

ВСТУПЛЕНИЕ И СОСТАВ ИГРЫ

В конце XIX века с географических карт исчезают последние белые пятна. Исследованы новые территории Южной Америки, Африки и Азии. Бесстрашные учёные, исследователи и обычные искатели приключений стремятся в самые труднодоступные уголки планеты. Одни из них жаждут славы научных открытий, другие мечтают дополнить географические карты, третьи грезят о невиданных богатствах.

Как глава научного института вы набираете команды исследователей для отправки экспедиций в Южную Америку, Африку или в Азию. Возможно, именно они найдут неизвестных науке животных, изучат новые виды растений и составят карты затерянных уголков планеты.

Исследование земель – опасное занятие, но тех, кто выдержит все испытания, ждёт оглушительный успех. Готова ли ваша команда к рискованному путешествию? Будет ли судьба благосклонна к смельчакам?

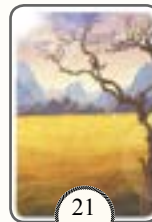
107 карт

Юж. Америка



24 шт

Африка



21 шт

Азия



18 шт

КАРТЫ ОТКРЫТИЙ



5 шт

КАРТЫ-ПАМЯТКИ



24 шт

КАРТЫ ИССЛЕДОВАТЕЛЕЙ



15 шт

КАРТЫ ЦЕЛЕЙ

УЧАСТКИ ИГРОВОГО ПОЛЯ



ПОЛЯ РЕГИОНОВ



СЧЁТЧИК
ОЧКОВ СЛАВЫ

ДЕРЕВЯННЫЕ КОМПОНЕНТЫ



ФИГУРКИ
ЭКСПЕДИЦИЙ



КУБИКИ
СЛАВЫ

КАРТОННЫЕ КОМПОНЕНТЫ



МОНЕТЫ
С НОМИНАЛОМ 5



МОНЕТЫ
С НОМИНАЛОМ 1



ЖЕТОНЫ
ПРОПАВШИХ
ЭКСПЕДИЦИЙ



ФИГУРКИ
РЕЛИКВИЙ



ЖЕТОНЫ
ПРОВОДНИКОВ



ЖЕТОНЫ
УДАЧИ

ОПИСАНИЕ КАРТ

КАРТЫ ОТКРЫТИЙ

1. Тип открытия
2. Победные очки
3. Бонус
4. Вид опасности

БОНУС

1 **1**
Монеты Слава

ТИПЫ ОТКРЫТИЙ



Животные. Приносят 1, 2 или 3 победных очка, а некоторые из них также 1 очко славы.



Красивые виды. Приносят 1 победное очко плюс 4, 5 или 6 очков славы.



Сокровища. Приносят 1 победное очко, а также 4, 5 или 6 монет.



Карты местности. Приносят победные очки в зависимости от количества таких карт в коллекции игрока.



Орхидеи. Комплект из 3 орхидей (по одной из каждого региона) приносит 15 победных очков. По отдельности каждая карта орхидей приносит 2 победных очка.

КАРТЫ ИССЛЕДОВАТЕЛЕЙ

1. Стоимость использования
2. Значок исследователя
3. Название
4. Способность исследователя

учёный

Посмотрите все карты из этой колоды. Выберите одну из них и используйте её. Переверните карту и верните её в колоду. Снова выберите свой ход, не получая награды.

КАРТЫ ЦЕЛЕЙ

1. Победные очки
2. Название цели
3. Условие достижения цели

То самое место!

Соберите минимум по 1 карте местности 3 разных регионов.

ОПАСНОСТИ

В игре существует 3 вида опасностей. Экспедиция может пропасть, если в ряду открытий региона появятся 3 значка опасности одного вида или 3 значка опасностей разного вида.



Неверный поворот



Нападение животного



Горный обвал



Все три региона в игре различаются уровнем опасности и ценностью карт открытий. Смотрите состав карт в каждом регионе на последней странице Правил.

Южная Америка – низкий уровень опасности и наград.
Африка – средний уровень опасности и наград.
Азия – высокий уровень опасности и наград.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ



СХЕМА СТАРТОВОЙ РАСКЛАДКИ

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Игроки направляют экспедиции для исследования трёх регионов: Южной Америки, Африки, Азии.

