

ДАЛЬНИЕ ДАЛИ

ПРАВИЛА ИГРЫ

ЙОХАННЕС ГУПИ и КОРАНТЕН ЛЁБРА • МАКСИМ МОРЕН

По ту сторону Моря туманов лежит загадочный материк Алула — райское место, в котором царит гармония природы. Само Равновесие неустанно обновляет здешний переменчивый ландшафт.

Земля на материке то и дело смещается, преображается и искривляется, делая тщетными любые попытки составить её карту. Единственный способ покорить Алулу — ни один раз пройти всю её пешком, составляя собственный план местности. Отправьтесь в путешествие по этому постоянно меняющемуся миру, открывая для себя его чудеса. Познакомьтесь с его обитателями, раскройте его секреты и получите больше славы, чем ваши соперники.



ОБ АЛУЛЕ

Материк



Алула — материк, на котором Равновесие безраздельно правит всем: дикой природой, флорой и даже камнями. В этих странных землях появились три любопытных бесценных вида, вокруг которых бурно цветёт природа: окико, удду и златоножки. Лишь некоторые народы смогли обустроиться в сердце столь необычных земель.

Обитатели Алулы



У здешних жителей различное происхождение. Одни родились на материке, другие — бывшие путешественники, которые поселились на благодатных берегах, едва их обнаружив. Весь этот пёстрый народ с уважением относится к земле, с умом используя её ресурсы и не тратя их попусту. Дабы поддерживать равновесие, они ведут осёдлый образ жизни, и каждый из них охраняет определённый участок земли. Они тепло привечают исследователей, ведь это самый простой способ оставаться на связи с остальной частью материка, и любят обсуждать последние находки трёх местных чудес: окико, златоножек и удду.

Времена года и биомы



В Алуле четыре биома, и в каждом своё время года. Регионы постоянно изменяются по прихоти ветров или из-за внезапных оползней. В начале цикла многочисленные реки орошают земли и цветы раскрывают свои бутоны — плодородная весна отнюдь не редкость в Алуле. Пещерные города защищают жителей от жаркого лета, а грибные леса с их затхлым осенним воздухом появляются тогда, когда земле требуется отдых. Завершает этот природный цикл зима с её каменистыми пустынями.



Удду

Камень процветания (царство минералов)

Эти безмолвные стражи парят над землёй, неподвластные гравитации и атмосферному давлению. Они могут обладать разными формами.
Прочные и неизменные, они неожиданно объявляются в разных частях материка, некоторое время пребывают там, а затем перемещаются в другие места.
Из трёх местных чудес эти камни встречаются чаще остальных. В их сквозных отверстиях горит тёплое сияние, приблизившись к которому, можно, как считается, защититься от сглаза и привлечь удачу.

Окико

Величавая химера (царство животных)

Возвышенное и судьбоносное, это небесное существо уникально и в то же самое время вездесу́ще. Окико можно повстречать во многих диких местах Алулы, где она благословляет всех живых существ, к которым приблизится. В особенности окико любит леса и реки.
Жители материка говорят, что само её дыхание благословенно, а выдыхаемый воздух исполнен частиц, от которых расцветают все растения.





Златоножки

Целительный чертополох (царство растений)

Золотой чертополох — хрупкий и нежный вид, коренной для этого материка.
Он самый редкий и встречается в основном в грибных лесах. Его характерный венчик собирает росу и наделяет её целебными свойствами. Эту священную воду можно использовать в качестве средства исцеления: те, кто пьют или втирают её в свои раны, могут избавиться от болезни или спастись от самой смерти.

СОСТАВ ИГРЫ

68 карт регионов



45 карт святилищ



Блокнот для подсчёта очков



Памятка



ОПИСАНИЕ И ЦЕЛЬ ИГРЫ

В течение игры *«Дальние дали»* **вы разыграете перед собой 8 карт, выкладывая их последовательно слева направо**. Эти карты показывают ваш путь по материку. Каждая карта — это регион, со своими чудесами и жителями. От жителей вы будете получать задания на поиск определённых ресурсов, за которые они вознаградят вас очками славы в конце игры.

