ЦЕЛЬ ИГРЫ

Все золотоискатели начинают у одного небольшого торгового поста. Шаг за шагом они иследуют незнакомую местность на дальней стороне утёса с водопадом. Когда они обнаруживают перспективные участки, они строят каналы и шахты для добычи золота. Старатели охотятся на дичь, чтобы добыть пропитание, и осваивают новые навыки. Построенные ими сооружения могут быть использованы всеми золотоискателями. На золото, которое они добудут, старатели смогут купить дополнительное оборудование, что поможет им добывать золото более эффективно.

Конец игры наступает, когда изучена вся местность или добыто достаточно золота. Игрок, у которого в конце игры оказалось больше всего золота, побеждает.

КОМПЛЕКТАЦИЯ ИГРЫ

1 начальный тайл торгового поста;

37 ромбических тайлов суши;

12 ромбических тайлов реки;

10 треугольных тайлов суши;

1 треугольный тайл источника реки;

разные квадратные и прямоугольные жетоны;

разные круглые жетоны;

коричневые деревянные палочки - брусья;

1 красный кубик охоты;

1 синий кубик зимы;

1 белый кубик - глыба льда;

6 фигурок старателей;

6 индивидуальных планшетов старателей;

6 деревянных маркеров-дисков;

19 жетонов умений;

1 планшет магазина.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- Поместите начальный тайл торгового поста на краю игровой области.
- Отберите ромбические тайлы реки с учетов того, сколько человек собирается играть. Для трех и более игроков возьмите все тайлы без чисел. Для четырех и более игроков добавьте тайлы с пометкой 4+. Для пяти и более игроков добавьте тайлы с пометкой 5+. Для шести игроков возьмите все тайлы. Тайлы реки хорошо перемешайте и выложите стопкой рубашкой вверх.
- Отберите ромбические тайлы суши с учетов того, сколько человек собирается играть. Тайлы хорошо перемешайте и выложите стопкой рубашкой вверх.
- Возьмите треугольные тайлы суши и посортируйте по указанным на их рубашках буквам (A, B, C). Перемешайте каждый набор и сложите в одну стопку - тайлы с буквой A наверху, потом тайлы с буквой B, тайлы с буквой C будут внизу стопки.
- Положите кубики, глыбу льда, жетоны промаха (со значком X), жетоны XP и трейгольный тайл истока реки неподалеку.
- Разместите на столе запас товаров, ресурсов и сооружений лицом вверх.
- По отдельности перемешайте жетоны речного золота (зеленые), жетоны горного золота (серые), подсказки, где искать сокровища (жетоны с восклицательным знаком), жетоны животных и жетоны событий (жетоны с вопросительным знаком) и расположите их на столе рубашкой вверх.
- Положите на торговый пост взакрытую 4 жетона-подсказки, где искать сокровища.
- Положите прямоугольные жетоны товаров на соответствующие места на планшете магазина. На обратной стороне планшета указано, сколько товаров каждого типа необходимо взять на партию в зависимости от числа участников.
- Перемешайте все 19 жетонов умений и положите рядом лицом вниз.

Уберите в коробку все неиспользуемые тайлы местности, жетоны, планшеты игроков, фишки и маркеры.

ИНВЕНТАРЬ ЗОЛОТОИСКАТЕЛЯ

Все имущество старателей хранится на их индивидуальных планшетах. Там же отмечаются их текущие возможности.

Портрет: фон портрета на планшете совпадает с цветом фигурки старателя игрока. **Маркеры собственности, жетоны промаха, XP жетоны** игрока располагаются на портрете. **Жетоны умений** кладутся рядом.

В начале игры у каждого игрока есть **рюкзак** (область Backpack на планшете) с 6 местами для размещения ресурсов и одноразового имущества.

Ресурсы - это еда, виски, инструменты (лопата и гвозди) и брусья. Каждым ресурсом можно воспользоваться только один раз, после чего он сбрасывается. Брус занимает 2 места, остальным ресурсам нужно всего по одному месту в рюкзаке или тележке.

Тележка, после того как куплена, дает игроку дополнительные 4 места для размещения ресурсов и одноразового имущества (на планшете Cart).

С самого начала игры у старателей также есть 6 мест для имущества (Gear на планшете). Все **многоразовое имущество** игрока должно храниться только здесь. Игрок по желанию может размещать в этой области и **одноразовое имущество**.

Многоразовое имущество (тележка, лошадь, ружье, топор, каноэ, удочка, сито, ящик динамита) может быть использовано так часто, как этого захочет игрок. Каждый такой предмет занимает от 1 до 3 мест на планшете.

Каждая единица **одноразового имущества** (виски, вяленое мясо, динамитная шашка) занимает одно место и может быть использована лишь единожды. Одноразовое имущество можно хранить в рюкзаке, тележке или в зоне имущества на индивидуальном планшете.

XP-жетон. Каждый раз, когда старатель строит сооружение, положите жетон XP на портрет на его планшете, если там еще нет такого жетона.

В **сумке для золота** (область Goldbag на планшете) старатель может хранить сколько угодно **жетонов золота** (номиналом вниз), **жетонов меха** (значением вверх) и **подсказок, где искать сокровища** (лицом вниз).

Маркер собственности. Золотоискатель держит свой деревянный диск - маркер собственности - на портрете на своем планшете, когда маркер не используется в шахте.

Жетоны промаха. Каждый раз, когда старатель терпит неудачу на охоте, он получает жетон промаха, если у него еще нет такого жетона. Игрок кладет жетон на портрет на своем планшете.

Все полученные **жетоны умений** игрок кладет рядом с портретом значением вверх.

Планшет Молли.

Молли купила тележку и теперь может погрузить в нее некоторые свои предметы.