Игроки добавляют в регион новые карты открытий, чтобы найти что-то ценное: новых зверей или растения, красивые виды, редкие артефакты. Однако исследование сопряжено с опасностями, есть вероятность потерять свою экспедицию.

По ходу игры участники накапливают очки славы и победные очки. Количество очков славы определяет порядок хода в разные фазы игры. Кроме того игроки, в зависимости от положения на счётчике очков славы, получают дополнительные победные очки в конце игры.

Победителем станет игрок, набравший наибольшее количество победных очков.

Цифра на фигурке реликвии – это победные очки. Игрок должен собрать комплект из 5 карт открытий различного типа из региона, чтобы получить фигурку реликвии этого региона.



Собрав комплект, игрок объявляет об этом всем участникам и забирает фигурку реликвии в свою коллекцию. Она будет учтена при подсчёте очков в конце игры.

СЛАВА

Уровень славы игроков отмечается на счётчике очков славы. Положение кубиков на этом счётчике определяет порядок хода игроков в разные фазы игры. Очки славы не являются победными очками, однако, в зависимости от своего положения на счётчике в конце игры, игроки получают дополнительные победные очки (смотрите раздел «Подсчёт победных очков» на стр. 11).

Если кубик славы игрока попадает в ячейку с кубиком соперника, его кубик помещается сверху. Порядок хода игроков, чьи кубики стоят друг на друге, определяется сверху вниз.

2. ПОДГОТОВЬТЕ КАРТЫ ОТКРЫТИЙ.

А) Карты регионов. Разделите карты открытий по регионам и сформируйте 3 стопки. Перемешайте каждую стопку отдельно и положите лицом вниз слева от поля соответствующего региона.



Б) Первые открытия. С верха каждой стопки карт региона возьмите по 2 карты и поместите их лицом вверх справа от поля. Это ряд открытий региона.

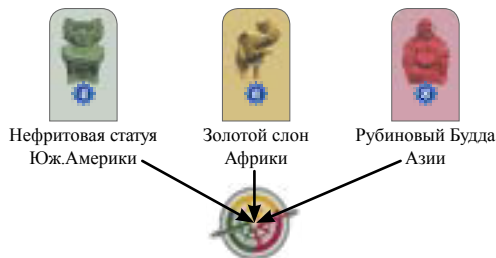
Подготовьтесь к игре, выполнив эти шаги.

- 1. СОБЕРИТЕ ИГРОВОЕ ПОЛЕ.** Игровое поле состоит из счётчика очков славы и 3 полей регионов. Расположите их в указанном порядке.



РЕЛИКВИИ

Поставьте на каждое поле региона соответствующую фигурку реликвии.





3. ПОДГОТОВЬТЕ КАРТЫ ИССЛЕДОВАТЕЛЕЙ.

Перемешайте карты исследователей и поместите их стопкой лицом вниз справа от счётчика очков славы. Затем возьмите несколько карт с верха стопки (в зависимости от количества игроков) и уберите их в коробку, в этой партии они не будут участвовать.

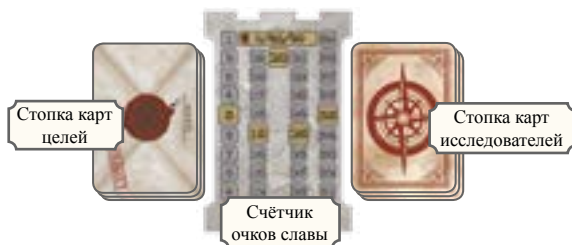
4 игрока	3 карты	21 карта в стопке
3 игрока	5 карт	19 карт в стопке
2 игрока	7 карт	17 карт в стопке

Раздайте по одной случайной карте исследователя каждому игроку. Эти карты игроки помещают перед собой лицом вверх.

4. ПОДГОТОВЬТЕ КАРТЫ ЦЕЛЕЙ.

Перемешайте карты целей и раздайте по 2 карты каждому игроку. Оставшиеся карты поместите стопкой лицом вниз слева от счётчика очков славы.

При игре вдвоём раздайте каждому игроку по 3 карты целей.



5. ПОДГОТОВЬТЕ ЖЕТОНЫ И МОНЕТЫ.

А) Пропавшие экспедиции. Поместите все жетоны пропавших экспедиций лицом вниз рядом с игровым полем и перемешайте их, чтобы сформировать запас.

