



ЛЁД

ВТОРОЕ • ИЗДАНИЕ

• ЖУРНАЛ ЭКСПЕДИЦИИ •



Куда ни взгляни — снег...

Посреди этого замёрзшего мира, где бушуют сильные ветры, стоит город. Каждый год, во время солнцестояния, гильдии города отправляются в экспедиции. Их цель — Долина Древних, где могут быть сокрыты следы цивилизации Нуука. У каждой гильдии своя миссия: найти ответы, обрести славу или богатство.

Возглавьте экспедицию, проведите археологические раскопки и отправляйтесь на поиски артефактов. Ваша гильдия не должна остаться позади других...

Город рассчитывает на вас!

1-5 исследователей • 90 мин • 14+

Содержание

Правила экспедиции

Обзор и цель игры	2
Компоненты	2
Подготовка	4
Ход игры	6
Действия	8
Артефакты	12
Азулия, город-убежище Нуука	14
Очки репутации и карты	14
Конец игры	15
Продвинутый режим	16
Варианты	18

Приложения к экспедиции

Планшеты гильдий	20
Жетоны снега	22
Жетоны артефактов	24
Карты журнала экспедиции	26
Карты указов	27
Карты запросов	28
Список запросов	29
Глоссарий	30
Часто задаваемые вопросы	31
Сообщество This Way!	31
Иконки и символы	32
Благодарности и авторы	32

Цель игры

Как глава экспедиции, представляющий гильдию, вы возглавляете команду археологов, чтобы шаг за шагом исследовать глубины замёрзшего мира и находить ценные артефакты древних времён.

У вас всего 4 дня, чтобы выполнить различные запросы города! Лидер, который вернётся с величайшими открытиями, принесёт своей гильдии славу и победу в игре!

Компоненты

ЛИЧНЫЕ КОМПОНЕНТЫ

5 планшетов гильдий



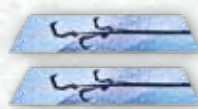
1 жетон активации для гильдии наследников пламени



10 маркеров очков



2 жетона кошек для гильдии ледяных путников



5 лидеров экспедиций

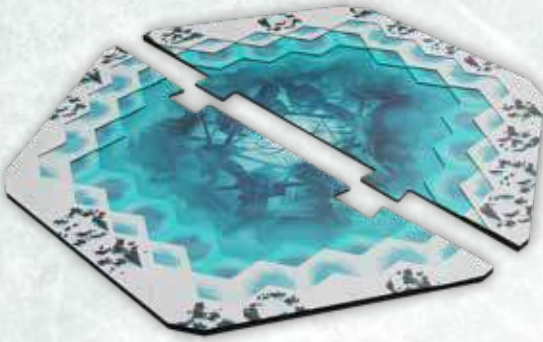


5 жетонов лагерей гильдий



ОБЩИЕ КОМПОНЕНТЫ

1 игровое поле из 2 частей



112 жетонов

48 жетонов снега

1 жетон стоянки



12 пустых жетонов



12 жетонов туннелей



11 жетонов нунатаков



12 жетонов разломов



37 жетонов
поверхностных артефактов



27 жетонов
глубинных артефактов



45 археологов



2 жетона
белых лагерей



1 маркер дней



73 карты

10 карт журнала
экспедиции



9 карт указов



54 карты запросов



25 жетонов изучения



1 жетон
первого игрока



1 блокнот
для подсчёта очков



5 жетонов
планирования



35 жетонов
очков
репутации (ОР)



4 жетона
свободного
перемещения



5 жетонов
благословения



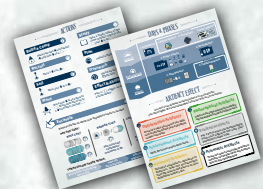
1 шкала проклятия



10 жетонов
проклятий
(светлых и тёмных)



5 памяток
по исследованиям

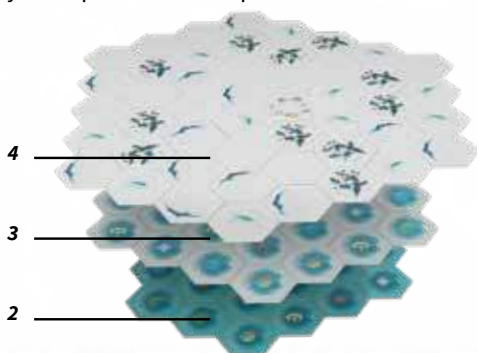


Игровое поле и жетоны

Перемешайте **отдельно** жетоны глубинных артефактов, поверхностных артефактов и жетоны снега.

Примечание авторов: прежде чем убрать жетоны в коробку, рассортируйте их, чтобы не делать это при подготовке к следующей партии.

1. Соберите **игровое поле**, нижняя часть которого представляет Азулию, город-убежище Нуука.
2. Случайным образом разложите 27 жетонов **глубинных артефактов** лицевой стороной вниз на нижнем уровне.
3. Затем случайным образом разложите 37 жетонов **поверхностных артефактов**, лицевой стороной вниз, на следующем уровне.
4. Наконец, случайным образом разложите 48 **жетонов снега** лицевой стороной вниз на верхнем уровне. Разместите жетон **стоянки** на одном из 3 центральных мест. Все эти жетоны формируют верхний слой игрового поля.



Некоторые хранители дорог, вернувшись из путешествий, описывали странные сооружения и предметы — вероятно, творения Нуука. Так началась эпоха дальних экспедиций на величественных ледяных парусниках. С тех пор экспедиции проводятся ежегодно в течение семи дней летнего солнцестояния, когда температура может достигать рекордных +4°C.

Общая игровая подготовка

5. Перемешайте карты **журнала экспедиции** и сформируйте из них колоду.

*Первые шаги: не рекомендуется использовать карты журнала экспедиции в вашей **первой партии**.*

Условные обозначения

В этих правилах используются следующие термины:

- **Очки исследования (ОИ)** позволяют выполнять действия. Они соответствуют очкам действия игрока.
- **Очки репутации (ОР)** — это победные очки игрока.
- **Исследователи** — это лидеры экспедиций и археологи.

Наконец, в правилах встречаются следующие **цветные примечания**:

Предания: погружение в мир «Льда».

Первые шаги: для первых партий.

Кодекс исследователя: важные правила.

Пример: разъяснение игровых ситуаций.

Примечание авторов: стратегические советы.

6. Поместите по 1 археологу на каждом жетоне туннеля.
7. Поместите **1 белый лагерь** и **1 археолога** на жетон стоянки. Если вы играете впартером, разместите на жетоне стоянки только 1 археолога без белого лагеря.
8. Поместите **маркер дней** на первое деление шкалы дней.
9. Сформируйте для игроков **общий запас**, в который войдут оставшиеся археологи, жетоны планирования, жетоны изучения и жетоны очков репутации. Если вы играете в соло-режиме, вдвоём или втроём, добавьте в запас последний белый лагерь.
10. Перемешайте **карты указов** и выложите 3 карты лицевой стороной вверх рядом с игровым полем. Остальные карты уберите в коробку — они вам не понадобятся.
11. Перемешайте **карты запросов** и сформируйте из них колоду. Рядом с ней будет располагаться стопка для сброса карт запросов.





Личная игровая подготовка

12. Выберите **планшет гильдии** и положите его перед собой.

Если вы выбрали гильдию наследников пламени или ледяных путников, разместите соответствующие жетоны на отведённых им местах.

Если вы выбрали гильдию искусных добытчиков, разместите 2 археологов на соответствующих местах планшета.

13. Возьмите соответствующего **лидера экспедиции, лагерь и маркер очков**.

14. Возьмите **начальные жетоны очков репутации** для своей гильдии.

Первые шаги: в первой партии не используйте способности гильдий и не берите жетоны гильдий наследников пламени и ледяных путников. Также каждый игрок начинает с 2 жетонами очков репутации вместо указанного значения на планшетах гильдий.

15. В партии с 2 участниками каждый игрок получает по 2 **жетона свободного перемещения**.

16. Раздайте каждому игроку по 5 карт запросов. Игроки сбрасывают 2 и оставляют себе 3, не показывая другим.

Первые шаги: раздайте каждому игроку по 3 карты запросов. Игроки сбрасывают 2 из них и оставляют себе одну. Не показывайте карты другим игрокам.

Каждый игрок берёт памятку по исследованиям, в которой описаны фазы игры, различные действия и эффекты артефактов.

17. Игрок, который последним прикасался ко льду, получает **жетон первого игрока**.

Планшеты гильдий:

1. Иконка, представитель и название гильдии.
2. Начальное количество очков репутации (ОР).
3. Шкала очков исследования (ОИ).
4. Уникальная способность гильдии.
5. Трюм корабля.
6. Места для артефактов.
7. Ячейка срабатывания артефакта.
8. Область изучения.
9. Запросы, подтверждённые на 2-й день.
10. Запросы, подтверждённые на 3-й день.
11. Финальные запросы, подтверждённые на 4-й день.



ХОД ИГРЫ

Дни и фазы игры

Игра длится **4 дня**, что отображается на соответствующей шкале. Каждый день состоит из 3 фаз:

РАССВЕТ

Все игроки выполняют эту фазу одновременно.

ИССЛЕДОВАНИЕ

Фаза состоит из **нескольких раундов**, в каждом из которых **игроки ходят по очереди**. У каждого есть **запас очков исследования** (ОИ), который тратится на действия. Раунды продолжаются, пока игроки не израсходуют свои ОИ.

ЗАКАТ

Как только у игрока заканчиваются ОИ и его ход завершается, он начинает свою фазу заката.

Рассвет

1. Обновление гильдии

Все игроки восстанавливают свои ОИ на планшетах гильдий:

- 6 ОИ при игре вдвоём;
- 5 ОИ при игре втроем и вчетвером;
- 4 ОИ при игре впятером.