Также у Молли есть лошадь, каноэ и 1 неизвестный одноразовый предмет.

В своей сумке для золота Молли хранит жетоны золота, жетоны меха и жетоны подсказок, где искать сокровища.

КОНТРОЛИРУЙТЕ КОЛИЧЕСТВО СВОЕГО ИНВЕНТАРЯ

Если золотоискатель не может разместить все свои ресурсы и имущество на отведенных местах на своем планшете в конце своего хода или во время движения, то он должен немедленно сбросить лишние предметы и оставить только то, что он может нести.

СТАРТОВЫЙ ИНВЕНТАРЬ

В начале игры каждый золотоискатель получает следующие ресурсы: **2 жетона инструментов, 2 еды** и **1 брус.**

Все 19 жетонов умений перемешиваются. Каждый игрок берет по 3 жетона, выбирает и **оставляет себе 1**. Игрок кладет жетон умения рядом с портретом. Все невыбранные жетоны опять перемешиваются с остальными и складываются на столе значением вниз.

ХОД ИГРОКА

Игроки ходят по кругу по часовой стрелке.

Ход игрока состоит из 4 частей:

- движение и исследование;
- выполнение действия;
- товарообмен;
- проверка на обледенение.

Игрок может выполнять эти элементы в любом порядке за исключением проверки на обледенение (см. раздел Конец игры с. 16).

ДВИЖЕНИЕ

Старатели двигаются вдоль границ тайлов (по естественным тропам) от одного пересечения троп (угла тайла) до другого. Нельзя пересекать тайлы. Старатель может пересечь реку по ребру тайла только в следующих случаях: на лодке, ИЛИ если это один из двух бродов на начальном тайле торгового поста, ИЛИ если в том месте построен мост.

Обычно только один золотоискатель может остановиться отдохнуть на любом перекрестке. Два старателя могут остановиться в одной точке на берегах реки, и сколько угодно старателей могут одновременно посещать торговый пост на начальном тайле.

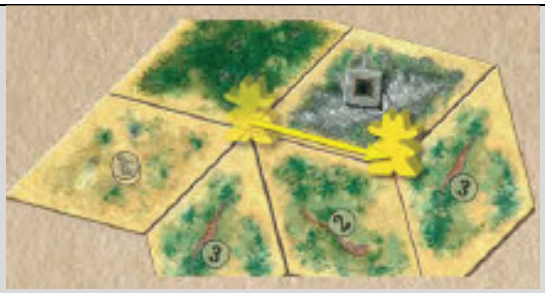
Пешком золотоискатель может пройти 1 отрезок пути (1 ребро тайла) по суше или 2 отрезка вдоль реки.

На каноэ старатель может проплыть до 3 отрезков пути вдоль реки и может пересекать реку по границам тайлов.

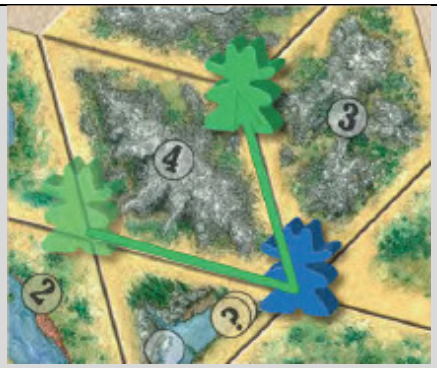
Верхом старатель может проскакать до 2 отрезков пути по суше или вдоль реки.

У старателя одновременно могут быть и каноэ, и лошадь. Тем не менее, золотоискатель во время фазы движения может воспользоваться только одним способом перемещения: пешком, верхом или на лодке.

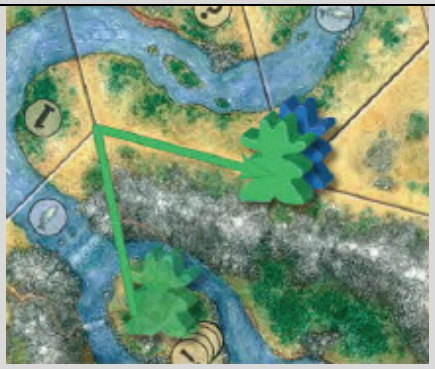
Примечание: во время фазы движения игрок может сбросить все жетоны предметов, хранящиеся у него в рюкзаке и тележке - тогда налегке он сможет перемещаться на 2 отрезка по суше.



Роланд перемещается пешком на 1 отрезок.



Ник скачет верхом по суше и преодолевает сразу два отрезка, минуя другого игрока во время пути.



Ник перемещается пешком на 2 отрезка вдоль реки.

Молли проходит 3 участка пути вдоль реки на каноэ.

ИССЛЕДОВАНИЕ

Когда золотоискатель приходит на перекресток, который все еще частично не исследован, он должен закончить свое движение и исследовать близлежащие земли по следующим правилам:

А. Ромбические тайлы реки

Если старатель находится на перекрестке, который расположен непосредственно рядом с рекой (точка 1 или 2) или на расстоянии 1 тайла от нее (3 и 4) по неисследованной части реки, то он первым делом обязан исследовать реку.

Игрок тянет 1 тайл реки из стопки тайлов, лежащих рубашкой вверх, и кладет его на поле таким образом, чтобы он продолжал реку, и река не входила в уже лежащий тайл суши. По возможности новый тайл должен примыкать к тому месту, где в данный момент стоит фишка игрока, (но не обязан).

Если вытащенный тайл не может быть размещен по правилам, игрок возвращает тайл под низ стопки и берет другой. Если в стопке не осталось ни одного тайла реки, который мог бы быть размещен по правилам, или все тайлы реки закончились, игрок должен сразу же разместить треугольный тайл истока реки.