Случайным образом выберите и положите по одному жетону на первую ячейку пропавших экспедиций каждого поля регионов.



Б) Монеты. Поместите запас монет так, чтобы все игроки могли легко дотянуться до них, затем дайте каждому игроку две монеты: с номиналом 1 и 5.

6. ВОЗЬМИТЕ ФИГУРКИ ЭКСПЕДИЦИЙ И ПРОВОДНИКОВ.

Каждый игрок выбирает цвет и берёт 2 фигурки экспедиций, жетон проводника и карту-памятку этого цвета. Убедитесь, что жетоны проводников всех игроков лежат стороной со следами вверх (активны).



активен



не активен

При игре вдвоём каждый из игроков берёт по одной дополнительной фигурке экспедиции различных цветов. Это фигурки нейтральной экспедиции.

7. ВЫБЕРИТЕ ЖЕТОН УДАЧИ.

Выберите один из двух жетонов удачи для вашей игры.



Когда экспедиция пропадает, игрок подбрасывает жетон удачи как монетку и получает то, что будет указано на верхней стороне жетона после его падения на стол:



— получите 2 монеты из запаса,



— получите 3 очка славы,



– возьмите из запаса жетон пропавшей экспедиции в свою коллекцию,



– положите из запаса в регион дополнительный жетон пропавшей экспедиции.

8. **ОПРЕДЕЛИТЕ ПЕРВОГО ИГРОКА.** Первым игроком становится тот, кто последним был в путешествии. Поместите кубики славы всех игроков в ячейке «0» на счётчике очков славы в следующем порядке – сверху кубик первого игрока, а ниже кубики остальных игроков в порядке их расположения за столом, по часовой стрелке.

При игре вдвоём также поместите чёрный кубик славы в ячейку «4» счётчика очков славы. Этот кубик относится к нейтральной экспедиции (подробнее на стр. 9).

ХОД ИГРЫ

Игра состоит из нескольких раундов, а каждый раунд игры – из четырёх фаз, следующих в строгой очередности.

1. Наём исследователей



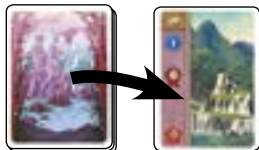
Выберите карты исследователей

2. Старт экспедиций



Расположите фигурки экспедиций в регионах

3. Исследование регионов



Добавьте новые карты в ряд открытых

4. Конец раунда



Проверьте условие окончания игры

ФАЗА № 1. НАЁМ ИССЛЕДОВАТЕЛЕЙ

Очерёдность хода: в порядке от меньшего показателя славы к большему.

Переворачивайте карты с верха стопки карт исследователей, пока не станет открыто на одну карту исследователей больше, чем количество игроков. Затем игроки по очереди выбирают по одной карте исследователя и кладут их лицом вверх перед собой.



Когда все игроки взяли по одной карте исследователя, положите монету номиналом 1 на оставшуюся карту исследователя и переходите к Фазе № 2. Если в следующих раундах игрок возьмёт карту исследователя с монетами, он также забирает и монеты, находящиеся на ней.



ФАЗА № 2. СТАРТ ЭКСПЕДИЦИЙ

Очерёдность хода: в порядке от большего показателя славы к меньшему.

Игроки по очереди помещают по одной из своих фигурок экспедиций на поля регионов, занимая первую свободную ячейку экспедиций.

Игроки не могут размещать новые фигурки экспедиций в регионе, если все ячейки экспедиций заняты. Когда все фигурки экспедиций игроков будут размещены, переходите к Фазе № 3.



При игре вдвоём кроме двух фигурок экспедиций своего основного цвета игроки должны разместить по одной фигурке нейтральной экспедиции. Игроки решают самостоятельно, в каком порядке ставить свои фигурки экспедиций, однако фигурку нейтральной экспедиции необходимо поместить на поле до того, как вы поставите последнюю фигурку экспедиции своего основного цвета.

ФАЗА № 3. ИССЛЕДОВАНИЕ РЕГИОНОВ

Очередность хода: в порядке расположения фигурок экспедиций на полях регионов.

Игроки по очереди совершают действия, начиная с Южной Америки, затем в Африке и в Азии.