5 ОИ



Если у игрока есть жетон планирования, он получает 1 дополнительное ОИ, затем сбрасывает жетон (см. «Планирование» на с. 8). При необходимости восстановите способность гильдии.

Пункты 2, 3 и 4 не выполняются в первый день. Перейдите сразу к фазе исследования.

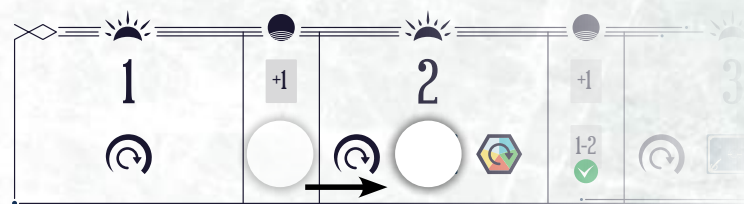
2. Восстановление артефактов

Каждый игрок переворачивает **артефакты, лежащие лицевой стороной вниз** на его планшете гильдии. Теперь все артефакты должны лежать **лицевой стороной вверх**. Если у игрока на планшете лежит призматический артефакт, он может переместить его на любое другое место (см. «Артефакты» на с. 12).



3. Новый первый игрок

Участник слева от первого игрока предыдущего дня получает жетон первого игрока и передвигает маркер на деление следующего дня.



4. Новая карта журнала экспедиции

Новый первый игрок **переворачивает верхнюю карту колоды журнала экспедиции** и применяет её эффекты. Затем начинается фаза исследования.



Исследование

1. Очки исследования

Игроки по очереди (двигаясь по часовой стрелке, начиная с первого игрока) **выполняют действия, тратя 1 или 2 ОИ** (см. «Действия» на с. 8). За каждое потраченное ОИ маркер передвигается вниз на одно деление.

Примечание авторов: даже потратив 2 ОИ, игрок может выполнять действия, не требующие ОИ.

2. Истощение запаса ОИ

Как только игрок завершает ход и у него не остаётся ОИ, начинается его фаза заката. Он больше не сможет выполнять действия в фазе исследования.

Пример игрового раунда

Пример третьего раунда первого дня: у игроков осталось разное количество очков исследования — Ян (3 ОИ), Кристина (2 ОИ), Фёдор (3 ОИ), Даниил (1 ОИ).

А. Ян тратит 2 ОИ на перемещение и раскопки. У него остаётся 1 ОИ.

Б. Кристина тратит последние 2 ОИ на раскопки. У неё не остаётся ОИ, и она становится первым игроком, кто начинает фазу заката.

В. Фёдор тратит 1 ОИ на планирование. У него остаётся 2 ОИ, но он решает их не тратить и завершает свой ход.

Г. Даниил тратит последнее ОИ, чтобы нанять нового археолога. Его день завершён, и он начинает фазу заката.

Теперь снова ход Яна, а затем — Фёдора: у них ещё остались ОИ.

А. Ян тратит 2 ОИ.



Завершение дня для Даниила.



Д. Даниил тратит 1 ОИ — его запас исчерпан.

Б. Кристина тратит 2 ОИ — её запас ОИ исчерпан.



Завершение дня для Кристины.



В. Фёдор тратит 1 ОИ.

2. Подтверждение запроса

Подтверждение и сброс запросов не выполняются в первый день.

Во время фазы исследования игроки могут собирать жетоны артефактов, чтобы в будущем подтверждать карты запросов (см. «Карты запросов» на с. 28).

Чтобы подтвердить запрос, игрок должен заплатить его цену любым из следующих способов:

- **переместить** артефакты с мест планшета в трюм корабля;
- **перевернуть** один или несколько жетонов изучения.

Использованные артефакты и жетоны изучения нельзя применять для других запросов. Перевернутые жетоны изучения не дают бонусов анимы для применения эффектов артефактов (см. «Артефакты и анима» на с. 12).

Каждый запрос можно подтвердить только один раз.



В конце 2-го и 3-го дня игроки могут подтвердить 1 или 2 запроса и получить бонус:

- **1 жетон ОР** за первый подтверждённый запрос дня;
- **2 жетона ОР** в конце игры за второй подтверждённый запрос.

ОР, указанные на подтверждённых запросах, начисляются только в конце игры (см. «Начисление очков» на с. 14).

В конце 4-го дня можно подтвердить любое количество запросов, но без получения бонусов.



Закат

1. Новый запрос

Первый игрок, начавший фазу заката, выкладывает новые карты запросов в ряд лицевой стороной вверх в количестве, равном числу игроков плюс 2.

Как только игрок завершает фазу исследования, он может бесплатно взять 1 карту запроса из ряда и добавить её в руку.



3. Фаза сброса

В конце фазы заката каждый игрок сбрасывает лишние карты запросов, чтобы у него на руке осталось не больше 4.

После завершения дня всеми игроками сбросьте оставшиеся карты запросов из ряда и переходите к следующему дню.

ДЕЙСТВИЯ

Список действий, которые можно выполнять в фазе исследования.



Размещение лагеря

Стоимость: 1

Разместите **свой лагерь** (если он ещё не на поле) или **белый лагерь** из запаса вместе со своим **лидером экспедиции** на любом **открытом жетоне**. Жетон не должен быть перекрыт другими.

Действие доступно, даже если ваш лидер экспедиции уже находится на поле.

Нельзя размещать лагерь на жетоне, на котором уже находится другой лагерь.

Вы можете построить лагерь на любом уровне, кроме уровня Азулии.

Примечание авторов: если у вас есть возможность, поставьте лагерь на жетоне, на котором уже находится археолог.



Наём

Стоимость: 1

Разместите **1 археолога** из запаса на жетоне **с любым лагерьем**.

Примечание авторов: если у вас есть выбор между раскопками за 1 ОИ или наймом археолога за 1 ОИ (что в дальнейшем уменьшает стоимость раскопок на 1 ОИ), всегда выбирайте наём.



Скольжение

Стоимость: 1

Переместите **лидера экспедиции** с жетона или из своего запаса на жетон **с любым лагерьем**.

Археологи не сопровождают лидера при скольжении, в отличие от обычного перемещения (см. далее «Перемещение»).

Хранители дорог — исключение из этого правила: один археолог может сопровождать их при любом передвижении.



Изучение

Стоимость: 1

Возьмите **жетон изучения** того же типа, что и артефакт на жетоне, находящемся под вашим лидером экспедиции, и положите его в область изучения. **Вы не можете изучать призматические артефакты.** У вас не должно быть больше одного жетона изучения каждого типа.

Жетоны изучения упрощают использование артефактов, **уменьшая требуемое количество анимы на 1** (см. с. 12 «Артефакты и анима»).

Жетоны изучения также можно использовать для подтверждения запроса в фазе заката: каждый из них считается бесформенным артефактом с 1 анимой. Когда вы подтверждаете запрос при помощи одного или нескольких жетонов изучения, переверните их после использования.

Перевернутые жетоны изучения нельзя использовать для активации артефактов или подтверждения других запросов.

Жетоны изучения можно использовать для указов в конце игры.

Примечание авторов: действие изучения часто недооценивают, хотя жетон изучения эквивалентен артефакту с 1 анимой, полученному всего за 1 ОИ.



Планирование

Стоимость: 1

Возьмите **жетон планирования**.

В начале следующего дня получите 1 дополнительное ОИ и сбросьте жетон планирования (см. «Рассвет» на с. 6).

У игрока не может быть больше одного жетона планирования, который в конце игры приносит 1 ОР.

В игре на двоих это действие не используется.





Перемещение

Стоимость: ① / жетон

Переместите своего лидера экспедиции на соседний жетон (см. «Правило соседства» на этой странице).

Лидер экспедиции не может пересекать разлом (см. «Жетоны снега» на с. 22).

Края игрового поля считаются жетонами — на них можно перемещаться.

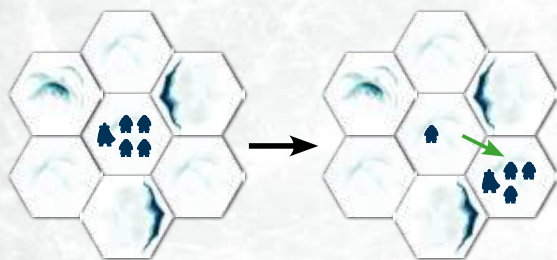
Единственное исключение — края верхнего уровня поля.

В игре на двоих появляется новое действие — свободное перемещение (см. «Варианты» на с. 18).



При перемещении лидер экспедиции может бесплатно взять с собой 1–3 археологов, но только если они находятся с ним на одном жетоне.

Археологи не могут перемещаться без лидера экспедиции.



Примечание авторов: не изолируйтесь от других лидеров экспедиций. Археологи — ваша основная рабочая сила и общий ценный ресурс.



Переработка

Стоимость: ☆

Это действие требует 1 жетон ОР и не требует ОИ. За ход вы можете потратить 3 ОИ вместо обычных 1–2 ОИ.

Переработка не добавляет ОИ — вы тратите их со своей шкалы. Если у вас только 1–2 ОИ или нет жетона ОР, вы не можете выполнить это действие.



Правило соседства

Жетон считается соседним, если выполняется одно из условий:

- жетоны соприкасаются сторонами и находятся на одном ледяном уровне;

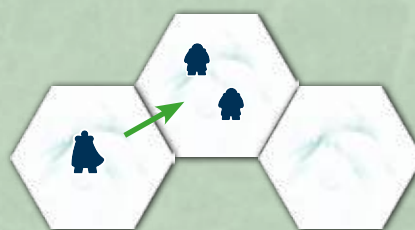


- один жетон частично перекрывает другой на верхнем или нижнем уровне. Жетоны не считаются соседними, если соприкасаются только углами.



Пример перемещения

А. Ян перемещает лидера экспедиции к двум археологам на соседнем жетоне.



Б. Затем он перемещается дальше и берёт археологов с собой.