B. Треугольные тайлы суши

После того, как игрок выложил тайл (или тайлы) реки, он **может** вытащить 1 треугольный тайл суши и поместить его так, чтобы он касался точки, где в данный момент стоит фигурка старателя, **И** чтобы новый треугольный тайл не примыкал к уже лежащему треугольному тайлу суши, **И** чтобы размещение нового треугольного тайла не создало закрытую пустую треугольную область.

Если размещение каких-либо других тайлов создало закрытую пустую трегольную область, игрок **ДОЛЖЕН** сразу же вытащить и положить туда треугольный тайл суши.

C. Ромбические тайлы суши

Затем игрок должен вытаскивать по одному тайлы из стопки ромбических тайлов суши и размещать их рядом с фигуркой своего старателя до тех пор, пока перекресток не будет полностью завершен (рядом с фигуркой не останется неисследованных областей). Если это возможно, игрок должен избегать образования пустых треугольных областей, примыкающих к уже лежащим на поле треугольным тайлам.

D. Жетоны

Если на выложенных тайлах есть какие-либо символы, то игрок должен поместить на эти тайлы соответствующие жетоны.

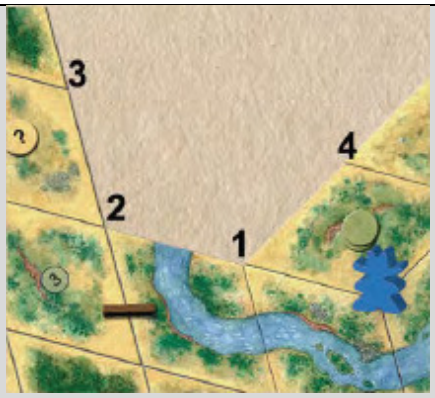
Положите на отмеченное место на тайле столько зеленых жетонов речного золота, сколько указано в круге. На тайлах реки жетоны должны быть размещены именно на том берегу реки, где указан символ.

Положите на указанное место на тайле соответствующее количество серых жетонов горного золота.

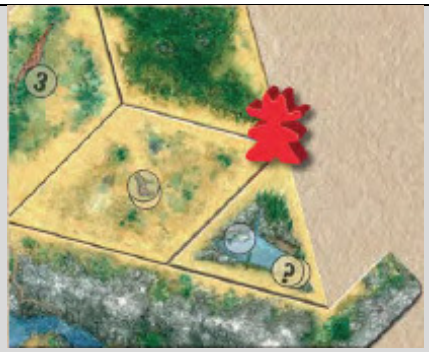
Положите соответствующее количество жетонов животных рубашкой вверх на отмеченное на тайле место.

Положите соответствующее количество жетонов событий рубашкой вверх на отмеченное на тайле место.

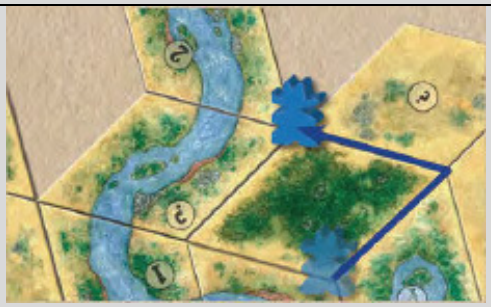
Положите соответствующее количество жетонов подсказок, где искать сокровища, рубашкой вверх на отмеченное на тайле место.



Если игрок пришел в точку 1, 2, 3 или 4, то первым делом он должен исследовать реку.

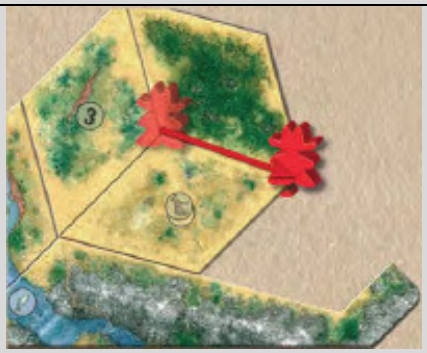


Игрок решает сначала поставить треугольный тайл суши (он может так поступить, т.к. в этом месте нет примыкающих треугольных тайлов).

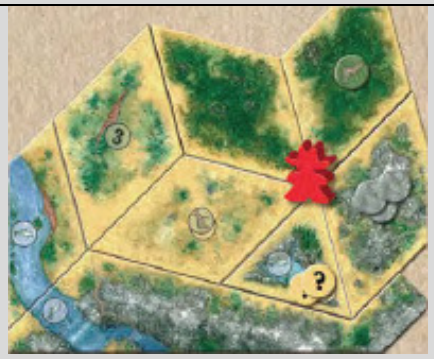


Игрок прискакал на лошади в точку 4 и поставил 2 тайла реки. Теперь он должен добавить еще тайл суши, чтобы завершить формирование перекрестка.

Теперь игрок тянет 2 ромбических тайла суши (горный и лесной) и ставит их так, чтобы завершить перекресток.



Игрок переместился параллельно реке и должен остановиться, когда он достиг неисследованной области.



После того, как формирование перекрестка завершено, игрок кладет на отмеченные места на только что выложенных тайлах 1 жетон животного, 2 жетона событий и 3 серых жетона горного золота.

ИССЛЕДОВАНИЕ НОВЫХ ЗЕМЕЛЬ ЗАВЕРШЕНО

Как только все ромбические тайлы суши закончились, положите кубик глыбы льда на треугольный тайл истока реки. Если в этот момент тайл истока реки еще не был выложен на поле, то сначала положите тайл истока в верховье реки. С этого момента игрокам разрешено перемещать своих старателей вдоль границ неисследованной области. Все оставшиеся тайлы реки и треугольные тайлы суши сбрасываются в коробку.