ВАРИАНТЫ ДЕЙСТВИЙ

- Исследовать.** Переверните верхнюю карту стопки карт региона и поместите её лицом вверх справа от других карт в ряду открытых. В ряду открытых никогда не может быть более 5 открытых карт.



- Нанять проводника.** Если ваш жетон проводника активен (следами вверх), вы можете заплатить 3 монеты (вернув их в запас) и положить жетон проводника так, чтобы он накрыл один из значков опасности на одной из карт в ряду открытых.



- Использовать способность исследователя.** Игрок выбирает карту исследователя, лежащего перед ним, выплачивает стоимость, положив монеты в запас, и применяет способность. После использования карта помещается в сброс карт исследователей рядом со стопкой карт исследователей.
- Выполнить действие жетона пропавшей экспедиции.** Выберите в своей коллекции жетон, который можно использовать как действие. Удалите жетон из игры (положите в коробку) и выполните его действие. Эффекты жетонов пропавших экспедиций смотрите в разделе «Пропавшая экспедиция» на стр. 10.

Во время своего хода игрок может продолжать совершать действия, пока не наступило одно из следующих событий.

- В ряду открытых региона появились значки 3 одинаковых опасностей или 3 опасностей разного вида. В этом случае экспедиция игрока считается пропавшей (смотрите раздел «Пропавшая экспедиция» на стр. 10).



- В ряду открытых региона оказалось 5 открытых карт. При условии, что экспедиция игрока не пропала, игрок должен остановиться и выбрать награду (смотрите раздел «Выбор награды» на стр. 9).
- Игрок самостоятельно решает остановиться и выбрать награду (смотрите раздел «Выбор награды» на стр. 9). Игрок вправе остановиться не совершая действий и сразу перейти к выбору награды.
- Игрок должен остановиться, поскольку того требует способность использованной карты исследователя (смотрите раздел «Обзор карт исследователей» на стр. 14).

Исключение: карты исследователей «Навигатор» и «Филантроп» разыгрываются в момент наступления события, описанного на карте.

ВЫБОР НАГРАДЫ

Если в ряду открытий региона 5 открытых карт, игрок может получить 2 награды. Если же карт открытий меньше, то игрок может получить только одну награду. Игрок может выбрать награду из следующих вариантов.

1. Забрать в свою коллекцию все карты животных из ряда открытий региона.



2. Забрать в свою коллекцию любую другую одну карту.



3. Провести спасательную операцию и забрать в свою коллекцию любой жетон пропавшей экспедиции.



Если игрок получает 2 награды, то он может выбрать комбинацию из вышеперечисленных вариантов, например, все карты животных плюс жетон пропавшей экспедиции, или взять две любые карты и т. д. с единственным исключением: в течение одного хода игрок не может спасти больше одной пропавшей экспедиции.

Все карты, которые игрок забирает в награду, он кладёт перед собой стопкой лицом вниз так, чтобы другие игроки не могли видеть коллекцию открытий игрока. Жетоны пропавших экспедиций хранятся перед игроком также лицом вниз. Игрок может посмотреть лицевую сторону карт и жетонов в своей коллекции в любой момент игры.

Если карты, которые берёт игрок, приносят монеты и/или очки славы, игрок получает их немедленно, забирая монеты из запаса или перемещая кубик славы на счётчике.

Спасая пропавшую экспедицию, игрок может выбрать бонус: монеты или очки славы, их количество изображено в ячейке, из которой игрок забрал жетон. Кроме того, жетоны пропавших экспедиций обладают полезными эффектами. Некоторые неиспользованные жетоны могут принести победные очки в конце игры.



После того, как игрок получил награду, он забирает свою фигурку экспедиции с поля региона. Если в течение хода игрок нанимал проводника, он забирает жетон и кладёт перед собой следами вниз (не активен).

Если после того, как убран жетон проводника, на картах в ряду открытий региона появились 3 значка опасностей различного типа или 3 одинаковых, то выберите случайным образом жетон пропавшей экспедиции из запаса и положите его шляпой вверх на первую свободную ячейку пропавших экспедиций в данном регионе. Затем замешайте все карты из ряда открытий обратно в стопку карт региона, откройте с верха стопки 2 новые карты и поместите их в ряд открытий.

Если после того, как игрок получил награду, в ряду открытий региона осталось меньше 2 карт, откройте новую карту из стопки карт региона, чтобы открытых карт было ровно 2.