В. На эти действия он в общей сумме потратил 2 ОИ.





Раскопки

Стоимость: X

Вы можете раскопать полностью открытый жетон, на котором находится ваш лидер экспедиции.

Также вы можете раскопать частично перекрытый жетон, но только если поверх него находится всего один жетон.

Сначала рассчитайте базовую стоимость раскопок согласно **правилам стоимости раскопок жетона** на этой странице, чтобы понять, можете ли вы выполнить это действие.

- Нельзя раскопать жетон, перекрытый двумя и более жетонами.
- Нельзя раскопать жетон, если перекрывающий его жетон сам частично перекрыт другим.

Три шага раскопок

А. Проверка обрушения

Если вы раскопали жетон, частично перекрытый другим, этот перекрывающий жетон обрушивается: сбросьте его, а находящиеся на нём компоненты верните в запас или владельцам.



Б. Получение раскопанного жетона

Если раскопанный жетон – это жетон снега, возьмите его в руку. Если это артефакт, положите его лицевой стороной вверх на соответствующее место планшета. Теперь этот жетон снега или артефакта можно использовать.



В. Размещение исследователей

Переместите исследователей с раскопанного жетона на три нижележащих жетона — согласно **правилу распределения** на этой странице.



Примечание авторов: избегайте раскопок у краёв игрового поля. Поскольку у него воронкообразная форма, выбор жетонов для размещения там ограничен.

Правила стоимости раскопок жетона

1. Базовая стоимость

Возрастает в зависимости от глубины расположения жетона:

- жетон снега — 2 ОИ;
- артефакт на поверхности — 3 ОИ;
- глубинный артефакт — 4 ОИ.

2. Сложные жетоны

Труднее раскопать:

- жетоны **с лагерем**;
- жетоны **нунатаков** (см. «Жетоны снега» на с. 22);
- жетоны, **частично перекрытые** одним другим жетоном.

Такие жетоны требуют для раскопок **на 1 ОИ больше**.

Модификаторы не складываются — максимум +1 к базовой стоимости.

Например, раскопки жетона нунатака с лагерем всё равно будут стоить 3 ОИ.

3. Снижение стоимости:

- каждый **исследователь** на жетоне снижает стоимость на 1 ОИ;

Исследователи — это ваш лидер экспедиции (и лидеры других игроков, если они находятся на жетоне), а также археологи.

- эффекты **жетонов снега** и **способности гильдий** тоже могут снижать стоимость.

Итоговая стоимость может быть равна 0 ОИ.

Правило распределения



После раскопок исследователей следует равномерно распределить по нижележащим жетонам или участкам Азулии (см. «Азулия» на с. 14).

Пример распределения представлен на следующей странице.

Края игрового поля считаются жетонами.

Если на нижних жетонах уже находятся исследователи, учтите это при распределении новых.



После распределения исследователей, если на удалённом жетоне был лагерь, переместите его на любой из нижележащих жетонов. Нельзя размещать лагерь там, где уже находится другой лагерь, на уровень Азулии или на край поля. Если нет подходящего места, верните лагерь в запас.

Пример раскопок



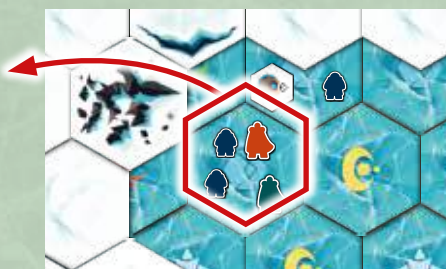
Ян перемещает лидера экспедиции на соседний жетон, взяв с собой одного археолога. Это стоит ему 1 ОИ.



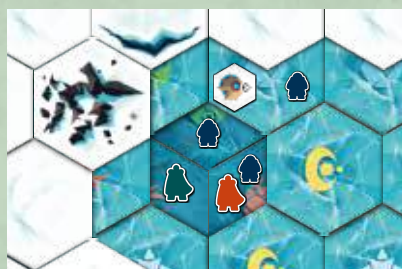
Ян решает провести раскопки. На этом жетоне снега есть лагерь, поэтому базовая стоимость — 3 ОИ (2+1). Но на жетоне находятся 3 исследователя, так что итоговая стоимость — 0 ОИ, и раскопки проводятся бесплатно!



После получения жетона и распределения исследователей Ян тратит ещё 1 ОИ, чтобы перейти на синий жетон артефакта.



На жетоне артефакта находятся 4 исследователя, так что раскопки снова бесплатны. Ян проводит их ещё раз!



Он забирает жетон артефакта и распределяет исследователей (включая лидера другого игрока) как можно равномернее по нижележащим жетонам.

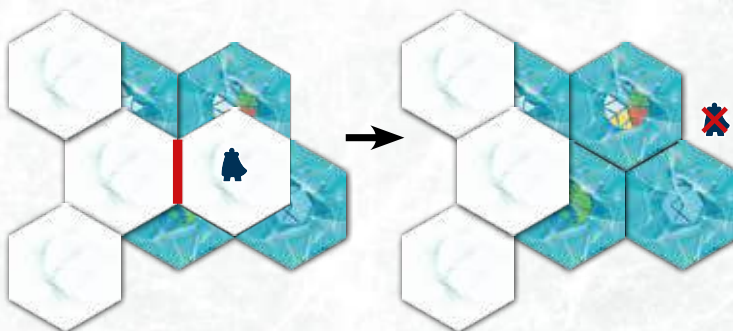
Правило обрушения

После раскопок может произойти цепное обрушение. Как только у жетона остаётся **только один соседний жетон** на том же уровне, **он обрушивается** и отправляется в сброс.

Все компоненты на обрушившемся жетоне возвращаются в запас или владельцам.

Краевые жетоны не могут обрушиться сами по себе. Они обрушиваются, только если раскопан жетон под ними.

Одно обрушение может запустить следующее по цепочке.

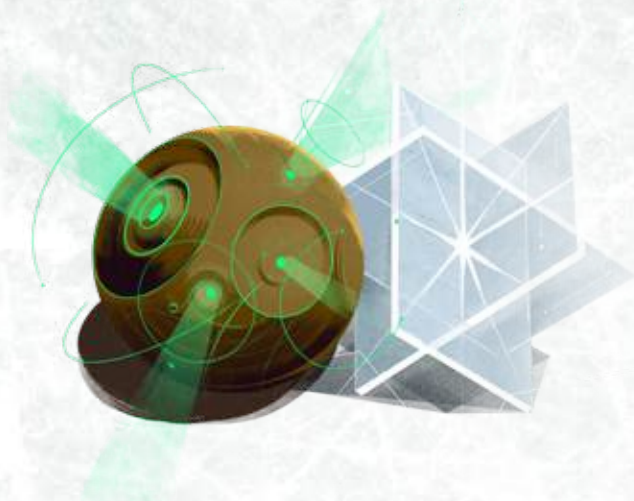


Эффекты и способности Стоимость: бесплатно

- В любой момент своего хода вы можете **бесплатно разыграть жетон снега** из руки и применить его эффект (включая только что раскопанный жетон). После этого он отправляется в сброс.
- После открытия эффекта определённого типа артефакта вы можете использовать его **бесплатно один раз в день** (см. «Артефакты» на с. 13).
Важно: артефакт возвышения — исключение, для его активации требуется 1 ОИ.
- У каждой гильдии есть **уникальная способность**. Некоторые из них можно использовать как **бесплатные действия** (см. «Планшеты гильдий» на с. 20).



АРТЕФАКТЫ



Артефакты — это реликвии цивилизации Нуука, пережившие века. Некоторые из них остались целы и до сих пор пригодны для использования! Но их сущность остаётся загадкой. Жители города научились использовать эти древние артефакты эмпирическим путём, но не могут ни воспроизвести их, ни постоянно поддерживать в рабочем состоянии. Поэтому большинство считает артефакты магическими предметами — источником престижа, прогресса и даже опасности...

Описание артефактов

Жетоны артефактов располагаются на двух уровнях. Чем глубже находится артефакт, тем темнее его цвет. Поэтому артефакты разделены на две категории: поверхностные и глубинные.

На **обратной стороне жетона** артефакта сквозь лёд вы увидите пиктограмму, обозначающую его тип.

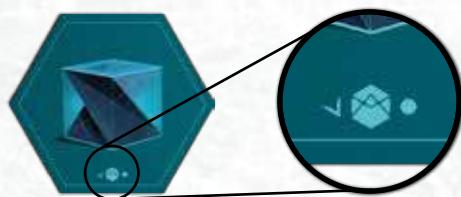


Поверхностный



Глубинный

На **лицевой стороне жетона** изображён артефакт, под ним указаны его форма, тип и анима.



Когда игрок раскапывает жетон артефакта, он размещает его лицевой стороной вверх на соответствующем месте его планшета гильдии. На одном и том же месте у игрока может храниться несколько артефактов одного типа.

Если на соответствующем месте планшета уже лежит использованный артефакт (лицевой стороной вниз), новый артефакт также размещается лицевой стороной вниз.



Анима артефакта показывает его силу. Поверхностные артефакты дают 1 аниму, глубинные — 2.



1 анима



2 анимы

Кроме того, каждому типу артефакта присуща одна из **трёх форм**:



Форма 1



Форма 2



Форма 3

Формы используются в некоторых картах запросов и указов.

Во время партии артефакты с планшета можно потратить для подтверждения карт запросов. После подтверждения артефакты перемещаются в трюм корабля. В трюме их больше нельзя использовать для новых запросов, но они приносят ОР согласно картам указов в конце игры.

Существует 5 различных типов артефактов:



Возвышение



Достижение



Философия



Разрушение



Гармония

Существует особая категория — призматический артефакт, который работает как джокер и заменяет любой другой тип артефакта.



Призма

Трюм корабля



Эффекты 5 типов артефактов

Если на одном из мест планшета лежат артефакты с 2 или более анимами, вы можете активировать соответствующий эффект бесплатно (жетоны изучения тоже учитываются).



