

Настольная игра Эрика Дюбю и Оливье Мелисона

ЭНЦИКЛОПЕДИЯ



ПРАВИЛА ИГРЫ

ВВЕДЕНИЕ

Идёт 1739 год. Граф де Бюффон, предшественник Дарвина, начал работу над энциклопедией «Естественная история», которая станет одним из самых важных вкладов в эпоху Просвещения.

Вы – одни из лучших натуралистов и авантюристов своего времени, и граф де Бюффон пригласил вас помочь ему завершить свой труд. Изучайте самых удивительных существ и отправляйтесь в амбициозные экспедиции, чтобы опубликовать результаты исследований и прославиться на весь мир!

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Авторы игры: Эрик Дюбю и Оливье Мелисон

Продюсер: Джейми Парсон

Менеджер проекта: Квентин Сен-Жорж

Арт-директоры: Жоэль Дран, Жереми Пруньо
и Квентин Сен-Жорж

Художники: Жоэль Дран, Жереми Пруньо и Ронан Туло

Графические дизайнеры: Жоэль Дран и Жереми Пруньо

Менеджер сообщества: Кайла Соул

Вычитка: Рафаэль Алькантара, Жозе Гийеметт
и Джорджина Парсон

Редакторы: Эрик Дюбю, Оливье Мелисон
и Джейми Парсон

РУССКОЕ ИЗДАНИЕ: ООО «МИР ХОББИ»

Общее руководство: Михаил Акулов

Руководство производством: Иван Попов

Директор издательского департамента:
Александр Киселев

Главный редактор: Валентин Матюша

Выпускающий редактор: Юлия Колесникова

Переводчик: Кирилл Войнов

Главный дизайнер-верстальщик: Иван Суховой

Дизайнер-верстальщик: Екатерина Лыскова

Редактор и корректор: Мария Шульгина

Лицензионный менеджер: Иван Гудзовский

Если вы придумали настольную игру и желаете, чтобы она была издана, пишите на newgame@hobbyworld.ru

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.

ООО «Мир Хобби». Все права защищены.
Версия правил 1.0
hobbyworld.ru

СОСТАВ ИГРЫ

1 игровое поле



1 жетон первого игрока



55 карт экспертов



12 жетонов раундов



75 карт животных



1 мешочек



4 жетона репутации



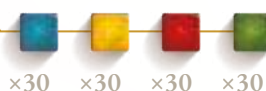
20 кубиков



8 жетонов победных очков



120 деревянных маркеров исследований



3 коробочки для жетонов



28 жетонов «x5»



69 жетонов монет



47 жетонов королевской печати



54 жетона экспедиций



4 расширения планшета с персонажем



4 планшета игроков



4 расширения планшета с памяткой



Подготовка коробочки для жетонов



Соло-режим

15 карт частей света



3 карты поведения ИИ и 3 карты подсчёта очков ИИ



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. Расположите игровое поле в центре стола.
2. Каждый игрок берёт 1 планшет и расширение к нему с памяткой, а затем выбирает расширение планшета с персонажем. Игрок может использовать любую сторону расширения планшета с персонажем, это не влияет на игровой процесс. Затем игроки присоединяют взятые расширения к планшету и помещают его перед собой.
3. Затем каждый игрок берёт следующие компоненты выбранного им цвета: жетоны победных очков, жетоны репутации, маркеры исследований и жетоны «×5». Игроки помещают свои жетоны победных очков на деление «0» трека победных очков, а жетоны репутации – в первую ячейку трека репутации на своих планшетах. Маркеры исследований и жетоны «×5» игроки размещают рядом со своими планшетами.
4. Случайным образом выберите игрока, который будет ходить первым: он получает жетон первого игрока. Игрок слева от первого считается вторым и т. д.
5. Положите жетоны экспедиций, монет и королевской печати в соответствующие коробочки и поместите их рядом с игровым полем. Положите все кубики в мешочек и поместите его рядом с коробочками.
6. Случайным образом выберите 6 жетонов раундов и поместите их лицевой стороной вниз в соответствующие ячейки в верхней части игрового поля.
7. Перемешайте колоду экспертов и поместите её лицевой стороной вниз рядом с игровым полем. Затем возьмите из неё 6 карт и поместите их в ячейки университета на игровом поле, расположенные чуть ниже жетонов раундов.
8. Перемешайте колоду животных и поместите её лицевой стороной вниз рядом с игровым полем.
9. Возьмите карты животных из колоды и поместите их в ячейки академии в центре игрового поля. Число карт животных, лежащих на поле в течение игры, зависит от числа игроков.

