

Селестія

НОВІ ГОРИЗОНТИ

Доповнення до гри. Потребує базової гри.

Нігромолка

➤ Додайте 4 карти «Човен» і 6 нових карт підсилення у колоду карт спорядження вашої базової гри (їх можна додати разом із першим доповненням).

➤ Покладіть фігурку човна поряд із гравцями.

➤ Всі інші етапи підготовки до гри залишаються без змін.

Мета гри

Доповнення «Нові горизонти» дозволить розігрувати карти «Човен», щоб продовжити подорож наодинці, адже перемога без ризику породжує тріумф без слави! Шукач пригод у човні долатиме загрози самотужки!

Під час гри капітан корабля і шукач пригод у човні в свій хід кидатимуть кубики окремо за кожне повітряне судно.

Карта «Човен»



➤ Під час виконання 2 кроку перебігу етапу, коли кожен із пасажирів повинен вирішити, **залишитися на борту корабля** чи **зійти**, у них з'являється нова можливість – **пересісти у човен**.

У човен може сісти тільки **один** шукач пригод. Покласти у човен фішку шукача пригод може гравець, який першим (за черговістю виконання ходу) зіграв карту «Човен». Фішку шукача пригод разом із фігуркою човна необхідно покласти у те саме місто, в якому знаходиться корабель.

Костя – капітан ♠. Він кидає кубики, а пасажирі вирішують, залишитися чи сходити з корабля. **Поліна** вирішує залишитися, а **Данило** бажає пересісти у човен. Він розіграє карту «Човен», кладе у човен фішку свого шукача пригод, а фігурку човна ставить поряд із кораблем. Жоден інший гравець не може сісти у човен, поки той знову не стане вільним.

➤ Під час виконання 3 кроку перебігу етапу, якщо човен вільний, капітан замість того, щоб долати загрози, може зіграти **карту «Човен»** й пересісти у човен. Гравець ліворуч від капітана стає новим капітаном у цій подорожі (інші пасажирі не можуть змінити свого рішення) й повинен долати загрози.

Продовжуючи попередній приклад, якби **Данило** вирішив залишитися на кораблі, то **Костя**, як капітан ♠, міг би пересісти у човен, зігравши відповідну карту. У цьому випадку **Поліна** стала б новим капітаном ♠.

➤ Після завершення подорожі, якщо у **човні** знаходиться фішка шукача пригод, він продовжує свою **подорож**. Гравець, чия фішка шукача пригод знаходиться у човні, **кидає кубики**, щоб дістатися наступного міста (подібно до 1 кроку перебігу етапу гри).

Гравець повинен **самотужки** долати загрози, розігруючи карти **спорядження**. Карти «Човен» ігнорують одну із загроз, символ якої зображений у куці карти. Якщо гравець долає загрози, він переміщується до наступного міста.



Продовжуючи попередній приклад, корабель прямує до наступного міста (1). **Поліна** – новий капітан, і вона повинна зіграти карти спорядження, щоб подолати загрози. Вона не має потрібних карт, і відбувається кораблетроша. Нова подорож з усіма пасажирами розпочнеться після того, як завершиться подорож одного з шукачів пригод у човні.

Наступним (2) виконує хід **Костя**, який кидає 2 кубики. Він вирішує зіграти карту «Обхідний шлях», щоб перекинути один кубик із загрозою «Пирати», а загрозу «Птахи Дамок» Костя ігнорує завдяки човну. Щоб переміститися у наступне місто, Костя потрібно зіграти лише 1 карту компаса. Костя продовжує свою подорож.

Щойно корабель і човен опиняться у першому місті, для усіх шукачів пригод починається нова подорож. Шукачі пригод на кораблі завжди виконують ходи першими, потім ходить шукач пригод у човні.

Примітка: пасажир човна завжди може зійти з нього, перш ніж кидати кубики.