Ян может использовать жёлтый, зелёный и красный артефакты.

Каждый эффект можно активировать не более одного раза в день и только если артефакты находятся на планшете гильдии. Артефакты, отправленные в трюм корабля, не дают эффектов.

Артефакты гармонии

Во время распределения исследователей после раскопок (см. «Раскопки» на с. 10, шаг В) **возьмите одного археолога из запаса** и разместите его на жетоне с вашим лидером экспедиции.

Вы можете воспользоваться этим эффектом во время раскопок самого артефакта гармонии.



Артефакты разрушения

Уничтожьте полностью открытый жетон, соседний с жетоном, на котором находится ваш лидер экспедиции. Отправьте разрушенный жетон в сброс.

Вы также можете использовать артефакт разрушения, чтобы разрушить жетон, на котором находится ваш лидер экспедиции. Это действие можно совместить с эффектом артефакта философии, чтобы забрать этот жетон.

Все игровые компоненты, находящиеся на разрушенном жетоне, возвращаются в запас или владельцам.



Артефакты философии

Заберите жетон в момент его обрушения или разрушения в ваш ход. Это может быть жетон снега или артефакта.

Нельзя использовать аниму артефакта философии, который вы только что раскопали, чтобы забрать перекрывавший его жетон.



Артефакты возвышения

Стоимость: 1 ОИ

Заплатите 1 ОИ и переместите по одному археологу с каждого соседнего жетона на жетон, на котором находится ваш лидер экспедиции.

Эта стоимость входит в ОИ, потраченные в ваш ход.



Артефакты достижения

Сразу же добавьте 1 ОИ на шкале исследований.

Это не увеличивает лимит трат за ход — максимум по-прежнему 2 ОИ.

+1 ОИ ↑



Призматические артефакты

Они могут **заменить артефакты любого типа** и, соответственно, разместиться на любом месте планшета гильдии.



Только в фазу рассвета вы можете переместить каждый призматический артефакт на новое место планшета гильдии.

В фазу заката вы можете их использовать в качестве джокеров при подтверждении запросов.

Важно: призматические артефакты не используются при подсчёте ОР за указы и не обладают какой-то формой.



Ян использует сначала красный, а затем зелёный артефакт. Поэтому он переворачивает сначала красный артефакт (но не красный жетон изучения), а затем верхний зелёный артефакт.

Новые артефакты этого типа, раскопанные в этот день, также размещаются на планшете гильдии лицевой стороной вниз.

АЗУЛИЯ, ГОРОД НУУКА

Поздравляем, исследователи! Вы достигли последнего уровня Долины Нуука и открыли город Азулию!

Этот уровень отличается от остального игрового поля: он разбит на отдельные участки, обозначенные белыми контурами, и позволяет перемещаться на большие расстояния.

Если после раскопок игрок полностью открывает значок «1 ОР», он получает соответствующий жетон.

Игроки не могут строить лагеря на этом уровне. Если после раскопок лагерь попадает в Азулию, он возвращается в запас.



ОЧКИ РЕПУТАЦИИ И КАРТЫ

Город-убежище управляется Советом старейшин, который регулярно обращается с запросами к различным гильдиям, чтобы удовлетворить потребности города. От выполнения этих запросов зависит, сохранит ли гильдия своё положение в Совете и получит ли вместе с ним славу, ресурсы и привилегии.

Очки репутации

Очки репутации (ОР) определяют славу гильдии игрока и его финальный счёт в конце игры.

Во время партии игроки получают очки репутации в виде жетонов 1 ОР (★), которые размещают рядом с планшетом гильдии. Значок ОР (★) чёрного цвета означает очки, которые начисляются в конце игры.



Карты запросов

Это **личные** карты. Каждый участник начинает партию с 3 такими картами и может получать новые в течение игры. Подтверждать их можно в фазе заката, начиная со второго дня, оплатив стоимость в артефактах и/или жетонах изучения (см. «Карты запросов» на с. 28).



Стоимость подтверждения в артефактах и/или жетонах изучения.

ОР за подтверждение начисляются в конце игры.

Карты

Карты журнала экспедиции

Эти карты **открываются в фазе рассвета** в начале каждого нового дня. Каждая из них запускает одноразовое событие.

Не открывайте карту журнала в начале первого дня.



Карты указов

Это **общие** карты. Они позволяют игрокам зарабатывать ОР за полученные артефакты и жетоны изучения. Откройте и выложите рядом с полем 3 такие карты в начале партии.

В отличие от запросов, указы не требуют оплаты, только выполнения условий. Их можно подтверждать несколько раз.



Условие, которое можно выполнить несколько раз в конце игры

Полученные ОР (суммируются)

RUHEЦУ ИИ РДИ

Условия окончания игры

Последняя глава экспедиции начинается в конце четвёртого дня, после того как каждый игрок подтвердит запросы, которые он может оплатить.

Подсчёт очков

Используйте блокнот для подсчёта очков за указы и запросы (не берите дополнительные жетоны ОР). См. с. 27–28 для подробного объяснения запросов и указов.

Игроки считают очки в следующем порядке:

1. Карты указов

Игроки переносят в трюм корабля артефакты, оставшиеся на планшете гильдии, и переворачивают жетоны изучения лицевой стороной вверх. Теперь участники готовы подсчитать очки согласно указам, используя все артефакты и жетоны изучения. Если игрок выполнил условие указа несколько раз, он получает ОР за каждое такое достижение.

Игроки записывают очки за каждый из трёх указов.

Каждый жетон изучения считается бесформенным артефактом с 1 анимой.

Призматические артефакты не учитываются при подсчёте указов.

2. Карты запросов

Игроки сбрасывают невыполненные карты запросов.

Затем записывают в блокнот очки за подтверждённые запросы.

За каждый второй подтверждённый запрос во 2-й и 3-й день игроки добавляют по 2 бонусных ОР.

3. Жетоны очков репутации

Участники записывают общее количество жетонов ОР.

Если у игрока остался неиспользованный жетон планирования, он получает ещё 1 ОР.

Побеждает игрок с наибольшим количеством ОР. В случае ничьей претенденты делят победу.

Теперь вы готовы
к своей первой экспедиции
в Долину Нуука!

Пример подсчёта очков



Артефакты и жетоны изучения игрока из гильдии наследников пламени.

Благодаря артефактам и жетонам изучения Даниил получает 11 (2 + 3 + 6) ОР за выполнение указов.



За игру он подтвердил 5 запросов, набрав 24 (4 + 5 + 6 + 5 + 4) ОР. На третий день ему удалось подтвердить 2-й запрос, что дало 2 бонусных ОР. К сожалению, он не выполнил 2 оставшихся запроса и не получил за них ОР.



К этому количеству он прибавил 3 жетона ОР, полученных в течение игры.

Итоговый результат Даниила — 40 ОР.

ПРОДВИНУТЫЙ РЕЖИМ



Проклятие Нуука

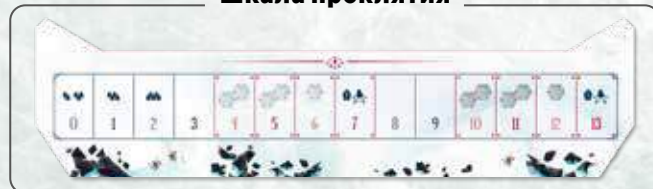
Вскоре вы станете опытными лидерами экспедиций, знатоками Долины Нуука. Однако по мере продвижения экспедиции артефакты начинают тускнеть. Их анима слабеет, что сказывается на их силе. Археологи шепчутся о проклятии, будто бы, забирая сокровища, мы навлекли на себя гнев Нуука!

Ход игры

Проклятие Нуука — это дополнительный набор правил, делающий игру напряжённее. Они больше всего влияют на игроков, которые слишком резво стартуют. Проклятия делают первый день динамичнее, а финал экспедиции — труднее.



Шкала проклятия



Подготовка

Для игры в продвинутом режиме используется шкала проклятия (внизу игрового поля), второй набор маркеров очков у каждого игрока, а также три типа жетонов: благословения, светлых и тёмных проклятий.

Каждый игрок помещает жетон благословения на свой планшет на место для срабатывания артефакта (см. вариант «Благословение» на с. 18). Затем каждый ставит свой маркер очков на соответствующее стартовое деление шкалы проклятия:

2–3 игрока: деление 0,

4 игрока: деление 1,

5 игроков: деление 2.

Разместите по одному светлому жетону проклятия (с обозначением анимы вверх) на делениях 4 и 5, затем по одному тёмному жетону проклятия (с обозначением анимы вверх) на делениях 10 и 11. После добавьте дополнительные жетоны на шкалу в зависимости от количества игроков (все стороной с анимой вверх):

3 игрока: ещё один светлый жетон проклятия на деление 6, затем тёмный — на деление 12.

4 игрока: дополнительные светлые жетоны проклятий на деления 4 и 6, тёмные — на 10 и 12.

5 игроков: дополнительные светлые жетоны проклятий на деления 4, 5 и 6, тёмные — на 10, 11 и 12.



Изменения правил

В режиме «Проклятие Нуука» игроки начинают с жетоном благословения, поэтому **для активации артефактов требуется только 1 анима** вместо 2. Это значит, что в начале партии можно использовать эффекты артефактов сразу после их получения.

Один жетон изучения не может сам по себе активировать эффект артефакта.

Продвижение по шкале проклятия

После раскопок артефакта и перед распределением исследователей игрок должен продвинуть вперёд свой маркер очков на одно деление по шкале проклятия за каждую аниму, указанную на жетоне артефакта.

Если вы передвигаете свой маркер очков на деление с жетоном проклятия, которого у вас ещё нет, возьмите этот жетон и разместите его лицевой стороной вверх на месте для срабатывания артефакта, сбрасывая предыдущий жетон. Теперь вы прокляты!