ВЫПОЛНЕНИЕ ДЕЙСТВИЯ

Старатель **может** выполнить **одно** действие в свой ход. Действие можно выполнить до или после (но не во время) движения и / или товарообмена.

В игре старателям доступны 5 возможных действий:

- добыть ресурс;
- пережить событие;
- построить сооружение;
- добыть золото;
- оценить золото.

ДОБЫТЬ РЕСУРС

Поймать рыбу

Старатель может использовать удочку или снасти и поймать 1 рыбу (взять 1 жетон еды) в любой точке у реки или у озера. Если на тайле реки или озера нарисован кружок с изображением рыбы, то в точках прилегающих к этому тайлу можно поймать 1 рыбу за раз просто голыми руками без дополнительного снаряжения.

Эффекты удочки, снастей и символа рыбы на реке/озере суммируются, что позволяет одному игроку поймать до 3 рыб за одно действие. За каждую пойманную рыбу положите 1 жетон еды в свой рюкзак.

Срубить дерево

Игрок может срубить дерево в соседнем лесу (взять 1 брус из запаса).

Если игрок в текущий момент стоит на лесопилке, или у него есть топор, то он получает 2 бруса. Если у игрока есть топор, и в этот момент игрок находится на лесопилке, то он берет 3 бруса.

Отправиться на охоту

Золотоискатели могут охотиться на животных, находящихся на соседних с ними тайлах. Во время охоты игрок первым делом переворачивает жетон животного, чтобы узнать, на кого ведется охота.

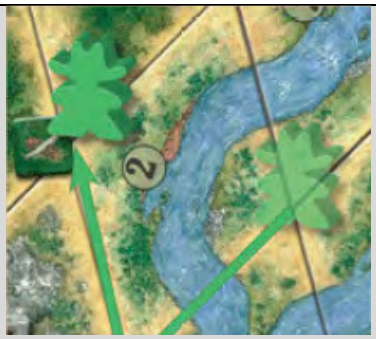
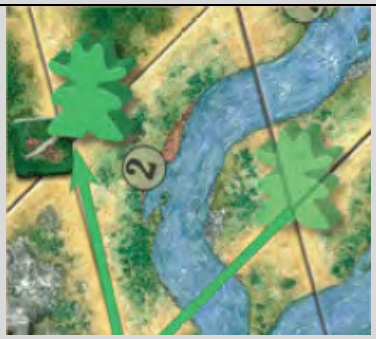
После этого игрок бросает кубик охоты. Если на кубике выпала

- **мишень** - то охота была успешной;
- **ружье** - охота была успешной, только если у игрока есть ружье;
- **капкан** - охота была успешной, если старатель охотился в том месте, где установлен капкан;
- **X** - охота была успешной, если у игрока есть жетон промаха X.

В случае успешной охоты старатель получает 1 жетон меха (просто возьмите жетон животного с поля и положите в свою сумку для золота). Каждый жетон меха по

стоимости равен 1 золотому самородку. Также игрок берет указанное на жетоне животного количество еды (от 1 до 4 жетонов).

Если у игрока не получилось убить животное по любой причине, то игрок получает жетон промаха X, а животное остается лежать на тайле в открытую. Если у игрока есть жетон промаха, то выпадение символа X на кубике во время охоты будет означать успех. После того, как игрок "использовал" жетон промаха, он должен сбросить его обратно в запас.

Роланд использует снасти, установленные в вершине тайла реки с символом рыбы, чтобы получить 2 жетона еды.	 У Рольфа есть лодка и топор. Он переплывает реку и добирается до лесопилки. Там он решает запастись деревом и получает 3 бруса из запаса.
 Рольф использует имеющуюся у него удочку и получает 1 жетон еды.	Донн решает поохотиться на животное. Сначала он открывает жетон животного и видит, что там изображен лось. Если у игрока получится убить лося, то он получит жетон меха и 3 жетона еды.

ПЕРЕЖИТЬ СОБЫТИЕ

Старатель может потратить 1 жетон еды или 1 брус и взять жетон события с смежного тайла. Если на тайле лежит более чем 1 жетон события, то игрок берет все жетоны событий с тайла, тайно от других игроков смотрит на их значения, оставляет себе один, а остальные возвращает на тайл.

Если это жетон-**подсказка, где искать сокровища**, то игрок кладет его рубашкой вверх в свою сумку для золота. Когда игрок соберет достаточное количество жетонов-подсказок, то сможет найти сокровище.

Многоразовое имущество кладется в места, отведенные для имущества на планшете игрока, и в дальнейшем используется, как обычно.

Одноразовое имущество положите лицом вниз на позиции, предназначенные для имущества старателя, или в рюкзак, или в тележку (если есть). Эти предметы могут быть использованы лишь один раз, после чего игрок должен сбросить предмет.

Виды одноразового имущества:

Вяленое мясо можно в любой момент обменять на 4 жетона еды.

Динамитная шашка позволяет игроку добыть сразу 2 жетона горного золота за 1 действие.

Виски позволяет игроку совершить еще одно передвижение, или действие, или товарообмен. Игрок может использовать только 1 жетон виски за ход.

Молли тратит 1 жетон еды, чтобы взять жетон события. Там оказывается виски, и Молли сразу же использует его, чтобы переместиться еще раз.

ПОСТРОИТЬ СООРУЖЕНИЕ

Старатель может построить сооружение либо на том перекрестке, где он сейчас находится (снасти, лесопилка, охотничий капкан), или на смежном тайле (шахта), или на смежной тропе между тайлами (водный канал, мост). Только одно сооружение может быть построено в любой из этих локаций.

Любой золотоискатель может бесплатно воспользоватся любым сооружением независимо от того, кто его построил. Исключение составляют только шахты, на которых лежит маркер собственности игрока. За использование таких шахт игроки должны будут заплатить.

