

Структура хода:

- движение/исследование;
- действие;
- товарообмен;
- проверка на обледенение.

Движение.

Пешком идите на 1 отрезок по суше или 2 отрезка вдоль реки.



Верхом - на 2 отрезка по суше или вдоль реки.



На лодке - на 3 отрезка вдоль реки и можно пересекать реку.

На начальном тайле может быть сколько угодно старателей. На точках у реки max 2 старателя, в других точках только 1.

Возможные действия.

1. Добыть ресурсы.



Поймай рыбу: + 1 жетон еды за каждый значок.



Сруби брус: если рядом есть лес, игрок может взять 1 брус.



Если есть топор или лесопилка, получи +1 брус.



Убей животное: если на соседних тайлах есть животные, открой 1 жетон животного и брось кубик охоты. В случае удачной охоты возьми жетон животного (мех) и указанное на нем кол-во еды. Если неудача, получи жетон промаха X.

2. Пережить событие.

За 1 еду или 1 брус возьмите 1 жетон события с соседнего тайла.

Подсказку, где искать сокровища, положите в сумку для золота значением вниз.

Многоразовое имущество положите в отдел имущества и используйте, как обычно.

Одноразовое имущество можно разместить в рюкзаке, тележке или отделе имущества лицом вниз.

3. Построить сооружение.

Чтобы установить снасти на перекрестке возле реки или озера, заплатите 1 жетон инструментов.

Чтобы построить лесопилку на перекрестке возле леса, заплатите 1 жетон инструментов.

За 1 деревянный брус можно построить водный канал, соединяющий 2 тайла.

Чтобы построить шахту на горном тайле, заплатите 1 еду, 1 брус и 1 инструменты. Игрок может положить на шахту свой маркер собственности.

Чтобы установить охотничий капкан на перекрестке рядом с тайлом с животными, заплатите 1 жетон инструментов.



Используя 2 бруса, можно построить мост через реку вдоль ребер тайлов.

Когда игрок строит сооружение, он получает жетон XP. Если у игрока уже есть жетон XP, то вместо этого он осваивает новое умение.

4. Добыть золото.



Возьмите 1 жетон речного золота с соседнего тайла за 1 жетон еды, если на тайле с золотом есть вода.



Если у вас есть сито, возьмите 2 жетона речного золота за 1 еду.



Обменяйте 1 еду и 1 брус на 1 жетон горного золота, если на тайле с золотом есть шахта.



Если у вас есть динамит, возьмите 2 жетона горного золота вместо одного.

Если на шахте лежит маркер собственности другого игрока, то за пользования шахтой надо заплатить - положите на маркер любой жетон, кроме жетонов промаха, XP и умений.



Выкопайте сокровище, если вы собрали достаточное кол-во жетонов-подсказок и нашли перекресток, на котором сходятся ромбические тайлы нужного типа. Вы получаете кол-во жетонов горного золота равное кол-ву использованных подсказок минус 1.

Товарообмен.

A. Вы можете купить товары в магазине, если находитесь на начальном тайле или возле удаленного торгового поста.

B. На тайле черного рынка вы можете обменять 1 из своих жетонов событий или подсказок на 1 из лежащих там.

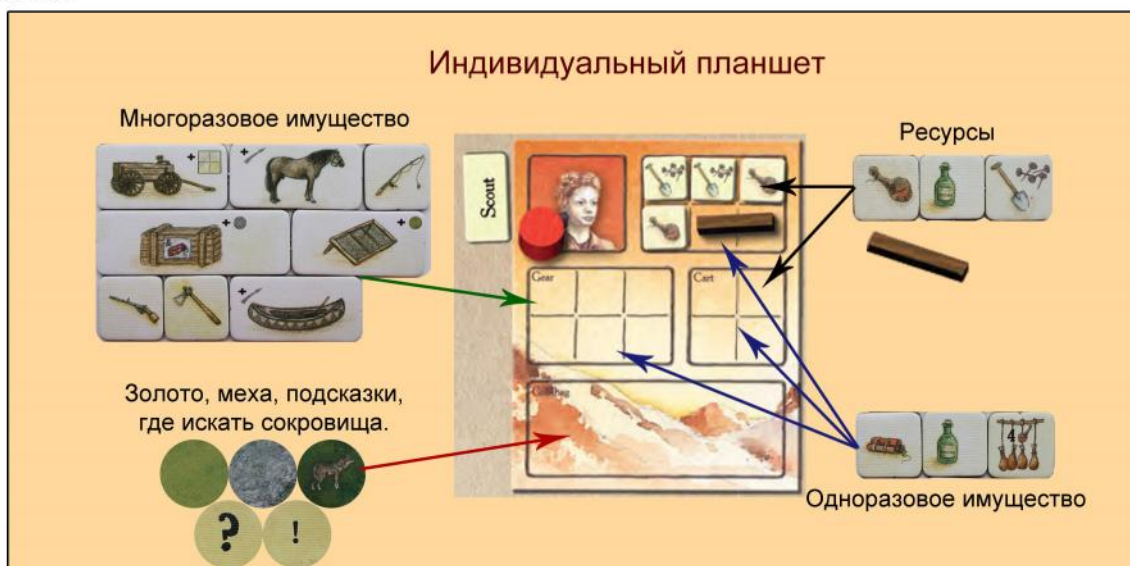
C. Если вы стоите в пределах 1 отрезка от своего напарника по команде, вы можете отдать ему любое имущество, кроме золота, мехов, жетонов подсказок, жетонов XP, промаха, умений.

Оценка золота.

В любой момент игрок, собравший 10 жетонов золота и/или мехов, может вернуться на начальный тайл и осуществить оценку золота (инициировать конец игры).

Проверка на обледенение.

После того, как в игру входит глыба льда, каждый раз в конце своего хода игроки бросают синий кубик зимы и передвигают глыбу льда согласно выпавшему результату. Как только глыба достигает начального тайла, игра заканчивается.



Конец игры:
 А\В Движение\лес
 В\А Действие
 С Зима

Сырьё
 - Лёд в водопладе
 - Игрок в магазине
 (с 10 фишками золота)

Действие → предмет

1. Добывать золото

 →  Речное золото
(условие - вода)

  →  Горное золото
(условие шахта)








2. Событие (можно выбрать любое)

  →  X = Любое сырьё, золото

 →        

→       

3. Рыбачить

   →    

Еда за каждый символ
рыбы, сеть, удочку.
(условие - вода)

4. Охотиться

   →       


Мясо от 1 до 4
(С ружьём + 3 к кубики)

5. Рубить лес

   →       

1 дерево (услов. лес)
+1 за лесопилку
+1 за топор

6. Строительство

   →       

→       



→       






→        



→       



Лесопилка (+1 дерево)
Сеть (+1 рыба)
Канал (речное золото)
Шахта (горное золото)




7. Покупка








 →        




→        






→        








→        








→        

→        

→        

→        

→        

→        

Инструменты (строительство)
 Виски (ход или действие)
 Телега (+4 для сырьё)
 Лодка (+1 по реке)
 Лошадь (+1 по земле)
 Ружьё (+3 к броску кубика)
 Топор (+1 дерево)
 Удочка (+1 еда при рыбалке)
 Решето (+1 речное золото)
 Динамит (+1 горное золото)