Если вы передвигаете свой маркер очков на деление 7, переверните свой светлый жетон проклятия на другую сторону. Проклятие набирает силу!



Если вы передвигаете свой маркер очков на деление 13, переверните свой тёмный жетон проклятия на другую сторону. Проклятие набирает ещё большую силу!

Если вы пересекли деление 13, поздравляем: вы «разграбили» Долину Нуука. Больше вы не получите никаких новых проклятий, но все предыдущие остаются в силе.

Проклятия

Как только вы получаете жетон проклятия, на вас сразу же воздействует эффект его лицевой стороны. При переворачивании жетона начинает действовать новое проклятие, дополнительно к предыдущим.



Светлый жетон проклятия: для активации артефактов теперь требуется 2 анимы.



Светлый жетон проклятия (перевернутый): затронутый игрок может брать с собой только 2 археологов при перемещении.



Тёмный жетон проклятия: для активации артефактов теперь требуется 3 анимы.



Тёмный жетон проклятия (перевернутый): затронутый игрок может брать с собой только 1 археолога при перемещении.

Проклятия с делений 7 и 13 касаются только действия «Перемещение», а не эффектов или способностей. Хранители дорог не являются исключением.



ВАРИАНТЫ

Благословение



Этот вариант ускоряет игру.

В ходе подготовки каждый игрок берёт жетон благословения и размещает его в месте для срабатывания артефакта на своём планшете гильдии. Во время игры для активации артефактов требуется только 1 анима вместо 2.

Один жетон изучения не может активировать эффект артефакта.



Смягчённое Проклятие Нуука

Этот вариант помогает отстающим в продвинутом режиме.

В начале фазы рассвета каждого дня (кроме первого) последний игрок (или игроки, если их несколько) на шкале проклятия, берёт один любой жетон изучения, которого у него ещё нет. Если у него уже есть все 5 типов жетонов, он вместо этого получает 2 жетона ОР.

Игра на двоих

Игра вдвоём проходит по тем же правилам, за исключением следующих пунктов:

1. Во время фазы рассвета каждый игрок устанавливает значение ОИ на своём планшете гильдии на 6. В этом режиме не используется действие «планирование».
2. Вариант «свободное перемещение» (см. выше) обязателен. Каждый игрок начинает с 2 жетонами свободного перемещения вместо одного. В начале каждого нового дня игроки переворачивают использованные жетоны обратно на цветную сторону, чтобы их можно было снова активировать.

«Свободное перемещение» для 3 игроков



Этот вариант делает игру динамичнее.

Каждый игрок начинает с одним жетоном свободного перемещения. Игрокам становится доступно новое действие: свободное перемещение. Оно работает как перемещение, но позволяет пройти до 2 соседних жетонов (вместо одного) за 1 ОИ. При этом игрок может взять с собой до 3 археологов, как и при обычном перемещении. Однако использовать это действие можно только один раз за день. Переверните жетон на серую сторону, чтобы отметить, что действие уже использовано. В начале нового дня игроки снова переворачивают жетон на цветную сторону.

Игроки не могут применять эффекты, способности или действия между началом и завершением перемещения.

Подготовка журнала экспедиции

Этот вариант добавляет разнообразия в начале партии.

- При подготовке замените шаг 6 следующим:
- Откройте верхнюю карту журнала экспедиции. Не применяйте её обычные эффекты — вместо этого используйте значок жетона снега вверху карты, чтобы определить размещение археологов:
 - Если это пустой жетон, туннель, разлом или нунатак, разместите по одному археологу на каждом указанном типе жетонов.
 - Если изображён жетон стоянки, разместите археологов на 6 окружающих его жетонах. Затем разместите ещё 6 дополнительных археологов, как показано на схеме ниже.
- После размещения археологов по типу жетона снега переходите к шагу 7: разместите ещё одного археолога и белый лагерь на жетоне стоянки (если игроков 4 или меньше).



Сравнить свои результаты и найти новые варианты игры можно на сайте:

thiswayeditions.com/variants



ПРИЛОЖЕНИЯ К ЭКСПЕДИЦИИ

Планшеты гильдий	20
Жетоны снега	22
Жетоны артефактов.....	24
Карты журнала экспедиции.....	26
Карты указов.....	27
Карты запросов.....	28
Список запросов.....	29
Глоссарий	30
Часто задаваемые вопросы	31
This Way! Сообщество и ссылки.....	31
Иконки и символы	32
Благодарности и авторы.....	32

ПЛАНШЕТЫ ГИЛЬДИЙ

Каждый житель города-убежища принадлежит к гильдии, представляющей определённое ремесло. В городе установилась сложная и неравноправная иерархия. Вокруг Очага, центра города с источником тепла, разместились представители элиты с тщательно охраняемыми микросадами. Далее кругами располагаются другие сословия, а самые бедные жители находятся на периферии.

У каждой гильдии указана уникальная способность и стартовое количество ОР справа от названия. Эту способность можно использовать только в свой ход.



Анаан'мок, хранители дорог



Один раз за ход **1 археолог может следовать за вашим лидером экспедиции**, если вы перемещаетесь с помощью:

- действия «скольжение» или «расположить лагерь»;
- разыгрывания **жетона снега**;
- способности «раз в день», описанной ниже.

Раз в день вы можете **бесплатно переместить лидера экспедиции на жетон с лагерем вашей гильдии**. После этого переверните лагерь на серую сторону.

В любой момент, даже в ход другого игрока, если жетон с лагерем хранителя дорог будет раскопан или сброшен, игрок должен переместить лагерь на соседний жетон снега, если это возможно.

Если рядом нет жетонов снега, вы можете переместить лагерь на любой жетон снега.



Во время **фазы рассвета** переверните лагерь обратно на цветную сторону.



Археолог следует за лидером хранителей дорог, когда тот выполняет действие «скольжение» к лагерю.



Сикарра, наследники пламени



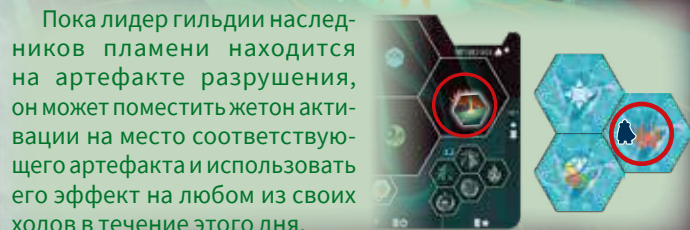
Раз в день, в свой ход, если ваш лидер экспедиции находится на жетоне артефакта, вы можете разместить жетон активации на соответствующем месте артефакта на планшете гильдии.

Жетон активации позволяет использовать эффект соответствующего артефакта на любом из ваших ходов в течение этого дня, даже если на этом месте нет жетонов артефактов.

Когда вы решаете применить эффект артефакта, верните жетон активации на его место, перевернув его серой стороной вверх. Только гильдия наследников пламени может активировать эффект одного и того же типа артефактов дважды за один и тот же день: с помощью способности и с помощью жетонов на планшете.



Во время **фазы рассвета** переверните жетон активации обратно на цветную сторону.



Пока лидер гильдии наследников пламени находится на артефакте разрушения, он может поместить жетон активации на место соответствующего артефакта и использовать его эффект на любом из своих ходов в течение этого дня.

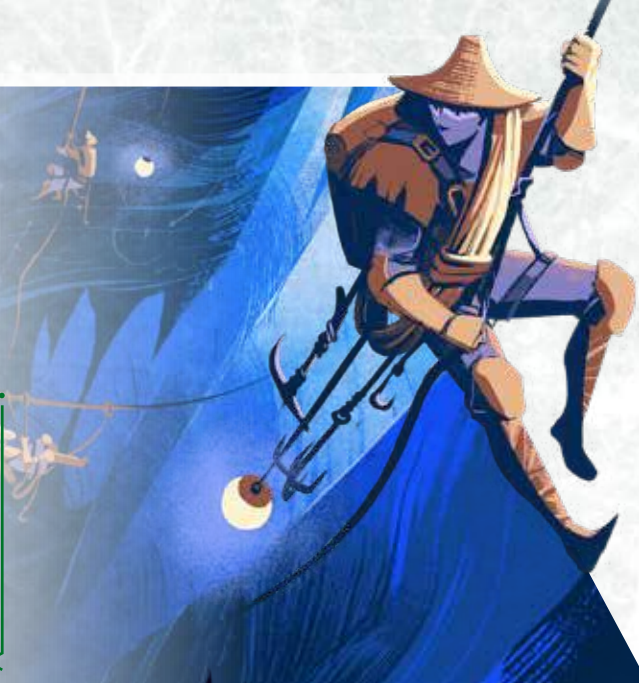


Джиф, ледяные путники



Один раз за ход во время раскопок вы можете перевернуть один из своих жетонов кошки и поместить лидера экспедиции без ограничений на любой из трёх нижележащих жетонов после распределения археологов и других лидеров согласно правилу распределения.

 **Во время фазы рассвета** переверните один из жетонов кошки обратно на цветную сторону.



Аой, искусные добытчики



Один раз за ход вы можете бесплатно переместить одного археолога со своего планшета гильдии на жетон снега.

Ваш лидер экспедиции не обязан находиться на жетоне, куда вы помещаете археолога.

 **Во время фазы заката** разместите до двух археологов из запаса на своём планшете гильдии.



Ай-Ден, зодчие холода



Один раз за ход вы можете **провести раскопки жетона артефакта, на котором находится ваш лагерь, заплатив на 1 ОИ меньше** (а не больше).

Раз в день за 1 ОИ вы можете переставить лагерь, **даже если он уже на поле**: возьмите лагерь и лидера экспедиции и разместите их на любом полностью открытом жетоне. Переверните лагерь на серую сторону.