Когда игрок строит сооружение, он получает XP-жетон. Если у игрока уже есть XP-жетон, то вместо этого он осваивает новое умение (смотри более подробную информацию в разделе Очки опыта с. 11).

Стоимость постройки **снастей** на перекрестке возле реки или озера - 1 жетон инструментов.

Стоимость постройки **лесопилки** на перекрестке возле лесного тайла - 1 жетон инструментов.

Строительство **водного канала** для подачи воды на тайл тундры или леса

стоит 1 деревянный брус. Брус помещается поперёк границы, разделяющей два тайла. Игрок может построить сразу 2 канала за 1 действие, использовав при этом 2 бруса.

Строительство **шахты** на горном тайле стоит 1 жетон инструментов, 1 жетон еды и 1 брус. Старатель может положить свой маркер собственности в шахту.

Примечание: если вы уже положили свой маркер собственности на другую шахту, вы можете его переместить, но потеряете все товары, которые другие игроки положили на маркер как плату за пользование вашей шахтой. Чтобы забрать товары, лежащие на вашем маркере собственности, вы должны находиться на перекрестке рядом с вашей шахтой.

Чтобы установить **охотничий капкан** на перекрестке возле тайла, на котором обитают животные, надо сбросить 1 жетон инструментов.

Постройка **моста** через реку вдоль границы тайла стоит 2 бруса. Мост позволяет игрокам пересекать реку.

Джек использовал инструменты, чтобы соорудить снасти для ловли рыбы, после чего пересек реку на своей лодке. Затем он выпивает виски и использует свой второй набор инструментов, чтобы построить лесопилку.	Джо пересекает реку по мосту и затем устанавливает охотничий капкан.
Джек перемещается на один отрезок, потом использует брус из своего инвентаря, чтобы построить водный канал, который доставит воду к скрытому в земле золотому месторождению.	

ОЧКИ ОПЫТА

Каждый раз, когда игрок строит сооружение, он получает XP-жетон. Если игрок построил водный канал, то он получает жетон только в том случае, если после постройки канала

стали доступны для добычи некоторые новые запасы золота (более подробную информацию смотри в разделе Добыть золото с. 12).

Когда игрок получает второе очко опыта, то вместо того, чтобы взять второй ХР-жетон, игрок сбрасывает свой первый ХР-жетон и берет 1 жетон умения из уже открытых (если такие есть) или может выбрать один из закрытых жетонов умений. Во втором случае игрок берет 3 жетона умений из стопки закрытых жетонов, выбирает и оставляет себе 1, после чего оставшиеся в руке жетоны выкладывает в открытую рядом со стопкой умений. Выбранный жетон умения игрок кладет значением вверх рядом со своим индивидуальным планшетом.

В конце этой книги правил вы найдете подробное описание всех доступных в игре умений.

ДОБЫТЬ ЗОЛОТО

Золотоискатель может обменять 1 жетон еды на 1 зеленый жетон речного золота с соседнего тайла (тундры, озера, берега реки) при условии, что на тайле присутствует вода. Естественно, вода всегда доступна вдоль реки или на озере, тундра же сначала должна быть соединена с тайлом озера или реки серией водных каналов (см. раздел Построить сооружение с. 10).

Если у старателя есть сито, то он может взять 2 жетона речного золота вместо одного.

Старатель может обменять 1 жетон еды и 1 брус на 1 серый жетон горного золота с соседнего тайла при условии, что на этом тайле построена шахта.

Если в шахте есть маркер собственности другого игрока, то вы должны дополнительно заплатить за пользование шахтой: положите на маркер собственности 1 жетон ресурса, имущества, золота, меха, события или подсказки, где находится сокровища. В качестве оплаты не могут использоваться ХР-жетоны, жетоны промаха или умений.

Хозяин маркера собственности может забрать с него оставленную плату, не тратя на это действие, но только когда он будет находиться в вершине тайла с шахтой.

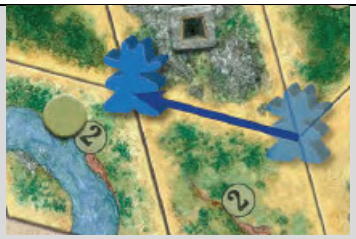
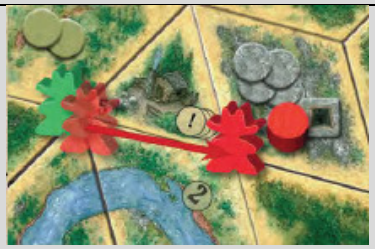
Если у игрока есть динамит, то он может взять 2 жетона горного золота вместо одного.

Старатель может вскрыть свои подсказки, где искать сокровища, на подходящем перекрестке и найти скрытое золото.

Считается, что игрок обнаружил скрытое сокровище, если он смог предъявить жетоны подсказок, соответствующие всем тайлам местности, граничащим с перекрестком, на котором стоит золотоискатель. В этом случае игрок получает количество жетонов горного золота, равное количеству вскрытых подсказок минус 1.

Только ромбические тайлы местности учитываются в поисках сокровища. Треугольные тайлы суши игнорируются (для них не нужно предъявлять жетоны подсказок). Вы можете объявить о сокровище, найденном на границе неисследованных земель, только после того, как все тайлы суши будут выложены на поле (дальнейшее исследование невозможно).

После того, как вы нашли сокровище, уберите из игры те жетоны подсказок, которые были использованы в поиске.