После того, как игрок завершил действия, наступает очередь того, чья фигурка экспедиции находится следующей в очереди в текущем регионе.

НЕЙТРАЛЬНАЯ ЭКСПЕДИЦИЯ

При игре вдвоём игрок должен также совершить ход, когда подходит очередь его фигурки нейтральной экспедиции.

Игрок должен перевернуть одну верхнюю карту из стопки карт региона (если это возможно) и добавить её в ряд открытий.

Если при этом в ряду появляются 3 одинаковые опасности или 3 опасности разного вида, то нейтральная экспедиция считается пропавшей (смотрите раздел «Пропавшая экспедиция» на стр. 10).

Если экспедиция не пропала, игрок удаляет из игры (убирает в коробку) одну карту из ряда открытий на свой выбор. На этом ход нейтральной экспедиции заканчивается.

КАРТЫ ЦЕЛЕЙ

Как только игрок выполнил условие, указанное на одной из его карт целей, он переворачивает её лицом вверх и объявляет другим игрокам о достижении цели (смотрите раздел «Обзор карт целей» на стр. 15).



ПРОПАВШАЯ ЭКСПЕДИЦИЯ

Если экспедиция игрока или нейтральная экспедиция при игре вдвоём пропала, активный игрок выполняет следующие действия.

1. Игрок случайным образом выбирает жетон пропавшей экспедиции из запаса и помещает его шляпой вверх на первую свободную ячейку пропавших экспедиций в этом регионе (если есть).

2. Игрок подбрасывает жетон удачи и получает выпавшую на нём награду (исключение: не подбрасывайте жетон, если пропала нейтральная экспедиция).
3. Если в течение хода игрок нанимал проводника, он возвращает себе его жетон и кладёт перед собой следами вниз (не активен).

4. Все карты из ряда открытий замешиваются в стопку карт региона.
5. С верха стопки карт региона переворачиваются 2 карты и размещаются в ряду открытий региона.

6. Ход игрока завершён, он забирает свою фигурку экспедиции. Наступает очередь игрока, чья фигурка экспедиции находится следующей в очереди.


Как только все игроки совершат действия во всех регионах, перейдите к Фазе № 4.

ПРИМЕЧАНИЕ. Если на поле региона нет свободного места для размещения нового жетона пропавшей экспедиции или в запасе закончились жетоны пропавших экспедиций, тогда удалите из игры (уберите в коробку) верхнюю карту из стопки карт того региона, где пропала экспедиция.

ФАЗА № 4. КОНЕЦ РАУНДА

Переверните неактивные жетоны проводников стороной со следами вверх. Теперь они снова активны.

При игре вдвоём к славе нейтральной экспедиции прибавьте 4 очка (чёрный кубик).

Новый раунд игры начинается с Фазы № 1.

КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается в конце раунда, во время которого закончилась хотя бы одна из стопок карт регионов или стопка карт исследователей. Игроки подсчитывают свои победные очки и определяют победителя игры.

ОПРЕДЕЛЕНИЕ ПОБЕДИТЕЛЯ

Побеждает игрок с наибольшим количеством победных очков. В случае ничей победителем становится тот игрок, у кого больше всего очков славы. Если и по этому критерию победитель не определён, то победителями признаются несколько игроков.

Для удобного подсчёта победных очков можно использовать счётчик очков славы и фигурки экспедиций игроков (смотрите раздел «Подсчёт победных очков» на следующей странице).

ЭФФЕКТЫ ЖЕТОНОВ ПРОПАВШИХ ЭКСПЕДИЦИЙ

Жетоны пропавших экспедиций обладают особыми эффектами, и после применения эффекта жетоны удаляются из игры.

	Используйте жетон во время подсчёта очков как одну карту местности. Комплект карт местности, в котором учтён этот жетон, приносит на 1 победное очко меньше.
	Используйте жетон во время подсчёта очков как одну карту орхидеи из региона по своему выбору. Приносит только 1 победное очко, если не является частью комплекта.
	Используйте жетон для выполнения действия. Возьмите 2 новые карты целей. Оставьте одну из них у себя, а вторую положите под низ стопки карт целей. Приносит 2 победных очка, если не был использован.
	Используйте жетон в момент получения наград, чтобы получить 1 дополнительную награду. Приносит 2 победных очка, если не был использован.
	Используйте жетон для выполнения действия. Возьмите до 2 карт исследователей из сброса и 2 монеты. Приносит 2 победных очка, если не был использован.
	Используйте жетон для выполнения действия. Накройте этим жетоном значок опасности на одной из карт открытий региона. Сбросьте в конце хода. Приносит 2 победных очка, если не был использован.
	Используйте жетон в момент, когда ваша экспедиция пропала. Отмените это событие. Замешайте последнюю карту открытий обратно в стопку карт региона и продолжите ход. Приносит 2 победных очка, если не был использован.

