

Дополнение к игре «Неизведанная Навория»

НЕИЗВЕДАННАЯ НАВОРИЯ

ЗАБЫТЫЕ ЗЕМЛИ



ПРАВИЛА

КОМПОНЕНТЫ ИГРЫ

СОДЕРЖАНИЕ

Компоненты игры	2
Подготовка	3-4
Дополнительные правила	5-7
Одиночная игра	8-12



Компоненты для пятого игрока: 1 маркер игрока, 9 фишек торговых постов, 4 фишки дружбы, 1 маркер порядка хода, 3 маркера исследования, 1 планшет, 1 памятка



18 дополнительных жетонов товаров (по 6 каждого типа)



1 компас-накладка



1 жетон района города



9 жетонов фракций



9 жетонов навыков



3 фишки действий



12 карт горожан



6 карт целей



6 жетонов исследования



4 фишки видов (по 1 каждого типа)



18 жетонов контрактов и 6 жетонов контрактов «x3»



8 карт побочных заданий для одиночной игры



10 фишек одиночной игры



5 карт сложности для одиночной игры

ПОДГОТОВКА

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ШАГИ

Подготовьтесь к игре согласно правилам в базовом руководстве, затем выполните следующие шаги:

1. Перемешайте карты целей и возьмите 3 случайные. Положите их рядом с игровым полем. Оставшиеся уберите в коробку – они не понадобятся в этой партии.
2. Перемешайте жетоны исследования и положите 3 случайных жетона лицом вверх на континенты там, где указаны награды за исследование. Оставшиеся жетоны отложите: они понадобятся позже.
3. Перемешайте колоду серых карт горожан и положите под игровым полем. Откройте 3 верхние карты так же, как и обычные карты горожан.
4. Жетон с новым районом разместите в правую нижнюю часть города на игровом поле.
5. Сложите серые фишки действий в мешочек.

Важно: при игре вдвоём положите в мешочек только 2 серые фишки и уберите по одной фишке других цветов.



Важно: при игре в пятером положите компас-накладку поверх компаса, напечатанного на поле.

6. Возьмите 3 случайные фишки видов и разложите по последним делениям шкал исследования. Оставшуюся фишку уберите в коробку.
7. Сложите жетоны контрактов рядом с полем так, чтобы все могли до них дотянуться.

ПОДГОТОВКА ИГРОКОВ

8. Возьмите столько случайных жетонов фракций и навыков, чтобы их число равнялось числу игроков +1. Оставшиеся жетоны уберите в коробку.

Игроки один за другим, согласно порядку хода, выбирают по одному жетону фракции и кладут рядом со своим планшетом, тут же получая бонус (если он есть).

После этого, двигаясь в обратном порядке, игроки выбирают по одному жетону навыка и кладут под жетон фракции. Оставшиеся жетоны уберите в коробку, они не понадобятся в этой партии.



БОНУСЫ ФРАКЦИЙ

Некоторые бонусы фракций можно получить сразу, другие срабатывают в процессе игры.



Возьмите карту из стопки указанного цвета и добавьте к своим картам, как если бы вы завербовали горожанина.



Дополнительный символ каждого вида.



При подсчёте итоговых очков каждая карта, соответствующая планшету дружбы, приносит 1 дополнительное очко.



Если в фазе прибыли ваш маркер исследования находится на одном делении с маркером исследования другого игрока, победителем считаетесь вы.



Каждый раз, получая награду за достижение последнего деления шкалы, вы получаете 1 дополнительное очко.



Получите жетон контракта.

Пример: при игре втроём нужно открыть по 4 случайных жетона фракций и жетона навыков.

Первый игрок выбирает фракцию мира **1** и кладёт её жетон рядом со своим планшетом. Второй игрок выбирает фракцию строительства **2** и делает то же самое. Затем он берёт карту из жёлтой стопки. Третий игрок выбирает фракцию исследований **3**. Он берёт фиолетовую карту и получает жетон контракта.

Затем третий игрок выбирает жетон навыка и кладёт его под свой жетон фракции **4**. То же самое делают второй **5** и первый **6** игроки.

Оставшиеся жетоны убираются в коробку.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Дополнение включает в себя 7 новых составляющих. Составляющие 1–5 следует использовать вместе, если вы играете не в одиночку.

