

Расширения



Книга следов, потерянных и найденных

В этом дополнении вас будет вести Книги следов, потерянных и найденных. Эта реликвия задает порядок, в которой вы должны находить двери, и позволяет использовать свои могущественные заклинания для выполнения этой сложной задачи.

Компоненты: 8 карт Целей, 1 карта Заклинания. Эти карты имеют следующий символ дополнения:

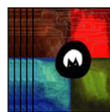


Расклад:

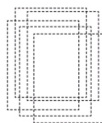
Перемешайте 8 карт Целей и положите их лицом вниз в один ряд, затем откройте эти карты. Поместите карту заклинания лицом вверх стороной с символом дополнения.



Расклад для одного игрока



Колода



Стопка сброса



Лабиринт игрока



Новое условие:

Теперь вы должны получать карты Дверей в порядке, указанном 8 картами Целей.

Когда вы получаете карту Двери, которая совпадает с первой картой Цели, положите карту Двери напротив себя и переверните карту Цели лицом вниз.

Если вы получили карту Двери, которая не совпадает с первой открытой картой Цели, сбросьте карту Двери в стопку Неизвестности. Если, при разрешении карты Кошмара, вы решаете положить карту Двери, которая уже есть в стопке Неизвестности, вы так же переворачиваете соответствующую карту Цели лицом вверх.

Эта карта теперь считается первостепенной Целью и поэтому карта Двери этого цвета должна быть получена первой.

Карта Заклинания

3 заклинания, каждое со своей ценой использования, напечатаны на карте Заклинания. Цена использования должна быть оплачена удалением сброшенных карт из стопки сброса. Значит, чем больше карт было сброшено, тем больше заклинаний вы можете использовать. Количество заклинаний, которые вы можете использовать в течении хода неограниченно (до тех пор, пока вы можете платить за них). Вы можете использовать одно и то же заклинание несколько раз.

Вы выбираете, какую карту из стопки сброса вы хотите удалить из игры. Удаленные карты считаются картами вне игры (но вы можете смотреть их).

Три заклинания:

Парадоксальное пророчество

Цена: удалить 5 (6) карт в стопке сброса из игры
Посмотрите последние 5 карт в колоде, положите одну сверху, и остальные 4 снизу колоды.



Параллельное планирование

Цена: удалить 7 (9) карт в стопке сброса из игры
Поменяйте местами две карты Цели



Могущественная Кара

Цена: удалить 10 (12) карт в стопке сброса из игры
Сбросьте карту Кошмара, которую вы только что взяли, без применения ее эффекта.

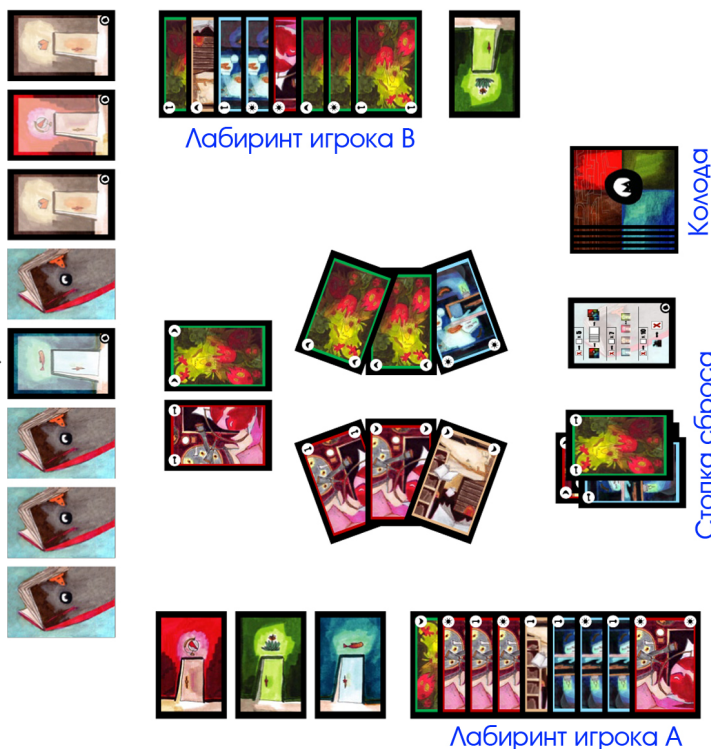


Варианты: Пропавшие следы

Для более сложной игры используйте карту Заклинания стороной без символа дополнения.

Соответствующая карта Двери была получена игроком Б, но потом была замешана обратно в колоду при разрешении карты Кошмара.

Игра двух игроков после нескольких ходов

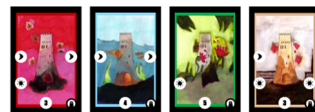


Башни

В этом дополнении вы так же должны собрать вместе Башни Снов – легендарные, но хрупкие конструкции, рассеянные злыми Инкубами.

Компоненты: 12 карт Башен (3 красные, 3 синие, 3 зеленые, 3 коричневые)

Эти карты имеют следующий символ дополнения:



Расклад: замешайте 12 карт Башен в колоду.

Дополнительные условия победы: чтобы победить, вы должны разместить на столе Упорядоченность Башен, т.е. ряд из 4 карт Башен, по одной каждого цвета. Вы так же должны получить 8 карт дверей.

Башни

Являются картами Лабиринта.