 **Во время фазы рассвета** переверните лагерь обратно на цветную сторону.



ЖЕТОНЫ СНЕГА

Известный мир — это огромный ледник, ледяной щит. Толщина этого ледяного покрова местами достигает тысяч метров. Бескрайнюю равнину пронзают свирепые кatabатические ветры со скоростью до 350 км/ч!

Лишь редкие скальные выступы, ставшие пристанищем для ледяных парусников, нарушают однообразие этого негостеприимного пустынного края — нунатаки.

На игровом поле помещаются 48 жетонов снега.

После раскопок эти жетоны попадают в руки игроков, которые могут их разыграть бесплатно в свой ход.

Если в конце хода у вас на руках больше 3 жетонов снега, сбросьте лишние, превышающие этот лимит.



Оборотная сторона (ландшафт)

Жетоны снега изображают поверхность замёрзшего мира — Лда. Существует 5 типов ландшафта:



Пустой
Без эффекта.



Туннель
Во время подготовки разместите по одному археологу на каждом таком жетоне.



Разлом
На этих жетонах находится изображение разлома с двух сторон. Исследователи не могут пересекать эти стороны. Действие «перемещение» и любые эффекты или способности не являются исключением (кроме «свиста бури» и «ледяной манти»).



Нунатак
Раскопки таких жетонов требуют на 1 ОИ больше.



Стоянка
Во время подготовки разместите на этом жетоне лагерь и археолога.

Лицевая сторона (иллюстрация и эффект)

Существует 12 вариантов лицевых сторон, разделённых на 3 типа:



Рой полярных термитов



Альпинистская верёвка



Свист бури



Бореальный смилодон



Ледяной парусник



Талисман (достижение, философия, возвышение, гармония и разрушение)



Белые пауки



Обломки



Взрывная руна



Ледяная манта



Выжившие в экспедиции



Самоцвет анимы



Выжившие в экспедиции

ЖЕТОНЫ НУУКА



Талисман (определённого типа артефакта)

Проведите раскопки жетона соответствующего типа артефактов бесплатно, если ваш лидер экспедиции находится на этом жетоне. Можно раскопать артефакт, частично перекрытый одним другим жетоном.

Нельзя раскопать призматический артефакт с помощью талисмана.



Взрывная руна

Уничтожьте (не смотря на лицевую сторону) один полностью открытый жетон, на котором нет лидера экспедиции. Переместите жетон в сброс.

Все игровые элементы с этого жетона возвращаются в запас или владельцам.



Самоцвет анимы

Активируйте эффект жетона артефакта, на котором находится ваш лидер экспедиции.

Эффект артефакта гармонии можно активировать только после раскопок, в результате которых вы разместили лидера экспедиции на жетоне гармонии.

Жетоны, обрушившиеся во время раскопок в фазах А и Б, нельзя восстановить, даже если ваш лидер оказывается на артефакте философии в фазе В.

Для активации артефакта возвышения всё равно нужно заплатить 1 ОИ.



Свист бури

Переместите до 2 археологов с одного любого жетона на жетон с лагерем.

Игнорируйте разломы при этом передвижении.

ЖЕТОНЫ ЭКСПЕДИЦИИ

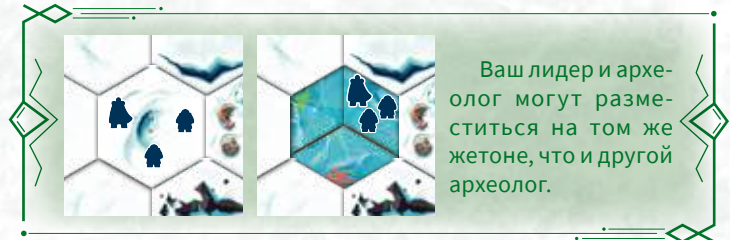


Альпинистская верёвка

При выполнении раскопок не применяйте правило распределения для вашего лидера экспедиции и одного археолога.

Сначала разместите всех остальных исследователей на трёх нижележащих жетонах, а затем лидера экспедиции и археолога на одном из этих трёх жетонов.

Этот жетон можно использовать сразу же после раскопок, в которых он был обнаружен.



Ледяной парусник

Поместите одного археолога из запаса на жетон с вашим лидером экспедиции и ещё одного — на жетон с другим лидером экспедиции.



Выжившие в экспедиции

При раскопках возьмите 2 дополнительных археологов из запаса. Эти выжившие размещаются вместе с остальными исследователями на нижележащих жетонах согласно правилу распределения.

Этот жетон можно использовать сразу же после раскопок, в которых он был обнаружен.



Обломки

Получите 1 ОИ и 1 ОР.

ЖЕТОНЫ ЖИВОТНЫХ



Рой полярных термитов

Проведите раскопки, заплатив на 1 ОИ меньше.



Ледяная манта

Бесплатно переместите лидера экспедиции на любой жетон игрового поля.

Археологи с того же жетона не размещаются вместе с вашим лидером экспедиции.

Хранители дорог являются исключением: во время этого передвижения с ними может продвигаться 1 археолог.

Разломы не учитываются при этом передвижении.



Бореальный смилодон

Переместите всех археологов с одного жетона на один из соседних жетонов.



Белые пауки

Переместите своего лидера экспедиции на 1 или 2 жетона в любом направлении. Один археолог может последовать за вами во время этого передвижения.

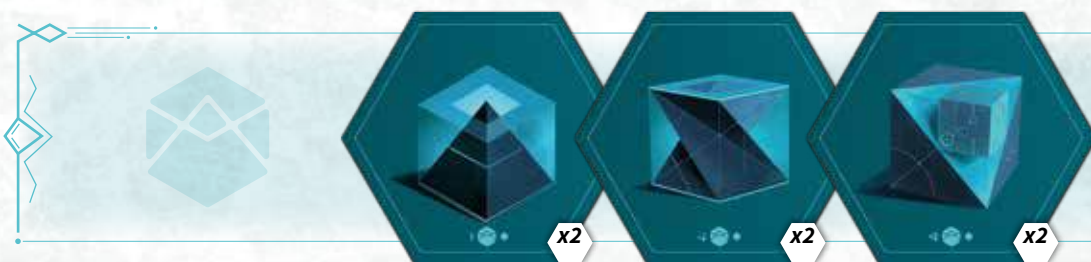
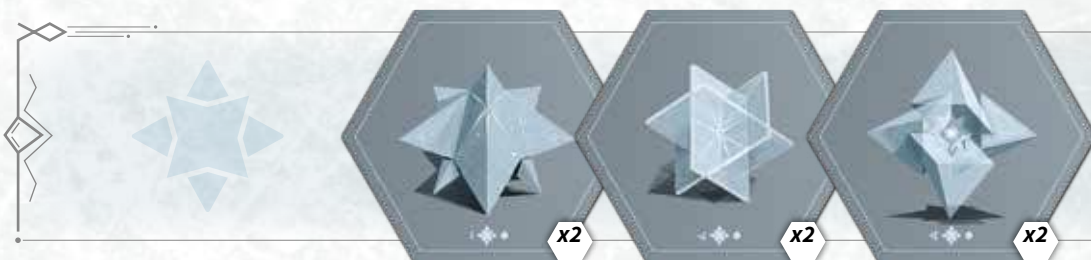
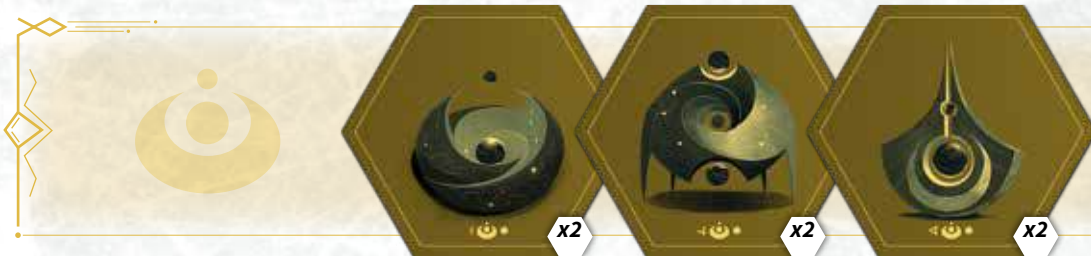
Если вы играете за хранителей дорог, за вами могут пойти два археолога.

ЖЕТОНЫ АРТЕФАКТОВ

Жетоны артефактов делятся на 5 основных типов и один призматический, как указано ниже.

Поверхностные артефакты

37 жетонов: 30 с 1 анимой и 7 призматических с 1 анимой



ГАРМО

ВОЗВЫ

ДОСТИ

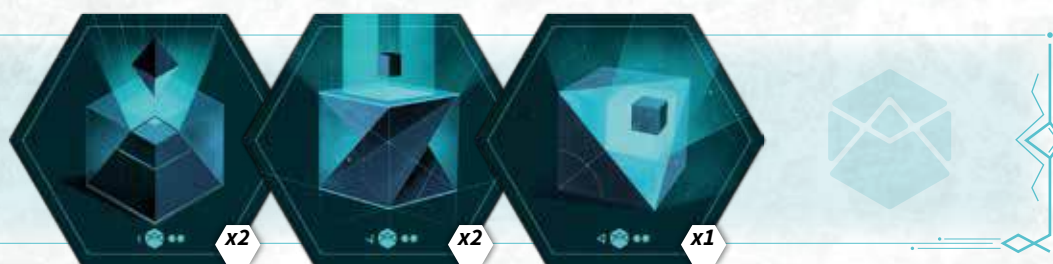
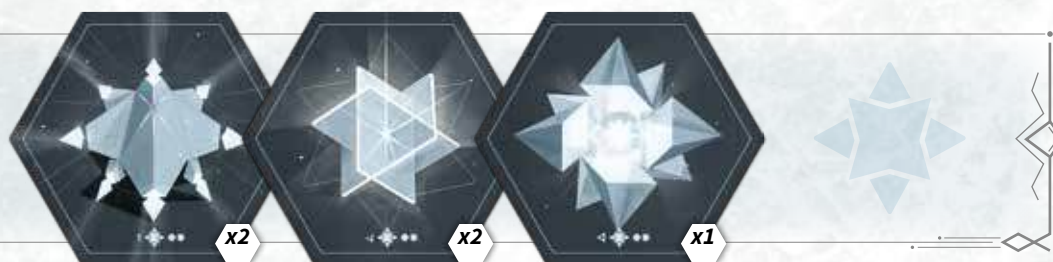
ФИЛОС

УНИЧТО

ПРИ

Глубинные артефакты

27 жетонов: 25 с 2 анимами и 2 призматических с 2 анимами



КАРТЫ ЖУРНАЛА ЭКСПЕДИЦИИ



Эти карты отражают события, происходящие с исследователями в ходе экспедиции. Открывайте одну карту журнала в начале каждого дня, кроме первого.