ПОДСЧЁТ ПОБЕДНЫХ ОЧКОВ

Сумма победных очков состоит из следующих элементов.

СЛАВА

Игрокам начисляются победные очки в зависимости от позиции кубика славы на счётчике в конце игры. Смотрите таблицу ниже, чтобы определить количество победных очков каждого игрока.

Позиция	1-й	2-й	3-й	4-й
4 игрока	12	8	4	0
3 игрока	12	6	0	
2 игрока	12	6		

При игре вдвоём чёрный кубик славы учитывается при определении победных очков игроков и нейтральной экспедиции.

Если несколько игроков заняли одну ячейку на счётчике очков славы, то суммируйте победные очки за позиции этих игроков на счётчике и разделите сумму пополам (округлив в меньшую сторону). Получившееся значение – победные очки каждого из этих игроков.

Например, при игре вчетвером двое игроков получили одинаковое количество очков славы и делят первое место. Каждый из них получит по 10 победных очков, так как $12 + 8 = 20$, а $20 / 2 = 10$. Игрок на третьем месте получит 4 победных очка.

КАРТЫ ЦЕЛЕЙ

Игроки получают по 4 победных очка за каждую свою карту целей, условие которой было выполнено.

ПРОПАВШИЕ ЭКСПЕДИЦИИ



Некоторые жетоны пропавших экспедиций приносят победные очки, если не были использованы во время игры.

МОНЕТЫ



Игроки получают 1 победное очко за каждые 2 монеты, которые у них сохранились.

ПРИМЕЧАНИЕ. Монета с номиналом 5 считается как 5 монет.

ЖИВОТНЫЕ



Игроки подсчитывают победные очки на всех картах животных в своих коллекциях.

КРАСИВЫЕ ВИДЫ И СОКРОВИЩА



Игроки получают 1 победное очко за каждую карту красивых видов и сокровищ в своих коллекциях.

КАРТЫ МЕСТНОСТИ



Чем больше карт местности собрал игрок, тем больше они принесут победных очков. Смотрите таблицу ниже.

КАРТЫ	1	2	3	4	5	+ КАРТА
ПО	3	7	12	18	25	+5

Например, если игрок собрал комплект из 4 карт местности, он получает 18 победных очков. Если он собрал 6 карт местности, он получает 30 победных очков (25 победных очков за 5 карт и ещё 5 очков за одну дополнительную карту).

ОРХИДЕИ



В каждом регионе существует свой вид орхидей. Комплект – это набор из 3 карт орхидей, по одной каждого вида. Каждый комплект орхидей приносит 15 победных очков. Каждая карта орхидеи, не учтённая в комплекте, приносит только 2 победных очка. Орхидеи, учтённые в комплекте, не приносят победных очков отдельно от комплекта.

РЕЛИКВИИ



Получите победные очки, указанные на фигурках реликвий, добытых во время игры.

СОЛО ИГРА

ОПИСАНИЕ

В режиме соло игры участник конкурирует с Имперским географическим обществом (ИГО). Для игры применяются правила стандартной игры для 2 игроков, с исключениями, описанными ниже.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Выполните подготовку к игре по обычным правилам для 2 игроков, со следующими изменениями.

- Определите место на игровом столе для фигур, жетонов и карт ИГО.
- ИГО владеет 3 фигурками экспедиций и независимо от цвета использует их только от своего имени.
- ИГО не получает карты целей.
- Игрок всегда будет совершать ходы первым. Во время подготовки поместите кубик славы игрока поверх кубика ИГО.

ФАЗА № 1. НАЁМ ИССЛЕДОВАТЕЛЕЙ

Откройте 3 карты с верха стопки карт исследователей. Затем в порядке от меньшего показателя славы к большему ИГО и игрок выбирают по одной карте исследователя, которые размещаются лицом вверх.