Каждый регион требует определённого времени на исследование. Чем меньше времени вам потребовалось на исследование региона относительно других игроков, тем шире будет выбор регионов в следующем раунде. Однако, если не спешить, можно обнаружить и посетить святилища, приносящие дополнительные очки славы и бонусы, которые могут оказаться решающими для победы.

В конце игры вы пройдёте обратный путь, карту за картой. **Каждый житель, чьё задание вы выполнили, вознаградит вас очками славы. Подсчёт очков ведётся справа налево — обратно направлению, в котором вы разыгрывали карты.** Побеждает игрок, набравший больше всего очков славы.



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ



1. **Перемешайте карты регионов, затем раздайте каждому игроку по 3 карты.** Участники смотрят карты в своей руке, не показывая их остальным игрокам. Оставшиеся карты регионов поместите лицевой стороной вниз в центр стола — это колода регионов.

2. **Возьмите с верха колоды регионов и положите лицом вверх в центре стола карты по количеству участников в игре плюс ещё одну.** Это рынок карт регионов. *Так, например, при игре впятером на рынке открывается шесть карт.*

3. **Перемешайте карты святилищ и сформируйте из них колоду святилищ, лежащую лицевой стороной вниз.** Поместите её рядом с колодой регионов.

4. **Положите памятку на игровой стол так, чтобы каждый участник мог взять её для ознакомления.**

ВАРИАНТ ДЛЯ ОПЫТНЫХ ИГРОКОВ

Раздайте каждому игроку по 5 карт регионов (вместо 3).

Перед началом игры каждый участник выбирает 3 карты и откладывает оставшиеся 2, не показывая их остальным.

Перемешайте отложенные карты с колодой регионов, затем создайте рынок карт регионов в соответствии с количеством игроков.

Мы рекомендуем вам сыграть хотя бы одну партию в «Дальние дали» по обычным правилам, прежде чем использовать этот вариант.

РЕГИОНЫ

Каждый ход вы будете разыгрывать 1 карту региона. Каждый регион относится к 1 из 4 биомов, обозначенных определённым цветом и символом.





Время исследования — это количество часов, необходимое для исследования региона. Все карты пронумерованы от 1 до 68 (без повторов). Исследование может проводится днём ◯ или ночью ◯. Это имеет значение при выполнении некоторых заданий.





Некоторые карты содержат символы подсказки, которые помогут найти лучшие святилища.

Это очки славы, которыми житель на карте может одарить вас безвозмездно, либо за выполнение его задания.

Описания типов заданий вы найдёте в памятке.



На картах встречаются ресурсы: чудеса царства минералов *(удду)*, царства животных *(окико)* или царства растений *(златоножки)*. Эти ресурсы могут требоваться для выполнения заданий и весьма ценны для исследователей.

Ресурс можно использовать для выполнения нескольких заданий.

Камни встречаются чаще, чем химеры, а химеры — намного чаще златоножек.





Это необходимое условие задания, которое вы должны выполнить, чтобы получить очки славы. Проверка выполнения условия проводится в конце игры при подсчёте очков славы. Для выполнения задания вы должны иметь указанные ресурсы на картах регионов и/или картах святилищ в своей игровой области. На примере: чтобы получить 15 очков славы, нужно иметь 2 символа *окико* и 1 символ *златоножки*.

СВЯТИЛИЩА

В течение игры вы можете обнаружить святилища. Кладите в свою игровую область карты святилищ, которые берёте из колоды.

В верхней части указаны бонусы, которые полезны в течение игры *(подсказки)* или в конце партии *(ресурсы, ночные исследования)*.



В нижней части некоторых святилищ указаны условия получения дополнительных очков славы.



Некоторые святилища представляют собой регионы, определённого типа и цвета. Они учитываются как карты регионов при подсчёте очков славы.

ХОД ИГРЫ

Игра длится 8 раундов, каждый из которых состоит из 3 этапов.

1. ИССЛЕДОВАНИЕ РЕГИОНА
2. ОБНАРУЖЕНИЕ СВЯТИЛИЩ
3. ДОБОР КАРТ РЕГИОНОВ

Партия завершается в конце 8-го раунда. Побеждает игрок, набравший больше всего очков славы *(подробнее в разделе* ***«Конец игры»*** *на последней странице правил)*.