Якщо відбувається кораблетроша, а у човні знаходиться шукач пригод, він продовжує подорож наодинці. Якщо човен зазнає катастрофи перед кораблетрошею корабля, то гравець забирає свою фішку шукача пригод із човна й скидає карту «Човен». Для цього шукача пригод подорож у цьому етапі закінчилася. Корабель і пасажирі в ньому продовжують подорож, і уже інший гравець може зіграти карту «Човен», щоб покласти в нього фішку свого шукача пригод.

Нова подорож розпочнеться, коли і корабель, і човен зазнають катастроф або коли всі гравці вирішать не продовжувати подорож. У такому випадку розпочинається нова подорож, всі гравці кладуть фішки шукачів пригод у корабель і беруть по 1 карті спорядження.

Деякі уточнення:

- Карта підсилення, яку розіграє гравець під час подорожі **на кораблі**, може впливати й на **човен**. Однак шукач пригод у човні **не є** пасажиром корабля: він не може розігрувати карту підсилення «Висадка» й на нього не поширюється ефект цієї карти.
- На початку нового кроку, коли капітан залишився один на кораблі й вирішує кинути кубики загрози, він може зіграти карту «Човен», якщо не може подолати загрози.

Керівництво локалізацією: Некрасов Костянтин
Переклад: Рега Данило
Візуальна адаптація: Серова-Некрасова Валерія
Редакторка: Матузевич Поліна

Офіційний представник в Україні:
ФОП Некрасов Костянтин Сергійович, 00113, м. Київ,
вул. Євгена Коновальця 32-г, квартира 192.
Пошта для листування: woodcat.v@gmail.com



WoodCat Games

Карти підсилення



Передача повноважень

Хто > Капітан.

Коли > До того, як капітан зіграє карти спорядження.

Ефект > Виберіть іншого гравця, який стає новим капітаном. Тепер цей гравець повинен долати загрози. Ви можете обрати, залишитися на кораблі або зійти з нього.

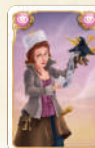


Нове спорядження

Хто > Всі гравці.

Коли > До того, як капітан кине кубики.

Ефект > Скиньте з руки всі карти спорядження й візьміть на руку з колоди спорядження таку саму кількість карт.



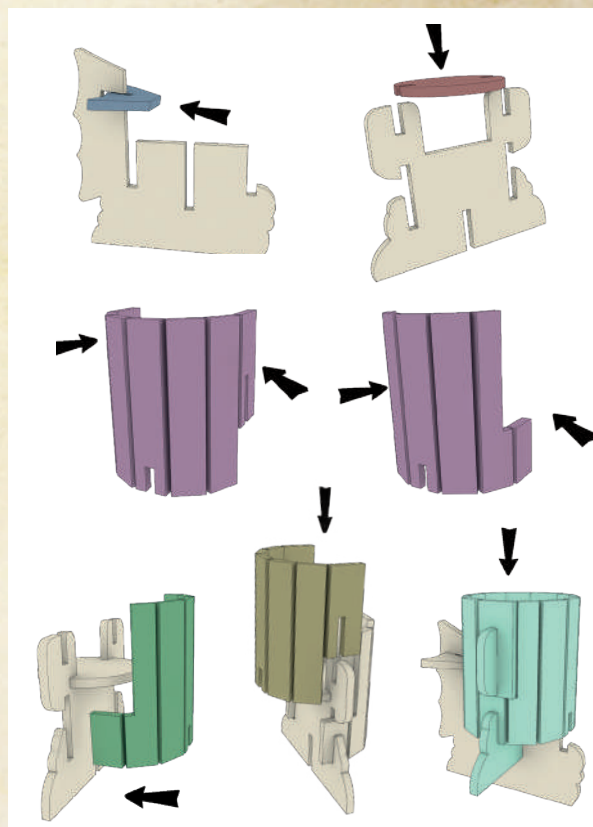
Шпигун

Хто > Всі гравці

Коли > До того, як капітан кине кубики.

Ефект > Можете подивитися карти на руці будь-якого гравця, включно з капітаном.

Схема складання



Вміст гри: 1 фігурка човна, 4 карти «Човен», 6 карт підсилення.