Когда разыгрывается карта журнала, нельзя выполнять обычные действия (например, раскопки, активацию жетонов снега или использование способностей) до тех пор, пока не начнётся игровой день.



Выполняйте указания по очереди, начиная с первого игрока.



Когда каждый игрок выполнит 1 или 2 действия с карты журнала, верните невыкупленные жетоны снега в сброс.



Если в запасе не хватает археологов, первый игрок выбирает призматические жетоны артефактов, на которых будут размещены археологи, пока в запасе никого не останется.



Бесплатное действие перемещения необязательно, но, если оно выбрано и игрок может передвинуть своего лидера экспедиции на верхний уровень, он обязан это сделать. Игроки могут взять с собой археологов во время выполнения этого бесплатного действия.



Если археологов в запасе всё ещё недостаточно, первый игрок выбирает жетоны нуна-таков для размещения археологов, пока запас не опустеет.



Два ближайших археолога могут перейти с разных жетонов. Перемещающиеся археологи не должны находиться в лагерях.



Ваш лагерь необходимо разместить на жетоне, а не на краю игрового поля.



Если археолога разместили, важно помнить, что до начала дня нельзя выполнять другие действия (например, раскопки, активацию жетонов снега или использование способностей).



Все элементы с удалённого жетона возвращаются в запас или владельцу.



Жетоны снега, которые возвращаются на поле, должны перекрывать три жетона нижнего уровня (или край игрового поля), чтобы между уровнями не возникало пустот. При передвижении исследователей, находящихся на жетоне,

перекрываемом этим жетоном снега, соблюдайте следующий порядок:

- сначала переместите исследователей в другую часть того же жетона (если возможно);
- затем переместите исследователей на жетоны без других исследователей (если возможно);
- после этого распределите исследователей по соседним жетонам как можно равномернее.

КАРТЫ УКАЗОВ



Эти карты дают стратегические возможности зарабатывать ОР в конце игры. В начале партии откройте 3 карты указов.



Каждый жетон «1 ОР» приносит **1 ОР**.



Каждый жетон артефакта и изучения соответствующего типа приносит **1 ОР за каждую аниму**.

Призматические артефакты не приносят очков согласно этим указам.



Каждый ваш жетон изучения приносит **1 ОР**.



Каждый набор из 5 различных типов артефактов приносит **4 ОР**. Набор из 4 разных типов – **2 ОР**.

Один и тот же жетон артефакта может участвовать только в одном из этих наборов. Призматические артефакты не учитываются.



За пару из двух разных форм одного типа артефактов вы получаете **2 ОР**.

За тройку из трёх разных форм одного типа артефактов вы получаете **4 ОР**.

Вы можете получить очки только один раз за каждый тип артефакта.

Пример подсчёта очков согласно указу за формы



КАРТЫ ЗАПРОСОВ



В игре находятся 54 карты запросов, из них 41 является уникальной.

Существует 6 различных типов запросов — ниже приведены примеры.



Стоимость: 2 анимы с любых призматических артефактов. Аниму можно засчитать с одного или двух артефактов.

Награда: 5 ОР.

Пример выполнения:



Стоимость: 3 анимы с артефактов разрушения, философии, гармонии или с жетонов изучения.

Награда: 5 ОР.

Пример выполнения:



Стоимость: 2 разных жетона артефактов или изучения из следующих типов: возвышение, философия или разрушение.

Награда: 4 ОР.

Пример выполнения:



Стоимость: 2 анимы возвышения или 2 анимы гармонии. Их можно взять с артефактов или с жетонов изучения.

Награда: 4 ОР.

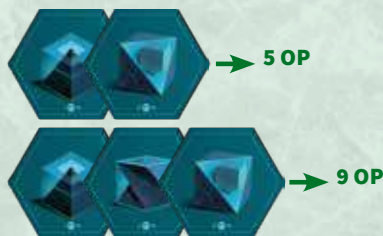
Пример выполнения:



Стоимость: 1, 2 или 3 артефакта достижения, каждый с разной формой. Количество очков зависит от количества уникальных форм.

Награда: 5 или 9 ОР.

Пример выполнения:



Стоимость: 3 анимы с артефактов разрушения или жетона изучения того же типа.

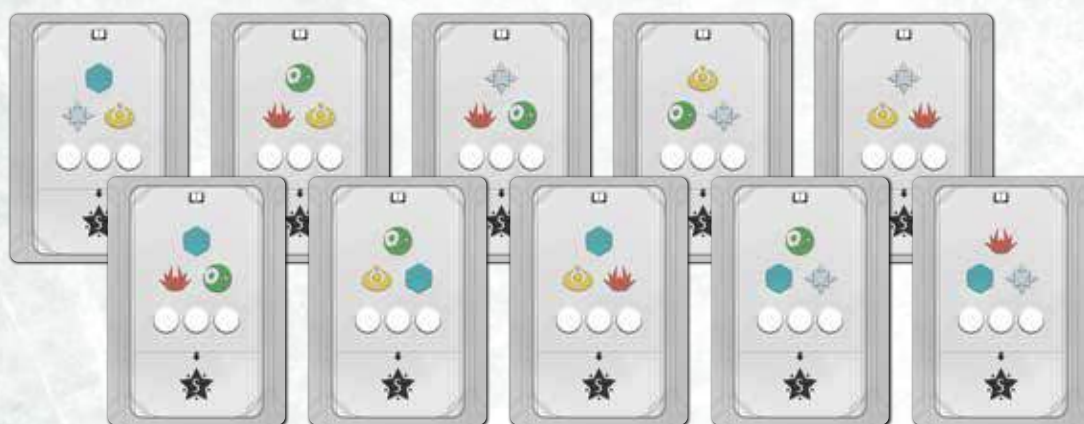
Аниму можно засчитать с двух или трёх артефактов.

Награда: 6 ОР.

Пример выполнения:



СПИСОК ЗАПРОСОВ



Азулия: самый нижний уровень игрового поля. Если открыть иконку «1 ОР» на этом уровне, игрок получает 1 ОР. В Азулии нельзя размещать лагерь.

Анима: отражает силу артефакта, обозначается одной или двумя точками.

Артефакт: жетон с типом, формой и значением анимы. После раскопок он размещается на планшете гильдии. Раз в день можно воспользоваться эффектом артефакта (см. «Артефакты» на с. 13) или с их помощью выполнить запросы.

Археолог: маленькая фигурка, нейтральный общий ресурс для всех игроков.

Действие: выполняется во время фазы исследования игрока, может быть платным (за ОИ или ОР) или бесплатным.

День: один игровой день состоит из трёх фаз — рассвет, исследование и закат.

Жетон изучения: даёт +1 аниму к артефакту на планшете гильдии, чтобы активировать его эффект. Также используется для выполнения некоторых запросов. Сам по себе не может активировать эффект без артефакта.

Жетоны снега: поверхностные жетоны. После раскопок попадают в руку игрока. Их можно разыгрывать бесплатно во время своего хода.

Журнал экспедиции: карта, открываемая в начале каждого дня (кроме первого), описывающая событие дня.

Запрос: личная карта, дающая очки в конце игры. Запросы можно выполнить в фазу заката, используя артефакты на планшете гильдии.

Исследователи: общий термин для археологов и лидеров экспедиции.

Лидер экспедиции: цветная фигурка, представляющая игрока и привязанная к гильдии.

Место для артефакта: на планшете гильдии есть 5 шестиугольных мест, каждое из которых соответствует определённому типу артефакта.

Наём: действие, позволяющее разместить археолога из запаса в лагере.

Нунатак: жетон снега, для раскопок которого требуется +1 ОИ.

Область изучения: места на планшете гильдии для размещения жетонов изучения.

Обрушение: происходит при раскопках нижележащего жетона или если жетон связан только с одним другим. Все элементы с обрушившегося жетона возвращаются в запас или владельцам.

ОИ: очки исследования, которые приравниваются к очкам действия игрока. Они используются для выполнения ряда действий в фазе исследования каждого дня.

ОР: очки репутации, соответствующие победным очкам игрока.

Открытый жетон: жетон, над которым нет других, полностью или частично его перекрывающих.

Перемещение: действие, позволяющее переместить лидера экспедиции на соседний жетон. За ним могут пойти до 3 археологов.

Переработка: действие, позволяющее потратить 3 ОИ за один ход (вместо 1–2), заплатив 1 ОР.

Планирование: действие, позволяющее получить жетон планирования и +1 ОИ на следующий день.

Планшет гильдии: планшет игрока, отображающий его ОИ, начальные ОР, уникальную способность, а также места для артефактов и жетонов изучения.

Правило распределения: после раскопок необходимо распределить исследователей по открывшимся жетонам.

Правило соседства: жетон считается соседним с другим, если: — он находится на том же уровне и соприкасается стороной с другим жетоном;

— он расположен выше или ниже и частично перекрывает или перекрывается другим жетоном.