1 ИССЛЕДОВАНИЕ РЕГИОНА

Все игроки одновременно выбирают одну карту из руки и кладут её перед собой лицевой стороной вниз. Затем они одновременно раскрывают свои выбранные карты и добавляют их в свои игровые области, **справа от карты, разыгранной ими в предыдущем раунде.** В 1-м раунде игроки кладут перед собой первую карту, а последующие справа от неё.



ВАЖНО

Карты рекомендуется размещать в ряд, но вы можете выкладывать их иначе, если у вас недостаточно места за столом.
Важно помнить, в каком порядке вы разыгрывали карты!

2 ОБНАРУЖЕНИЕ СВЯТИЛИЩ

Игрок обнаруживает святилище, если карта региона, разыгранная им в текущем раунде обладает большим временем исследования, чем карта, разыгранная им в предыдущем раунде.



Игрок берёт из колоды святилищ **одну карту святилища, плюс ещё по одной карте святилища за каждый символ подсказки**, который есть на картах регионов и святилищ в его игровой области.



Выбор карты святилища произойдёт на следующем этапе «Добор карт регионов». Добавить в игровую область можно будет только 1 карту святилища.



Саша только что разыграл карту 49. Так как время этого исследования больше, чем у карты, разыгранной им на прошлом ходу (15), он получает карты святилищ. Всего он получит 4 такие карты: 1 карту за время исследования + 3 за подсказки на его картах регионов и святилищ.

ПРИМЕЧАНИЕ

В первом раунде никто не получит карт святилищ, так как ни у кого ещё нет разыгранных ранее карт регионов.

3 ДОБОР КАРТ РЕГИОНОВ

На этом этапе первым действует игрок, чья карта, сыгранная на этапе 1, имеет наименьшую длительностью исследования, и далее очерёдность определяется в порядке возрастания этого значения.



В СВОЙ ХОД, выполните 2 действия.

1. **Выберите 1 карту региона с рынка карт регионов.** Добавьте её в свою руку, восполнив руку до 3 карт.

2. Если на предыдущем этапе вы получили более одной карты святилища, **выберите из них только одну карту святилища** и добавьте её в свою игровую область. Теперь вы получаете бонусы этой карты. Если у вас остались в руке карты святилищ, поместите их все в любом порядке лицевой стороной вниз под колоду святилищ.

Когда все участники выполнили действия этапа 3, **уберите из игры карту региона**, оставшуюся на рынке (в коробку).

ПРИМЕЧАНИЕ

Рынок карт регионов не пополняется до конца раунда. Первый игрок имеет максимальный выбор, а выбор следующих игроков постепенно сокращается.



Затем создайте новый рынок, открыв с верха колоды новые карты регионов по количеству участников плюс 1.

В 8-м раунде (последнем) не выкладывайте карты регионов, так как у вас не будет возможности их взять и разыграть.

Если перед игроками лежит менее 8 карт регионов, начните новый раунд, в противном случае начните подсчёт очков славы.

КОНЕЦ ИГРЫ

Партия завершается в конце 8-го раунда, когда каждый участник выложит перед собой по 8 карт регионов. Подсчитайте полученные очки славы.

Чтобы облегчить подсчёт очков славы, сначала переверните разыгранные вами карты регионов лицевой стороной вниз. Оставьте карты святилищ лежать лицевой стороной вверх.

Раскрывайте ваши карты регионов **поочерёдно справа налево**, начиная с последней выложенной карты (крайняя справа).



Открыв карту региона, подсчитайте очки славы, которые она приносит, учитывая для её условий только открытые карты регионов (включая саму эту карту) и карты святилищ.



Запишите полученные очки славы в блокнот для подсчёта очков.

Открытые карты регионов остаются лежать лицевой стороной вверх и учитываются при подсчёте очков славы всех последующих карт регионов.

Святилища

После подсчёта очков славы всех 8 карт регионов, **получите очки славы за ваши карты святилищ**. Запишите полученные очки в блокнот.



Игрок, набравший в сумме больше всего очков славы, побеждает.
В случае ничьей, побеждает претендент, у которого в игровой области находится карта региона с наименьшей длительностью исследования.



CATCH UP GAMES

Blackrock GAMES

Эврикус®

Ещё больше игр на сайте evrikus.ru