 Молли перемещается к реке. Она сбрасывает 1 жетон еды, берет зеленый жетон речного золота, лежащий на берегу реки, и кладет его в свою сумку для золота.	 Джо сбрасывает 1 жетон еды и, поскольку у него есть сито, берет не 1, а сразу 2 жетона речного золота с тайла тундры (тайл тундры соединен с рекой водным каналом, следовательно, вода там есть).
 Патриция тратит 1 жетон еды и 1 брус и берет 1 жетон горного золота с горного тайла, на котором построена шахта.	 Бэн объявляет о найденном сокровище, вскрывая 4 жетона-подсказки: 2 жетона леса, 1 жетон пустоши и 1 жетон тундры. Бэн получает взакрытую 3 серых жетона горного золота в обмен на эти подсказки (4 подсказки - 1). Соседний с Бэном треугольный тайл суши не учитывается.

ТОВАРООБМЕН

А. Покупка товаров в магазине

Золотоискатели на торговых постах на начальном тайле или на специальных треугольных тайлах суши могут приобрести столько товаров, сколько могут себе позволить, при условии, что предметы есть в наличии. Единственное исключение - за один раз можно купить не более 1 подсказки, где искать сокровища. Игрок платит золотом (каждый жетон золота имеет стоимость от 2 до 6 самородков), мехами (1 жетон меха равен по цене 1 самородку) или своим имуществом (сдаваемое в магазин имущество оценивается как его цена минус 1 самородок). В случае переплаты сдача старателю не выдается. При покупке товаров золотоискатель должен заплатить как минимум 1 жетон золота или меха.

В. Черный рынок

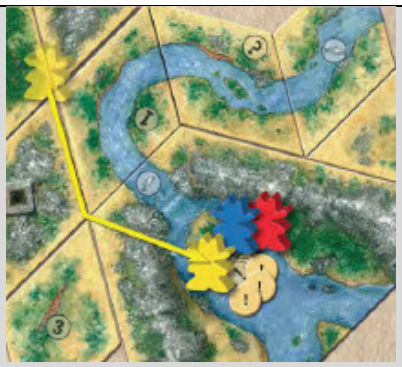
После того, как на поле появился треугольный тайл черного рынка, старатели могут там обменивать свои жетоны событий и жетоны подсказок, где искать сокровища, на лежащие на тайле черного рынка жетоны. Игрок кладет 1 свой жетон события или жетон

подсказки, где искать сокровища, значением вниз на тайл черного рынка, берет лежащие там жетоны и выбирает себе 1, а остальные жетоны возвращает обратно на тайл и кладет их опять взакрытую.

С. Ваш партнер по команде

Если вы играете командами, то старатель может отдать своему партнеру по команде любые ресурсы или имущество, если золотоискатели находятся в одной точке или на расстоянии 1 отрезка друг от друга. Нельзя отдать товары, если золотоискателей разделяет река, кроме случая, когда именно по этому ребру построен мост через реку. Вы можете отдать своему партнеру любое количество товаров, но **НЕ** можете ничего взять взамен. Вы **НЕ** можете передавать партнеру золото, меха, подсказки, где искать сокровища, жетоны умений, жетоны XP и жетоны промаха.

Игрок не может иметь предметов больше, чем он может разместить на своем индивидуальном планшете. Если игрок получил от партнера по команде больше товаров, чем он может унести, то он должен сбросить лишнее.

 Рейчел переместилась в торговый пост на начальном тайле и купила нужные ей товары и 1 подсказку, где искать сокровища, заплатив мехами и жетонами золота. Она могла купить и купила сразу несколько товаров, но за ход она имела право купить только одну подсказку.	Треугольные тайлы черного рынка - это места стоянок золотоискателей, где они могут обменять свои жетоны событий и подсказок на лежащие на тайле.
Малкольм переместился к Джен и отдал ей некоторые товары, т.к. они - члены одной команды. Он мог бы решить остановиться на расстоянии одного отрезка от Джен, но т.к. Джен расположилась возле реки, в этой точке разрешено стоять двум старателям одновременно.	

ОЦЕНИТЬ ЗОЛОТО

В любой момент времени, если у игрока есть 10 жетонов золота и/или меха в его сумке для золота, то он может вернуться на торговый пост на начальном тайле и попытаться закончить игру. Жетоны золота оцениваются по количеству изображенных на них самородков, а каждый жетон меха считается равным по цене 1 золотому самородку.

Стандартный режим - старатель, прибывший на торговый пост, может в качестве действия вскрыть все свои жетоны золота и подсчитать итоговую стоимость своего золота и мехов.

Игрок считается победителем, если никакой другой игрок в этот момент не предъявит золота и жетонов меха на бОльшую сумму. Другим игрокам не обязательно вскрывать все свои жетоны золота - достаточно показать, что у кого-то из них есть хотя бы на 1 самородок больше, чем у человека, пытающегося завершить игру. Если другой игрок смог показать, что он богаче, то игра продолжается.

Командный режим - в момент, когда один из игроков команды, находящийся на торговом посту, решил завершить игру, оба члена команды вскрывают свой золотой запас. Каждый подсчитывает стоимость своего золота и/или мехов, но в командный зачет идет только меньшая сумма. Если другая команда хочет оспорить победу, то каждый из игроков другой команды должен предъявить золота и мехов на бОльшую сумму, чем та меньшая сумма, объявленная командой, претендующей на победу.

ПРОВЕРКА НА ОБЛЕДЕНЕНИЕ

После того, как в игру входит глыба льда (см. раздел Исследование новых земель завершено с. 7), каждый раз в конце своего хода игроки должны бросать синий кубик зимы. Глыба льда движется вниз по течению (в сторону начального тайла с торговым постом) или вверх (в сторону треугольного тайла истока реки) в зависимости от значения, выпавшего на кубике. Когда глыба льда придет на начальный тайл торгового поста, игра сразу же заканчивается.