Правило цепного обрушения: как только у жетона остаётся всего один соседний жетон на том же уровне, он обрушивается и сбрасывается. Все элементы с обрушившегося жетона возвращаются в запас или владельцам.

Правила стоимости раскопок: стоимость меняется согласно следующим правилам:

- жетоны снега / поверхностные / глубинные артефакты стоят 2 / 3 / 4 ОИ соответственно;
- каждый исследователь снижает стоимость на 1 ОИ;
- если жетон частично прикрыт другим, стоимость увеличивается на 1 ОИ, а перекрывающий жетон обрушивается и сбрасывается;
- жетоны с лагерем и нунатаки (см. с. 10) требуют +1 ОИ;
- стоимость не может быть увеличена более чем на +1 ОИ, независимо от количества модификаторов.

Призматические артефакты: действуют как джокеры и могут заменить любой тип артефактов.

Размещение лагеря: действие, позволяющее разместить лагерь вместе с лидером экспедиции на любом жетоне, не перекрытом другим жетоном и не содержащем другой лагерь.

Разрушение жетона: уберите жетон с игрового поля (с помощью артефакта разрушения или взрывной руны), отправив его в стопку сброса. Игроки должны вернуть все элементы, находившиеся на этом жетоне, в запас.

Раскопки: действие, позволяющее взять жетон, на котором стоит ваш лидер экспедиции, если он открыт или частично прикрыт одним другим жетоном. Возьмите жетон в руку или разместите на месте артефактов в зависимости от типа жетона. Каждый исследо-

ЧАСТО ЗАДАВАЕМЫЕ ВОПРОСЫ

ватель на жетоне снижает стоимость раскопок на 1 ОИ.

Сбросить карту: положить её в стопку сброса.

Сбросить жетон: убрать жетон с игрового поля или руки и поместить его в сброс. Все элементы с этого жетона возвращаются в запас.

Скольжение: действие, позволяющее переместить лидера экспедиции в лагерь.

Тип артефакта: артефакты делятся на 5 типов — достижение, возвышение, гармония, философия и разрушение. Тип обозначен значком в нижней части жетона.

Трюм корабля: место, куда отправляются артефакты после выполнения запросов.

Указ: общедоступная карта, дающая возможность заработать ОР в конце игры.

Фаза исследования: вторая фаза игрового дня, в которой игроки выполняют действия, тратя от 1 до 2 ОИ. Когда очки заканчиваются, игрок переходит к фазе заката.

Фаза заката: начинается, когда игрок израсходовал все ОИ. В эту фазу можно взять одну бесплатную карту запроса из ряда (число игроков +2) и выполнить доступные запросы в зависимости от текущего дня (см. «Ход игры» на с. 7).

Фаза рассвета: общая для всех игроков. Первая фаза дня, состоит из трёх шагов.

Форма артефакта: у каждого типа артефакта, кроме призматического, есть три разные формы. Формы используются в некоторых запросах и указах.

Ход игрока: происходит во время фазы исследования и состоит из выполнения одного или нескольких действий, затрачивает от 1 до 2 ОИ (или 3 ОИ при переработке).

Шкала дней: шкала на краю игрового поля, отображающая фазы, из которых состоит каждый день.

• С каким максимальным количеством ОИ можно начать день?

В некоторых случаях (например, с жетоном планирования) вы можете начать день с 6 ОИ. В течение дня запас ОИ может увеличиваться с помощью артефактов и жетонов, но не может превышать 6.

• Можно ли разместить лагерь на жетоне, где уже есть лагерь?

Нет, нельзя. Если после раскопок жетона с лагерьем вы не можете его разместить, верните лагерь в запас.

• Что делать, если в запасе закончились археологи?

Вы не можете использовать действие найма. Если жетон снега позволяет добавить археологов, это действие всё равно невозможно.

• Что делать, если закончились жетоны ОР?

Жетоны ОР — единственный неисчерпаемый элемент игры. Если они закончились, используйте подходящую замену.

• Можно ли использовать эффекты артефактов, отправленных в трюм корабля?

Нет. Артефакты в трюме считаются покинувшими планшет и не участвуют в активации эффектов.

• Можно ли выполнить запрос на 3 анимы с помощью двух артефактов по 2 анимы?

Да, можно выполнять запросы, имея больше анимы, чем требуется.

• Есть ли ограничение на число исследователей на одном жетоне?

Ограничений по количеству исследователей на одном жетоне нет. В редких случаях, когда на маленьком участке жетона находится слишком много исследователей, используйте два маркера неиспользованной гильдии: один положите в сторону с настоящими исследователями, а второй — на жетон вместо них.

• При выполнении запроса можно использовать только верхние артефакты в стопках?

Нет, можно выбрать ЛЮБОЙ артефакт на планшете гильдии.

• Может ли хранитель дорог поставить свой лагерь на жетон артефакта?

Нет. Если жетон с лагерьем хранителя дорог будет раскопан или сброшен, игрок обязан переместить лагерь на соседний жетон снега. Если таких нет — на любой жетон снега на поле.

ЕЩЁ БОЛЬШЕ ОТВЕТОВ НА ВОПРОСЫ:

<https://thiswayeditions.com/ice/extended-faq/>

СТРАТЕГИИ

<https://thiswayeditions.com/ice/strategies>

ИКОНКИ И СИМВОЛЫ

Действия

-  РАЗМЕСТИТЬ ЛАГЕРЬ
-  НАЁМ
-  СКОЛЬЖЕНИЕ
-  ПЕРЕМЕЩЕНИЕ
-  ИЗУЧЕНИЕ
-  РАСКОПКИ
-  ПЛАНИРОВАНИЕ
-  ПЕРЕРАБОТКА
-  СВОБОДНОЕ ПЕРЕМЕЩЕНИЕ

Игровые элементы

-  ЖЕТОН
-  ЖЕТОН СНЕГА

Прочее

-  1 ОЧКО ИССЛЕДОВАНИЯ (ОИ)
-  1 ОЧКО РЕПУТАЦИИ (ОР)
-  МГНОВЕННЫЕ ОЧКИ РЕПУТАЦИИ (ОР)
-  АРХЕОЛОГ
-  ЛИДЕР ЭКСПЕДИЦИИ
-  ИССЛЕДОВАТЕЛИ
-  ЛАГЕРЬ
-  ТРЮМ КОРАБЛЯ
-  АКТИВАЦИЯ АРТЕФАКТА
-  ФАЗА РАССВЕТА
-  ФАЗА ИССЛЕДОВАНИЯ
-  ФАЗА ЗАКАТА
-  НУУК

Артефакты

-  ДОСТИЖЕНИЕ
-  ВОЗВЫШЕНИЕ
-  ГАРМОНИЯ
-  РАЗРУШЕНИЕ
-  ФИЛОСОФИЯ
-  ПРИЗМА
-  ЛЮБОЙ ТИП
-  СИЛА АНИМЫ
-  ФОРМА 1
-  ФОРМА 2
-  ФОРМА 3

БЛАГОДАРНОСТИ И АВТОРЫ

Авторы: **Bragou** и **Sams**

Соло-режим: **Мауро Джибертони**

Художественное руководство и иллюстрации: **Леонард Дюпон**

Графический дизайн: **Дени Эрвуэ** и **Алексис Ванмирбик**

Вычитка правил: **Полин Лелевр**, **Антон Кавасаки**, **Стефен Геген**, **Флоран Реймон-Годри**, **Франсуа Аллижье**, **Кайл Лукакович**

Перевод: **Торстен Саммет**, **Юрген Дегрис**, **Брюс Флетчер**

Производство: **Panda Game Manufacturing**

Дизайн органайзера: **Мэтт Хили**

Трейлер: **Ноэми Грюнэр**, **Антуан Делабарр**, **Адриен Кобиларц**, **Кристоф Грюнер**, **Фог Рю**

Тестирование: **игроки**, оставившие нам огромное количество отзывов в **Tabletop Simulator!**

Спасибо всем обзорщикам, которые помогли привлечь внимание к игре, особенно **Алексу Рэдклиффу**, **Тиму Чуону** и... **Майку Дилисио!**

Кампания: эта игра была создана благодаря поддержке наших **щедрых спонсоров** на Kickstarter в мае 2021 года, на Gamefound в июне 2023 года и в рамках кампании I C E Unlimited в мае 2024 года. Найти I C E можно на Kickstarter в разделе «Games» и на Gamefound — как I C E Limited и I C E Unlimited.

Спасибо **Basara**, **Druss**, **Mustang mvp** и **Nixx** за поддержку и ценные отзывы. Отдельная благодарность **Джейсону Кроуфорду** за настойчивость и внимательность.

Спасибо **Али Глиддену** и **Брайану Сандерсону** за помощь, поддержку и советы!

Особая благодарность спонсорам, чьи идеи вдохновили нас на создание новых карт журнала: **Дэмиану Юнитту** и **Джейсону Келлеру** («Метель»), **Йонасу Кёрпику** («Что-то приближается»), **Жану-Франсуа Патено** («Снежная буря»), **FrostyVern** («Караван торговцев») и **Джейкобу Уодсворту** («Помощь»).

Спасибо **Тайлеру Липчену** из **Panda Games** за оперативность и доступность.

Благодарим **Антон Кавасаки** за его вовлечённость и коммуникацию от лица This Way!

Спасибо всей **команде ВАММ** за кропотливую работу и энтузиазм.

И, наконец, за безусловную поддержку и терпение с 2019 года — **Фостин** и **Ноэми**, а также **Крису** и **Да** за то, что привили нам вкус к играм и безумное желание их создавать — огромное спасибо!

© 2025 This Way!

www.thiswayeditions.com

РУССКАЯ ВЕРСИЯ ИГРЫ

Руководитель проекта: **Андрей Сафронов**

Выпускающий редактор: **Елена Шкуткова**

Переводчик: **Александра Цейтлина**

Корректор: **Ольга Саратовцева**

Верстальщик: **Антон Марков**