1. Карты коллекционеров (серые)
2. Жетоны исследования
3. Навыки и контракты
4. Карты целей
5. Фишки видов
6. Режим одиночной игры
7. Компоненты для пятого игрока

Важно! Чтобы сыграть в пятером, необходимо использовать составляющие 1–5.

Теперь при игре вчетвером фаза вербовки заканчивается после того, как все игроки получают по 4 карты.

При игре впятером фаза вербовки заканчивается после того, как все игроки получают по 3 карты.

КАРТЫ КОЛЛЕКЦИОНЕРОВ (СЕРЫЕ)

Артефакты коллекционеров приносят весомые бонусы. Они имеют сразу 2 цвета, но не помогают подружиться ни с одним видом!



Карты коллекционеров (серые) обладают сразу двумя цветами, которые указаны в нижней части карты. Учитывайте их при выполнении эффектов, зависящих от числа карт определённого цвета.

ЖЕТОНЫ ИССЛЕДОВАНИЯ

Эти жетоны заменяют стандартные награды за исследование, напечатанные на игровом поле, на новые.

1-Е МЕСТО	1	📄:👤,📄,👤	
2-Е МЕСТО	2	📄:👤,📄,👤	— 3+ ИГРОКОВ
3-Е МЕСТО	3	📄,👤	— 4+ ИГРОКОВ



Получите 1 👤 за каждую карту солдата (красную).



Получите жетон контракта.

Жетоны контрактов можно использовать для активации навыков (см. стр. 6). Каждый неиспользованный жетон контракта в конце партии приносит 1 👤.

В фазе возвращения все жетоны исследования убираются с поля и перемешиваются с остальными. После этого на поле нужно снова поместить 3 случайных жетона, чтобы подготовиться к следующему раунду.



Серый район города: в фазе усиления серые фишки действий функционируют так же, как и все остальные. Контракты, полученные в этой фазе, можно использовать немедленно.

НАВЫКИ И ЖЕТОНЫ КОНТРАКТОВ

Используйте полученные жетоны контрактов для активации навыков. Навыки можно активировать один раз в раунд в фазе, указанной над навыком.



Важно! Каждый навык на жетоне навыков можно использовать только 1 раз в раунд. Используя навык, закройте его одним из потраченных жетонов контрактов. В фазе возвращения уберите жетон контракта, чтобы навыком можно было воспользоваться снова.

Поменяйте местами одну из ваших карт и любую другую открытую карту горожанина с рынка.



Поместите вашу карту в ряд взятой, независимо от цвета. Мгновенные эффекты при выполнении этого действия не срабатывают.



Достаньте из мешочка дополнительную фишку действия. Вы по-прежнему можете использовать только одну из них. Две другие фишки действия поместите в центр города.

КАРТЫ ЦЕЛЕЙ

В конце фазы прибыли крайняя левая открытая карта цели приносит игрокам . Переверните эту карту после окончания фазы.

Игроки получают за выполнение целей независимо друг от друга, но каждый игрок может получить за 1 карту только 1 раз.



Ваши карты одного цвета.



Число планшетов дружбы, на которых лежат ваши маркеры.



Самый дальний маркер исследования на любой шкале.



Число флагов, которых достигли ваши маркеры исследования.



Число построенных вами торговых постов.



Число комплектов из 4 разных видов на ваших картах.



×3



×3

Пример: если у вас есть хотя бы 3 карты одного цвета, вы получаете 3 . Если у вас есть 3 карты одного цвета и 3 карты другого, вы по-прежнему получаете 3 .

ФИШКИ ВИДОВ



Каждый вид стремится добраться до самых глубин одного из континентов. Если вы первым доберётесь до сокровищ на этой территории, то заслужите уважение вида!

Если вы первым добрались до последнего деления какой-либо шкалы исследования, возьмите с этого деления фишку вида. До окончания партии она будет считаться дополнительным символом этого вида. Вы также получаете 1 жетон контракта.

ОДИНОЧНАЯ ИГРА

В одиночной игре используются базовые правила и некоторые из компонентов дополнения: карты коллекционеров (серые), серые фишки действий, серый район города (см. стр. 5) и фишки видов (см. стр. 6). В фазе вербовки вам нужно будет получить 4 карты.

1. В главах 1–4 уберите по 1 фишке действия каждого цвета в коробку. В этих главах они не используются.

2. Возьмите случайную карту побочного задания и положите рядом со своим планшетом.