Солнце - передвиньте глыбу льда на 1 тайл вверх против течения реки (в сторону истока реки).

Пусто - глыба не перемещается.

Снежинка - передвиньте глыбу льда на 1 тайл вниз по течению (в сторону торгового поста).

2 снежинки - передвиньте глыбу льда на 2 тайла вниз по течению.

На кубике выпала снежинка - и глыба льда перемещается на 1 тайл вниз по течению реки.

КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается сразу же, как только глыба льда достигнет начального тайла торгового поста. В этот момент все золотоискатели подсчитывают свои запасы золота и мехов (1 жетон меха равен по цене 1 золотому самородку). Игрок, заработавший за игру больше всех золота, объявляется победителем. Если несколько игроков собрали за партию равное максимальное количество золота, то они вместе становятся победителями.

В командном варианте в каждой команде определяется игрок, который собрал золота и мехов меньше, чем его напарник. После чего эти игроки из разных команд сравнивают количество собранного ими золота и мехов между собой - побеждает команда того игрока, чья сумма оказалась больше. В случае ничьи две команды дополнительно сравнивают общее количество золота, заработанное каждой командой. Если и в этом случае возникла ничья, то обе команды признаются победителями.

ВАРИАНТЫ ИГРЫ

Первая игра - мы рекомендуем, чтобы первая ознакомительная партия проходила с участием 3-4 игроков без жетонов умений и без жетонов-подсказок (без поиска сокровищ), как описано в классическом варианте.

Опытным игрокам мы предлагаем попробовать сыграть в командный вариант игры.

Командный вариант - в этом варианте игры игроки разбиваются на команды по 2 человека. Члены одной команды не должны сидеть по соседству. Для четырех игроков порядок ходов в раунде должен быть такой Команда А, Команда В, Команда А, Команда В. Если играют шестеро, то порядок будет таким Команда А, Команда В, Команда С, Команда А, Команда В, Команда С. Если играют пятеро, то при желании 4 игрока могут сформировать 2 команды, а пятый игрок может играть сам. Порядок хода при этом будет такой Команда А, Команда В, 5-й игрок, Команда А, Команда В. Или же 5-й игрок может взять себе две фигурки старателей вместо одной, как описано ниже в дуэльном варианте.

Особые правила командного варианта:

Товарообмен в команде - см. раздел Товарообмен с. 14. В двух словах: игроки могут передавать своим партнерам по команде товары, если они находятся в одной точке или на расстоянии 1 отрезка друг от друга.

Маркеры собственности - маркеры собственности считаются общими в команде. Каждый игрок команды может пользоваться любым маркером по своему усмотрению.

Оценка золота - когда один из игроков решает оценить золото на торговом посту, оба игрока команды вскрывают свои жетоны золота, и каждый подсчитывает стоимость своего запаса золота и мехов, но только меньшая сумма идет в командный зачет. Если другая команда хочет оспорить победу, то оба игрока не согласной с победой команды должны предъявить золота и мехов на сумму, большую, чем та меньшая сумма, предъявленная командой-претендентом на победу.

Подсчет очков - при финальном подсчете очков учитывается лишь количество золота и мехов того игрока в команде, который заработал меньше богатств за игру. Побеждает та команда, в которой эта меньшая сумма будет больше аналогичных сумм в других командах. Если играли пятеро, и пятый игрок играл только за одного старателя, то он побеждает в том случае, если заработанное им золото (и меха) превысили минимальные значения золота в каждой команде.

Дуэльный вариант - если играют только двое игроков (A и B), то каждый игрок будет играть за двух золотоискателей (A1, A2, B1, B2). Два золотоискателя одного игрока образуют команду, и игра ведется по правилам командного режима, включая правило определения победителя. Порядок ходов при этом должен быть следующий A1, B1, A2, B2.

Классический вариант Затерянной долины - если вы хотите попробовать сыграть в вариант, наиболее приближенный к реализованному в первом издании Затерянной долины, вам нужно исключить из игры следующие механики.

- Играйте без жетонов умений и без жетонов XP.
- Играйте без поиска сокровищ. Не кладите жетоны подсказок на торговый пост. Любые найденные в ходе партии жетоны подсказок, где искать сокровища, считаются равными по цене 1 золотому самородку при товарообмене и подсчете очков.

Хотя мы рекомендуем играть с маркерами собственности и при исследовании новых земель и товарообмене следовать правилам, описанным в этой редакции, но, если вы хотите полнее узнать, каким был игровой процесс Затерянной долины первого издания, вы можете внести следующие изменения в правила:

- Треугольные тайлы суши устанавливаются на поле только в том случае, если образовались пустые треугольные области между тайлами.
- Не используйте маркеры собственности.
- После успешной охоты золотоискатель получает только жетоны еды (но не меха).

СПИСОК УМЕНИЙ

Adventurer - Искатель приключений - Вы можете посмотреть значения жетонов событий, расположенных по соседству, не тратя на это действие.

Boatman - Лодочник - На каноэ вы можете преодолевать 4 отрезка пути за ход.

Bush Cutter - Кусторез - Имея топор, вы можете получить 1 брус с пустоши.

Drunkard - Пьяница - Вы можете выпить до 2х бутылок виски за ход. Вы лишаетесь всех имеющихся у вас жетонов XP.

Expert Miner - Опытный рудокоп - Вы можете построить шахту, заменив еду 1 любым жетоном имущества.

Flume Builder - Строитель каналов - Стройте 2 канала за 1 брус.

Forecaster - Предсказатель погоды - Во время проверки на обледенение в ход любого игрока вы называете символ. Если на кубике выпал именно этот символ, кубик нужно перебросить. Вы называете символ только один раз за один ход (вы не можете называть символ перед перебрасыванием кубика).