ИГО выбирает карты исследователей в соответствии со следующим приоритетом:

- Карта, на которой есть монеты.
- Карта с наименьшей стоимостью использования.
- Крайняя карта слева.

Карта исследователя, взятая ИГО, немедленно удаляется из игры.

ФАЗА № 2. СТАРТ ЭКСПЕДИЦИЙ

ИГО всегда размещает первую фигурку экспедиций в Южной Америке, вторую в Африке, а третью в Азии. Если в Азии все места для экспедиций заняты, третья фигурка экспедиций ИГО размещается в Южной Америке.

ПРИМЕЧАНИЕ. Игрок должен следовать стандартным правилам в отношении своей фигурки нейтральной экспедиции (смотрите раздел «Нейтральные экспедиции» на стр. 9).

ФАЗА № 3. ИССЛЕДОВАНИЕ РЕГИОНОВ

Во время хода ИГО может нанять своего проводника бесплатно. Жетон проводника ИГО всегда активен (следами вверх) и размещается на втором значке опасности, как только он появляется в ряду открытий региона. ИГО продолжает добавлять карты в ряд открытий, пока в регионе не окажется 5 открытых карт или пока в ряду не появится 2 различных значка опасности после того, как ИГО использовал своего проводника.

В этот момент ИГО прекращает действия (экспедиция ИГО никогда не пропадает) и наступает черёд выбора награды в соответствии со следующими приоритетами.

1. Орхидея, если у ИГО нет орхидеи из этого региона.
2. Карта местности.
3. Награда, которая принесёт наибольшее количество победных очков (см. раздел «Оценка наград для ИГО»).

Если победные очки за возможные награды равны, ИГО делает свой выбор в соответствии со следующими приоритетами:

1. Красивые виды.
2. Сокровище.
3. Все животные.
4. Жетон пропавшей экспедиции из ячейки с наибольшим количеством монет/очков славы.
5. Крайняя карта слева, даже если это карта орхидеи.

ПРИМЕЧАНИЕ. Забирая жетон пропавшей экспедиции, ИГО всегда выбирает получение очков славы в качестве бонуса. ИГО никогда не совершает действий с помощью жетонов пропавших экспедиций, но учитывает их во время подсчёта очков.

ОЦЕНКА НАГРАД ДЛЯ ИГО

ИГО всегда отдаёт приоритет выбору, который приносит ему наибольшее количество победных очков. Следуйте этим правилам, чтобы определить наиболее выгодный вариант награды.

- **Животные.** Оцениваются как сумма победных очков всех карт животных в этом регионе.
- **Красивые виды.** Определите, поменяется ли очерёдность игроков на счётчике очков славы, если ИГО получит очки славы от карты красивых видов. Если да, то выбор такой карты оценивается в 7 победных очков. Если нет, то в 1 победное очко.
- **Сокровища.** Ценность карты определяется как половина монет, указанных на карте, плюс 1. Например, при определении приоритета карта с 5 монетами оценивается в 3,5 победных очка.
- **Орхидеи.** Оцениваются в 2 победных очка.
- **Жетоны пропавших экспедиций.** При определении приоритета оцениваются в 2 победных очка.

ПРИМЕЧАНИЕ. Все карты, полученные ИГО, кладутся на стол в его игровой зоне лицевой стороной вверх.

ОПРЕДЕЛЕНИЕ ПОБЕДИТЕЛЯ В СОЛО ИГРЕ

Подсчитайте победные очки в соответствии со стандартными правилами, учитывая эффекты жетонов пропавших экспедиций.

ОБЗОР КАРТ ИССЛЕДОВАТЕЛЕЙ



1 БИОЛОГ. Поместите карту животного из вашей коллекции в ряд открытий региона. Животное должно быть из того же региона. Отдавая карту, вы не теряете очки славы.



1 ПЕРВОПРОХОДЕЦ. Замешайте любое количество карт из ряда открытий обратно в стопку карт региона.



2 СЫЩИК. Поместите жетон пропавшей экспедиции из запаса в регион, который исследуете. Посмотрите ценность всех таких жетонов в этом регионе. Можете расположить их в любом порядке.