Карта Башни играет как карта Лабиринта, но не в ряд(ы) Лабиринта; они играют в дополнительный ряд, состоящий только из карт Башен. При игре на двух игроков остается только один ряд карт Башен и оба игрока могут играть карты в него. Карты Башен имеют символы Солнца и Луны с одной или обеих сторон. Применяется то же правило, что и для карт Залов: следующей может быть сыграна только такая карта Башни, чтобы символы на соседних сторонах не совпадали.



Сброс башни

Когда вы сбрасываете карту Башни, вы можете посмотреть первые 3, 4 или 5 карт в колоде (в зависимости от числа, напечатанного внизу карты); затем положите их обратно сверху колоды в любом порядке.

Влияние Кошмаров на Башни

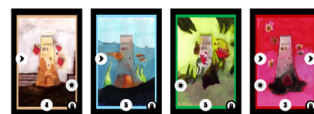
После получения и разрешения карты Кошмара, вы так же должны сбросить уже сыгранную карту Башни (это не влияет на карты Башен в руках игроков). Если на столе несколько карт Башен, вы выбираете одно, которую хотите сбросить – вы можете сбросить карту Башни, которая расположена между другими картами только, если оставшиеся могут следовать друг за другом без нарушения правила следования.

Ложное разрушение

Если вы взяли Кошмар и не хотите сбрасывать карту Башни, вы можете выбрать эффект «Ложного разрушения»: разрешите карту Кошмара как обычно, затем поместите карту Кошмара обратно в стопку Неизвестности вместо сброса. В этом случае вам необязательно сбрасывать карту Башни.

Сила упорядоченности

Если вы смогли сыграть 4 карты Башен, по одной каждого цвета, эти карты больше не подвержены картам Кошмара: вы больше не должны сбрасывать карту Башни после разрешения карты Кошмара.



Вариант: разбросать руины

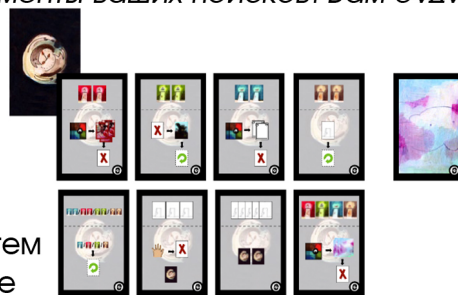
Для более сложной игры игнорируйте предыдущий параграф: карты Башен всегда подвержены влиянию карт Кошмаров, даже когда у вас есть Упорядоченность Башен.

Темные Предостережения и Счастливые Сны

В этом расширении вы должны справиться с Темными Предостережениями, ужасными реликвиями, возвращающимися к жизни в определенные моменты ваших поисков. Вам будут помогать Счастливые Сны, которые сильны, но мимолетны.

Компоненты: 8 карт Темных Предостережений, 4 карты Счастливых Снов.

Эти карты имеют следующий символ дополнения:



Расклад: Замешайте 4 карты Счастливых Снов в колоду. Затем перемешайте 8 карт Темных Предостережений и разместите 4 из них лицом вверх на столе. Положите оставшиеся Темные предостережения в стопку лицом вниз рядом с 4 открытыми картами.

Темные Предостережения

Карты Темных Предостережений содержат два куска информации: условия срабатывания и штраф. Как только наступает условие срабатывания, вы должны немедленно применить штраф. После этого карта Темного Предостережения покидает игру.

Если несколько карт Темных Предостережений срабатывают одновременно, вы сами выбираете, в каком порядке разрешить их (если разрешение первого Темного Предостережения отменяет условия срабатывания второго, вы не разрешаете его, и оно просто остается на столе).

Карты Темных Предостережений:



Если две красные Двери на столе, Возьмите все красные Залы из колоды и сбросьте их.



Если две зеленые карты Дверей на столе, Возьмите одну карту Кошмара из стопки сброса, И положите ее в стопку Неизвестности



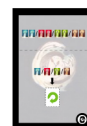
Если две синие карты Дверей на столе, Возьмите две карты Ключей из колоды и сбросьте их.



Если две коричневые карты Дверей на столе, Сбросьте полученную Дверь по выбору в стопку Неизвестности.



Если две карты Дверей одного цвета на столе Положите одну из этих карт в стопку



Если хотя бы 5 карт Дверей на столе Откройте 2 карты Темного Предостережения (немедленно разрешите их, если позволяют условия)



Если хотя бы по одной карте Дверей каждого цвета на столе Возьмите все карты Счастливых Снов из колоды и сбросьте их.



Если хотя бы 3 карты Дверей на столе, Сбросьте карты с руки (затем наберите новые 5 карт, так, как если бы вы разрешали карту Кошмара); затем, откройте одну карту Темного Предчувствия (немедленно разрешите ее, если позволяют условия)



Карты Счастливого Сна

Являются картами Сна.

Когда вы получаете карту Счастливого Сна в фазу 2. «Взять», вы должны выбрать следующее:

- Удалить одну из открытых карт Темного Предчувствия из игры без применения эффекта или

- Открыть верхние 7 карт, вы можете сбросить столько, сколько пожелаете, остальные положите наверх колоды в любом порядке.

или

- Взять из колоды карту по выбору, затем перемешайте колоду и положите выбранную карту сверху.

После того, как карта Счастливого Сна разрешена, сбросьте ее.



Вариант: Еще более Темное Предчувствие.

Для более сложной игры откройте 5 или 6 карт Темного Предчувствия в начале игры.

Перевод Денис Metaller Боровиков (<http://boardgamegeek.com/user/Metallerden>) верстка smk70