Fur Trader - Торговец мехами - Ваши меха стоят на 1 золотой самородок дороже при товарообмене или оценке золота.

Geologist - Геолог - Когда вы добываете горное золото в шахте, возьмите 2 жетона золота и выберите себе один, а второй верните в шахту. (Если вы используете динамит, то возьмите 3 жетона и оставьте себе 2.)

Gold Nose - Золотой нос - Когда вы добываете речное золото, возьмите 2 жетона золота и выберите себе один, а второй верните на тайл. (Если у вас есть сито для добычи золота, то возьмите 3 жетона и оставьте себе 2.)

Haggler - Барышник - Итоговая стоимость каждой вашей покупки уменьшается на 1 самородок, но все равно при покупке товаров старатель должен заплатить как минимум 1 жетон золота или меха.

Horseman - Наездник - Верхом вы можете проехать на 1 отрезок больше, чем обычно, если ваш путь пролегает вдоль реки.

Mine Builder - Строитель шахт - При постройке шахты вы можете заменить 1 жетон инструментов 1 любым жетоном имущества.

Miner - Рудокоп - В качестве своего действия вы можете добыть в истощившейся шахте 1 жетон **речного** золота за 1 еду, после чего уберите жетон этой шахты с поля.

Runner - Бегун - В качестве своего действия вы можете совершить второе перемещение.

Scout - Разведчик - Во время исследования новых земель вы тянете по 2 ромбических тайла суши, выбираете 1 и устанавливаете на поле.

Squirrel Hunter - Охотник на белок - Если ваш старатель стоит на перекрестке, где установлен охотничий капкан, то он может поохотиться, даже если по соседству нет жетонов с животными. В случае удачной охоты вы получаете 1 жетон еды, но не получаете жетон меха. Никому не нужны ваши беличьи шкурки.

Swimmer - Пловец - Вы можете пересечь реку по ребру речного тайла, но на это уйдет вся ваша фаза движения.

Trader - Торговец - В свой ход вы можете совершить дополнительный товарообмен.

Treasure Hunter - Охотник за сокровищами - Если вы нашли скрытое сокровища (см. раздел Добыть золото с. 12), то дополнительно к положенным вам жетонам горного золота возьмите еще 1 жетон речного золота.

Well builder - Бурильщик - За 1 жетон инструментов вы можете пробурить скважину на тайле пустоши. Положите 2 бруса из **общего запаса** на тайл - эти брусья будут обозначать водную скважину, которая может быть использована как источник воды для постройки водных каналов. За создание скважины получите 1 жетон XP. Вы не можете ловить рыбу в скважине. Потому что это скважина, а в скважинах нет рыбы.

ТРЕУГОЛЬНЫЕ ТАЙЛЫ СУШИ

Самогонный аппарат (Whiskey Still) - Когда игрок выкладывает этот тайл на поле, он кладет на тайл 4 жетона виски. В качестве своего действия игроки, оказавшиеся рядом с самогонным аппаратом, могут взять 1 жетон виски (если есть), или они могут потратить 1 еду или 1 брус и взять 2 жетона виски за раз (если есть).

Заброшенная шахта (Lost Mine) - Положите 4 жетона динамита на тайл с заброшенной шахтой. В качестве своего действия игроки, находящиеся рядом с шахтой, могут потратить 1 еду и 1 брус и взять 1 динамитную шашку. Вы можете заплатить 1 золото или 1 жетон меха вместо бруса.

Звериное логово (Animal Den) - Положите на тайл звериного логова указанное количество жетонов животных. Игроки теперь могут охотиться на этих животных.

Удаленный торговый пост (Trading Outpost) - Положите на тайл удаленного торгового поста 3 жетона подсказок, где искать сокровища. На этом тайле игроки теперь могут покупать товары и жетоны подсказок точно так же, как и на основном торговом посту. Но если вы решили закончить игру и оценить свое золото, то сделать это можно только на торговом посту на начальном тайле.

Рыбья Дыра (Fishing Hole) - Положите 2 жетона событий на Рыбью Дыру. Старатели также могут ловить рыбу в Рыбьей Дыре.

Оазис (Oasis) - Положите в оазис 3 жетона речного золота.

Сушилка для мяса (Food Spit) - Положите на этот тайл 4 квадратных жетона вяленого мяса. В качестве своего действия игрок может обменять 2 жетона еды на 1 жетон вяленого мяса (если еще есть на тайле). Жетон вяленого мяса можно поменять на 4 жетона еды.

Черный рынок (Black Market) - Положите на этот тайл 3 жетона событий. В качестве товарообмена игрок может положить на тайл 1 свой жетон события или жетон-подсказку, где искать сокровища, просмотреть 3 жетона, лежащие на тайле, и взять себе один из них.

Холм сокровищ (Treasure Hill) - в земле под этим холмом скрыто сокровища. Когда игрок добавляет этот тайл на поле, он должен положить на него 3 жетона золота (1 зеленый речной и 2 серых горных).
Если вы нашли скрытое сокровища в одной из вершин тайла Холм сокровищ (по подсказкам см. раздел Добыть золото с. 12), то помимо полагающихся вам жетонов сокровищ вы еще берете 1 из жетонов золота, лежащих на Холме сокровищ (если там еще есть жетоны). Это единственный способ, как можно получить золото с Холма сокровищ.

Мастерская (Workshop) - Положите на этот тайл 3 жетона умений значением вверх.
В качестве своего действия игрок, находящийся в вершине этого тайла, может поменять один из своих жетонов умений на один из жетонов, лежащих на тайле. Позже его бывший жетон умения сможет взять другой игрок, если захочет и окажется рядом с мастерской.

Перевод TiKoshka.