають недосліджений тайл, який стає стартовим тайлом.

6. Підготуйте колоду подій

Створіть колоду з карт подій, які будуть використовуватися замість карт викликів. Відкладіть карту EM10. Потім перетасуйте інші карти. Покладіть відкладену карту EM10 під низ створеної колоди. Ви починаєте гру з активним ефектом із верхньої карти колоди.

7. Підготуйте стартові культурні надбання

Запишіть указані компоненти в культурні надбання суспільства (на сторінці «Культура» в журналі).

- Карти знань: запишіть карти KN01–KN04.
- Властивості накидок: запишіть властивості накидок MA01–MA04.

8. Підготуйте стартові цілі

Цілі все ще використовують у нескінченному режимі. Немає значення поточні вони чи постійні, всі цілі залишаються в грі, доки гравцям не буде вказано їх досягти або вилучити з гри.

Покладіть указані цілі горілиць в ігрову зону. Це стартові цілі:

- Розвести вогонь (GA08).
- Таємні шляхи (GA09).

9. Завершіть підготування

Виконайте кроки 9–12 підготувань до гри, щоб підготувати решту колод та запас (на с. 11).

ІСНУЮЧА ДОЛИНА

Щоб скористатися існуючою долиною із завершеної кампанії, використовуйте підготування з нової долини з такими змінами.

- Замість створення нової долини, гравці використовують долину, яка була створена під час попередньої завершеної кампанії (пропустіть кроки 2–4).
- Замість створення нових колод ночі та подорожі, використовуйте ті, що залишилися наприкінці кампанії (крок 5).
- Якщо суспільство вистояло наприкінці кампанії, гравці можуть продовжувати розвивати це суспільство й використовувати журнал, карти персонажів, карти легенд, карти знань, карти аванпостів та всі інші речі, створені цим суспільством. (Пропустіть кроки 1, 7 і 8, але персонажі вибирають собі накидки, властивості накидок і готують свої планшети накидок як зазвичай.) Якщо в долині є одне або кілька чудовиськ з активними лігвами, вони також залишаються.
- Також гравці можуть створити нове суспільство в існуючій долині, виконавши кроки 1, 7 і 8 як зазвичай. Лігва чудовиськ зостаються в долині, а всі чудовиська з активними лігвами вважаються такими, що з'явилися.

ГРА В НЕСКІНЧЕННОМУ РЕЖИМІ

Основна структура ігрового процесу нескінченного режиму схожа на структуру кампанії. Цикл дня й ночі залишається незмінним, а персонажі досліджують нові тайли, виготовляють предмети й будують те, що хочуть. Проте все ж є такі зміни.

АКТИВНІСТЬ І ПОДІЇ

Активність більше не відстежує час, що залишився на подолання викликів. Натомість вона відстежує час між двома подіями за допомогою карт подій. Наприкінці будь-якої фази дня, якщо поточна активність дорівнює або перевищує поріг активності поточної події (вказано в правому нижньому куті поточної карти події), гравці виконують цю подію. Після розкриття нової події виконайте наведені нижче кроки.

1. Завершіть подію

Візьміть верхню карту з колоди подій, переверніть її й виконайте вказане на звороті. Потім виставте активність на «0».

2. Скиньте карту

Відправте цю карту події у скид подій.

3. Розпочніть нову подію

Прочитайте й застосуйте всі ефекти на лицьовому боці карти події, яка тепер міститься на верху колоди подій.

4. Дорослішання персонажів

Кожен персонаж дорослішає відповідно до часового проміжку між подіями.

- Сезон: персонажі не дорослішають.
- Покоління: персонажі дорослішають як зазвичай.
- Епоха: персонажі дорослішають двічі (зазвичай, це означає, що вони стають легендами і їх потрібно замінити).

Якщо персонаж гине, його власник або створює нового персонажа, або вибирає іншого персонажа за звичайними правилами.

5. Обнулення колод

Поверніть усі скинуті карти ночі та подорожі у відповідні колоди. Потім перетасуйте ці колоди.

ДОСВІД, НАСЕЛЕННЯ ТА НЕСПОКІЙ

Досвід не обнуляють наприкінці події. Населення й неспокій зростають, як і в кампанії, і активуються різними ігровими ефектами (зокрема ефектами на картах подій).

ЦІЛІ

Розіграш карт цілей у нескінченному режимі відбувається за звичайними правилами. Якщо ціль, наслідки або будь-яке інше джерело вказує гравцям додати виклик до їхніх викликів-загроз, ігноруйте цю частину ефекту, але виконуйте всі інші частини.