1 ФИЛАНТРОП. Сыграйте эту карту в момент спасения пропавшей экспедиции. Получите оба бонуса: и монеты, и очки славы.



3 ДИРЕКТОР. Возьмите 2 карты целей. Выберите одну и оставьте у себя, а другую положите под низ стопки карт целей.



3 ФОТОГРАФ. Независимо от количества карт в ряду открытий, возьмите 2 награды и сразу закончите свой ход.



2 ГЕОГРАФ. Посмотрите 2 верхние карты стопки карт региона. Положите одну из них под низ, а вторую на верх стопки.



3 ИССЛЕДОВАТЕЛЬ. Посмотрите 3 верхние карты из стопки карт региона, затем верните их на верх стопки в любом порядке.



2 ВРАЧ. Добавьте верхнюю карту из стопки карт региона в ряд открытий, не учитывая её значок опасности. Закончите ход и перейдите к выбору награды.



2 УЧЁНЫЙ. Посмотрите все карты из стопки карт региона и возьмите в свою коллекцию одну любую карту. Перемешайте карты и верните стопку на место. Сразу завершите свой ход, не получая наград.

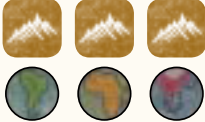
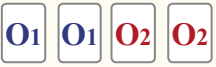


3 НАВИГАТОР. Сыграйте эту карту в тот момент, когда ваша экспедиция пропала. Отмените это событие. Замешайте последнюю открытую карту обратно в стопку карт региона и продолжите свой ход.



1 РАЗВЕДЧИК. Посмотрите верхнюю карту из стопки карт региона. Верните её на верх или под низ стопки.

ОБЗОР КАРТ ЦЕЛЕЙ

 Мой герой! Спасите 3 пропавшие экспедиции или более.	 Так вы обо мне слышали! В течение одного раунда получите 9 или более очков славы.
 Х 8 Братья наши меньшие Соберите 8 или более карт животных из любых регионов.	 14+ По уши в деньгах! Накопите 14 монет или более.
 Х 6 А где додо? Соберите 6 или более карт открытий без учёта карт животных.	 Х 4 Живописный маршрут Соберите в своей коллекции 4 или более карт со значком опасности «Неверный поворот».
 Ориентирование на местности Соберите минимум по одной карте красивых видов из 3 разных регионов.	 Х 4 Всего лишь царапина! Соберите в своей коллекции 4 или более карт со значком опасности «Нападение животного».
 То самое место Соберите минимум по 1 карте местности из 3 разных регионов.	 Х 4 Храбрый судьба помогает Соберите в своей коллекции 4 или более карт со значком опасности «Горный обвал».
 Бесподобные цветы Соберите комплект карт орхидей (по одной из каждого региона).	 Х 5 Какие опасности? Соберите в своей коллекции 5 или более карт без значков опасности.
 Пан или пропал! Соберите по 4 или более карт открытий из 2 разных регионов.	 Этот прекрасный мир! Соберите в своей коллекции карты открытий как минимум 4 типов.
 На грани Откройте 2 пары значков опасности в регионе, который исследуете (не считая накрытые значки). Последовательность не важна.	



ЮЖНАЯ АМЕРИКА

Низкий
уровень риска
24 карты
15 значков
опасности

  ОРХИДЕЯ	  КАРТА	  4	 4	 4	 1	  1 + 1	  2 + 1
  ОРХИДЕЯ	  КАРТА	 4	  4	 1	 1	  1 + 1	  2 + 1
  ОРХИДЕЯ	  КАРТА	 4	  4	 1	  1 + 1	  2	  2



АФРИКА

Средний
уровень риска
21 карта
21 значков
опасности

  ОРХИДЕЯ	  КАРТА	  5	  5	 1	  2	  3
  ОРХИДЕЯ	  КАРТА	  5	 5	  1 + 1	  2	  2 + 1
  ОРХИДЕЯ	  КАРТА	  5	 5	  1 + 1	  2	  2 + 1



АЗИЯ

Высокий
уровень риска
18 карт
15 значков
опасности

  ОРХИДЕЯ	  КАРТА	  6	 6	  2 + 1	  3
  ОРХИДЕЯ	  КАРТА	  6	 6	  2 + 1	  3
  ОРХИДЕЯ	  КАРТА	  6	 2	 2	  3 + 1