3. Возьмите случайную карту сложности и положите рядом со своим планшетом. Выберите уровень сложности и получите награды.

УРОВЕНЬ СЛОЖНОСТИ И НАГРАДЫ

На каждой карте сложности есть **уровни сложности**, один из которых вам нужно будет выбрать во время подготовки; **навык**, который можно использовать неограниченное число раз в указанных фазах (при условии, что у вас есть необходимые жетоны контрактов); и **дополнительное условие**, которое принесёт вам в конце партии.



НАВЫК **НАГРАДА В КОНЦЕ ПАРТИИ**

4. Выполните дополнительные шаги, описанные в каждой главе.

4 ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ПОДГОТОВКА

Положите случайный жетон основной игры лицом вверх в окошко жетонов каждого района города.



ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Подружившись с каким-либо видом в первом раунде, займите верхнюю ячейку на пай и дружбы. Во втором и третьем раунде занимайте нижние ячейки.

Заполните все ячейки района города и фазе расширения, возьмите жетон основной игры и получите его награду вместе с картой.

УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ

Соберите все жетоны из города, строите kota бы один торговый пост любой шкале исследования.

5. Чтобы получить базовую награду за прохождение главы, вам нужно выполнить особое условие и набрать хотя бы 110. Набрал ещё больше, вы можете завоевать более ценные награды.



Замешайте сколько угодно открытых карт одного цвета с рынка обратно в соответствующую колоду и откройте вместо них новые.



Поменяйте местами одну из ваших карт и любую другую открытую карту с рынка. Мгновенные эффекты не срабатывают.



Фишку действия можно использовать как фишку действия любого другого цвета.



Получите 1 любой ресурс.



Передвиньте любой маркер исследования на 1 деление вперёд.

Побочные задания



За каждый ресурс, использованный для выполнения заказа, получите



1. Используя 5 ресурсов указанного типа, продвиньтесь на 1 деление по соответствующей шкале исследования.

2. Отслеживайте использованные ресурсы, кладя их на эту карту и сбрасывая после получения награды.

3. Собрав по 1 карте каждого цвета, получите 2 любых ресурса и 3.

4. Достигнув флага, получите.

5. Добыв сокровище, получите +1.

6. Подружившись с каким-либо видом, либо продвиньтесь на 1 деление по любой шкале исследования, либо получите 1 любой ресурс и.

7. Собрав по 1 символу каждого вида, продвиньтесь на 1 деление по любой шкале исследования.

8. Построив торговый пост в пустыне/лесе/на леднике, получите 1 соответствующий ресурс.



ГЛАВА 1



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

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ПОДГОТОВКА

Поместите фишку одиночной игры на каждое деление с флагом.



ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Когда ваш маркер исследования достигает фишки, заберите её и получите указанную награду.

УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ

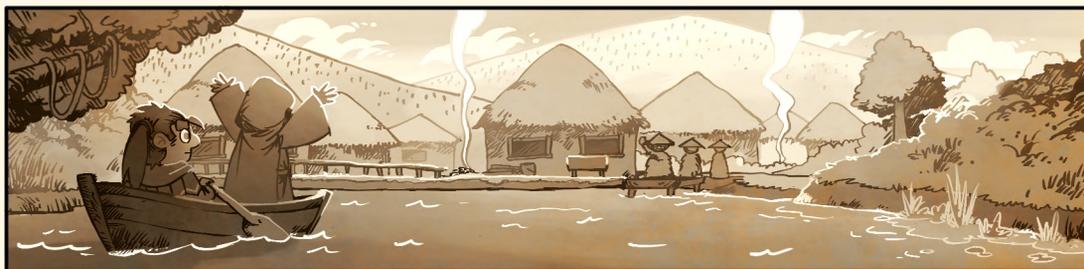
К концу третьей фазы прибыли все маркеры исследования должны достигнуть хотя бы третьего деления на шкалах.

Соберите хотя бы 6 фишек одиночной игры.





ГЛАВА 2



Энглины встретили вас с распростёртыми объятиями. Спустя некоторое время к вам присоединяется секретарь губернатора, который предлагает энглинам нанести визит в Наворию. Они просят вас помочь подготовиться к отправке, и вы тут же соглашаетесь.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ПОДГОТОВКА

Возьмите случайную фишку вида. Получите в награду жетон контракта как и обычно.