ПРИЗУПИНЕННЯ НЕСКІНЧЕННОГО РЕЖИМУ

Перед тим як зупинити нескінченний режим, переконайтеся, що виконали всі необхідні кроки з розділу «Збереження кампанії» на с. 96. Потім скористайтеся розділом «Нотатки» в журналі, щоб записати:

- енергію та недуги персонажів;
- прогрес у досягненні цілей;
- розташування жетонів локацій;
- розташування жетонів мети та слідів чудовиськ;
- поточне розташування фігурок;
- іншу необхідну інформацію.

АЛФАВІТНИЙ ПОКАЖЧИК

Б

Безперешкодна 68
Бій із хижаком 48
Будівництво аванпоста 32
Будівництво споруди 34

В

Важка травма 55
Важка хвороба 55
Взаємодія з компонентами 62
Взяти карти цілей 10
Вибір виклику 9
Вибір властивості накидки 8
Вибір накидки 8
Вибір персонажа 6
Виготовлення предметів 30
Видобуток 49
Визначити мету 77
Виклик
 Вибір виклику 9
 Завершення виклику 95
 Кінець виклику 24
 Розіграний виклик 95
Виклики-загрози 93
Використання карт легенд 72
Винагороди 86
Випадковим чином 99
Випробування 14
Вирішення конфліктів 98
Виснаження 59
Вихід 86
Відновлення 86
Відслідковування знаків у писанні 69
Відступ 48
Вогнище 57
Втеча 55, 78

Г

Героїчне зусилля 15
Глибина 86
Гнітюча глибина 86
Голод і спрага 52
Гра в нескінченному режимі 104

Д

Денні дії 24
Дізнатися таємницю 81
Добування харчів 43
Довговічні харчі 20
Додавання знаків на карти персонажів 70
Долина 94
Допомога 27
Досвід 67
Дублікати предметів 64

Е

Енергія 17
Епохи 92
 Епоха будівництва 34
 Завершення епохи 93

Ж

Жетони видобутку 49
Жетони виснаження 59
Жетони вогнища 57
Жетони прихистку 58
Жетони таємниці 60

З

Забуті легенди 72
Завершення виклику 95
Завершення епохи 93

Завершення кампанії 97
Занедужати 56
Запасання водою 36
Збереження кампанії 96
Збереження ресурсів 95
Збиральництво 45
Збільшення активності 54
Здоров'я 55
Зірка 61
Зіткнутися 60
Змагання 80
Змагання між чудовиськами 81
Знайти стартову камеру 83
Знамення 61
Зустріч із хижаком 48
Зустріч із чудовиськом 79
Зустрічі з дикими тваринами 48

К

Камери 83
Кампанія
 Завершення кампанії 97
 Збереження кампанії 96
 Початок наступних кампаній 97
Кишеньковий 63
Кінець виклику 24
Комета 61

Л

Легенди 71
 Забуті легенди 72
 Отримання карт легенд 71
Легка травма 55
Легка хвороба 55
Ліміт компонентів 99

М

Межі досяжності 45
Мета 77
Місяць 61

Н

На самоті 55
Надскладний соло-режим 100
Населення 67
Насторожене 75
Натільний 63
Недієздатний 57
Недуги 55
Непрохідна 68
Неспокій 67
Нічні дії 52

О

Обмін 27
Обмін харчами та водою 24
Обробка 28
Обробка кількох ресурсів 29
Одночасна гра 100
Остаточна складність 40
Оточувальні знаки 70

П

Пакування предметів 64
Перевірка інвентарю 53
Перевірка населення й неспокою 54
Переміщення 25
Перепакування 27
Перешкоджаюча 68
Персонаж 6, 13
 Загиблий персонаж 70
 Перевірка наявності загиблих персонажів 51
Підготовка колоди долини 11
Підготовка лігва чудовиська 74
Підготовка планшету накидки 9
Підготування до нескінченного режиму 102
Підготування прихистку 37
Погорюйте 70
Покращення 14
Полювання 47
 Полювання на велику здобич 48
 Полювання на дрібну здобич 48
Порожні іконки 32

Послаблення жетонів 53
Послаблення недуг 56
Послідовність будівництва споруди 35
Поточні знамення 61
Почати розвідку глибин 83
Поява чудовиська 74
Правила соло-режиму 100
Правило світанку 98
Правило сутінків 101
Предмети 63
Прикрашальні знаки 70
Прихисток 58
Продовжити розвідку глибин 85
Проектування споруди 34
Проілюструйте сагу 69
Просування 78
Проходження випробувань 15
Процес обробки 29

Р

Регіони 94
Рибальство 38
Розвідка глибин 82
Роздати карти-пам'ятки 11
Розіграний виклик 95
Розіграш подій 54
Розмістити організатори суспільства 11
Розмістити фігурку 11
Розширення долини 94
Ручний 63

С

Сировина 20
Скарби 73
Складний маршрут 26
Складність гри 101
Слоти для предметів 18
Соло-режим із кількома персонажами 100
Сонце 61
Спляче 76
Спокійна ніч 54
Споруди 34
Створення персонажа 6
Створити легенду 70
Створити мапу 10
Створити нового персонажа 70
Суміжні тайли 21
Суша та природні об'єкти 21

Т

Таємниці 60
Таємниці чудовиськ 81
Тлумачення знамень 61
Торбинка видобутку 50
Торбинка для ресурсів 18
Травма 55
 Важка травма
 Легка травма

У

Увійти до камери 84
Уподобання 73
Утеча 55, 78

Х

Характеристики та ворожість 73
Харчі та вода 19
Хвороба 55
 Важка хвороба
 Легка хвороба
Хижак 44
Хмара 61

Ч

Час виконання 98
Часові проміжки 94

Ш

Швидкопсувні харчі 19

ТВОРЦІ ГРИ

Автори гри: Max Brooke, Luke Eddy

Художній напрям: Taryn Emerick

Графічний дизайн: Samantha Scott, Lauren Marshall

Ілюстрації: Andrea Korovesi, Amanda Kadatz

3D-моделі: Bryce Cook, Nicholas Hein

Дизайн органайзера: Black Magic Inserts

Книга правил: Adam Baker

Технічне редагування: Andrea dell'Angese

Консультантка з преісторії: Dr. Anna Goldfield

Консультанти з кулінарії: Debbie Schneiderman, Sandra Eddy

Логістика: Kevin Ngo

Спеціаліст із зв'язків: Natalie Oakwell-Morgan

Фінанси: Aimee Ward

Творчий керівник: Brendan McCaskell

Креативні ідеї: Lance Priebe

Координатор тестування гри: Andrew Janeba

Тестувальники гри: Peter Davis, Joshua Webster, Alex-Belgium, Kenneth, Guinness, Lukas Falt, Jacob Knol, Icycube, Scott Dunnington, August Stapput, KaraZ, Kinglash, James Phillips, Dakota, Pascal Clarkson, Chelsea (Skeletastic), Jimmy, Rómot, LJ Saxton, Alexander Just, Peder Swendsrud, Jeremy Stomberg, Kyle Dekker, Joseck Albertson, Stirdix, schattenn, zekdee, bobson3884, L'autre Coutu, JanelleMinions, mitth_raw.nuruodo, TheJarrod, vaguedensity, bcsj, amaranth_33, Damian Czapla, Daniel R, Major Johnson, Heather Williams, Andy Wilson та всі інші, хто тестував «Сагу кам'яної доби»!!

Особлива подяка всім нашим спонсорам на Kickstarter, Debbie Schneiderman, Dr. Gilbert Tostevin, Dr. Samantha Thi Porter, Andrew Fischer та João Raimundo!

Copyright 2025 OOMM Games Ltd. dba. Open Owl Studios. Усі права застережено.

УКРАЇНСЬКА ЛОКАЛІЗАЦІЯ: ТОВ «ІГРОМАГ»

Керівництво проектом: Аліса Соляніченко

Переклад з англійської: Тарас Ярош

Редагування: Валентина Ліченко

Верстання: Віталій Мостепан

Апробація перекладу: А. Ільченко, А. Наконечний,

О. Дубовий, О. Кульбака, О. Потаскалова, С. Ніконенко

Забороняється будь-яке використання правил або їхніх частин із метою комерційної реалізації без згоди власника авторських прав.

© ТОВ «Ігромаг», 2025. Усі права застережено.

www.igromag.ua

Версія правил 1.0





Міць



Ручний



Активність

ТЕХНОЛОГІЯ



Спритність



Кишеньковий



Вихід



Рубання



Переконливість



Натільний



Неспокій



Копання



Спостережливість



Енергія



Населення



Молотіння



Досвід



Покращення



Виснаження



Розпалювання



Комета



Хвороба (важка)



Удача



Музикуванняня



Місяць



Хвороба (легка)



Невдача



Каменярство



Сонце



Травма (важка)



Прочитати наслідки

ЗНАРЯДДЯ



Зірка



Травма (легка)



Перевернути



Різати



Хмара



Нічна дія



Скинути



Свердлити



Вогнище / Тепло



Прихисток



Терти



Кубик



Вдаряти

Open Owl
STUDIOS



ІГРОМАГ