Поместите 2 случайные фишки одиночной игры лицом вниз на каждый планшет дружбы.



ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

В конце партии получите по 3  за каждый собранный вами комплект из 4 символов разных видов.

Подружившись с видом, возьмите с планшета дружбы фишки одиночной игры и получите указанные на них награды.

УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ

Получите хотя бы 2 фишки видов с последних делений шкал.

К концу третьей фазы прибыли хотя бы 1 маркер исследования должен находиться на последнем делении шкалы.





ГЛАВА 3



Приглашение оказалось ловушкой! Секретарь планирует подчинить себе забытые земли с помощью военной силы и поддельных документов, чтобы стать правителем собственного региона. Вы попали в плен вместе с энглинами, но сумели бежать. Теперь вам нужно вернуться в город и оповестить всех о предательстве секретаря!

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ПОДГОТОВКА

Поместите случайную фишку одиночной игры лицом вверх в нижнюю ячейку каждого района города.



Поместите случайную фишку одиночной игры лицом вниз на каждый планшет дружбы.



ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Подружившись с каким-либо видом в первом раунде, займите верхнюю ячейку на планшете дружбы. Во втором и третьем раунде занимайте нижние ячейки.

Занимая нижнюю ячейку района города в фазе усиления, возьмите фишку одиночной игры и получите её награду вместо стандартной.

УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ

Соберите все фишки одиночной игры из города. Постройте хотя бы 1 торговый пост на каждой шкале исследования.





ГЛАВА 4



Губернатор взбешён предательством секретаря. Он призывает всех наворийцев взяться за оружие и дать ему отпор. Вас отправляют в город, чтобы собрать ополчение и спасти энглинов.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ПОДГОТОВКА

Поместите фишку одиночной игры на каждое деление с флагом на шкалах исследования.

В каждый район города поместите 2 жетона оружия в верхнюю ячейку и 1 жетон оружия – в ячейку посередине.



ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Городские ячейки с жетонами оружия использовать нельзя. Нижние ячейки можно использовать неограниченное число раз.

Ячейки можно освободить, убрав жетоны оружия. Это нужно делать снизу вверх. Убирайте 1 жетон каждый раз, выполняя одно из этих действий:

- Получите фишку одиночной игры
- Подружитесь с каким-либо видом.

УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ

К концу третьей фазы прибыли хотя бы 1 маркер исследования должен находиться на последнем делении шкалы.

Постройте хотя бы 1 торговый пост на каждой шкале исследования.



ГЛАВА 5



ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ПОДГОТОВКА

Используйте в этой главе все фишки действий.

Поместите жетон продовольствия на каждое деление с флагом на шкале леса, жетон минерала – на шкале пустыни, а жетон оружия – на шкале ледника.



Положите лицом вниз 3 случайные фишки одиночной игры на каждый порт на вашем планшете.

Не кладите фишки действий в мешочек – вместо этого сложите их рядом с планшетом.



Вместе с городским ополчением вам удастся освободить энглинов. Осталось последнее испытание... Защитить забытые земли от коварного секретаря!

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

В фазе вербовки используйте 4 любые фишки действий на ваш выбор.

Когда маркер исследования достигает деления с жетоном товара, заберите его и немедленно верните маркер к предыдущему флагу (или к начальному делению, если жетон был получен с первого флага). Дальнейшее передвижение будет отсчитываться оттуда.

Если при выполнении заказа в порту есть хотя бы 1 фишка одиночной игры, заберите её и получите указанную награду в дополнение к стандартной. Затем откройте 2 карты горожан из любой стопки.

Не выполняйте фазу возвращения (то есть не передвигайте маркеры исследования, не забирайте из города фишки действий, не сбрасывайте с рынка открытые карты горожан и не открывайте новые).

УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ

К концу партии в портах не должно оставаться фишек одиночной игры.



Автор игры и художник:
Мэн Чуньлинь

Редактура английского перевода:
Саймон Милберн

Корректурa английского перевода:
Уилл 'The Board Game Wizard' Брашер

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

Русскоязычное издание подготовлено GaGa Games

Переводчик: Виктория Лаптева

Корректор: Екатерина Случаева

Редактор: Ксения Хацкалёва

Дизайнер-верстальщик: Ксения Есина

Руководитель проекта: Елена Ткачева

Руководитель редакции:

Валерия Горбачёва

Общее руководство: Антон Сквородин



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