ЧИСЛО КАРТ ЖИВОТНЫХ		
2 игрока	3 игрока	4 игрока
6	7	8

10. Начиная с последнего игрока и далее против часовой стрелки, каждый игрок выбирает 2 из лежащих на игровом поле карт животных и размещает их ниже своего планшета. Когда все игроки выберут карты, поместите в освободившиеся ячейки академии на игровом поле новые карты животных.
11. Наконец, каждый игрок получает 1 жетон экспедиции и указанное ниже число монет.

ПОЛУЧАЕМЫЕ МОНЕТЫ И ЖЕТОНЫ			
1-й игрок	2-й игрок	3-й игрок	4-й игрок
			

Теперь всё готово к началу игры!

ОБ ИГРЕ

Вы играете за отважных натуралистов, которые стремятся помочь графу де Бюффону завершить его энциклопедию естественной истории.

Размещая кубики, вы сможете выбирать животных для изучения, получать деньги и ресурсы, направлять экспедиции в различные части света или нанимать экспертов в свою исследовательскую группу. Всё это позволит вам достичь главной цели: опубликовать свои находки, чтобы произвести впечатление на публику и получить больше славы!

В конце игры побеждает игрок, набравший больше всего победных очков!

Пример подготовки игры для 3 игроков



Каждый планшет имеет 2 стороны: А и Б. Сторона А предназначена для игроков, а сторона Б – для ИИ (см. «Соло-режим» на стр. 21).

На этом расширении планшета расположена краткая памятка. На стороне I указана информация, которая понадобится вам во время игры, а на стороне II – информация для подсчёта очков в конце игры.

ХОД ИГРЫ

Партия в игру «Энциклопедия» длится 6 раундов. В начале каждого раунда игроки вытягивают кубики из мешочка и в течение нескольких ходов помещают их на игровое поле, чтобы выполнять действия.

НАЧАЛО РАУНДА

Сначала заполните пустые ячейки игрового поля картами животных и экспертов. *Это действие пропускается во время первого раунда, поскольку в этот момент все эти ячейки заполнены.*

Затем переверните самый левый жетон раунда и немедленно примените его эффект.



Каждый игрок получает 1 жетон экспедиции.



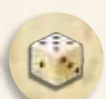
Каждый игрок получает 3 монеты.



Начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке, каждый игрок бесплатно берёт 1 карту эксперт из доступных. Когда все игроки возьмут карты, поместите в освободившиеся ячейки университета на игровом поле новые карты экспертов.



Начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке, каждый игрок бесплатно берёт 1 карту животного из доступных. Когда все игроки возьмут карты, поместите в освободившиеся ячейки академии на игровом поле новые карты животных.



В этом раунде каждый игрок вытягивает 1 дополнительный кубик из мешочка и помещает в одну ячейку своего планшета два кубика вместо одного (см. раздел «Вытягивание кубиков»).



Нет эффекта.

Наконец, каждый игрок вытягивает кубики, которые он будет использовать в этом раунде.

Вытягивание кубиков

Начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке, каждый игрок вытягивает 4 случайных кубика из мешка. Затем игроки бросают эти кубики и размещают их в любом порядке в 4 ячейках своего планшета. Каждая ячейка планшета связана с эффектом, который вы примените, если другой игрок возьмёт у вас этот кубик (см. раздел «Выбор кубика»).

Примечание: игрок может разместить в каждой ячейке планшета только 1 кубик, кроме случая, когда эффект жетона раунда позволяет ему размещать дополнительный кубик.



Вероника берёт 4 кубика из мешка и бросает их. Затем она размещает эти кубики на своём планшете.



Структура планшета игрока

1. Ячейки для кубиков и их эффекты
2. Трек репутации
3. Расширение с памяткой
4. Расширение с персонажем
5. Ячейки для карт экспертов
6. Изучаемые животные
7. Животные, исследования по которым вы опубликовали



После этого игроки совершают ходы по часовой стрелке, начиная с первого игрока.

ХОД ИГРОКА

Выбор кубика

В свой ход возьмите кубик, чтобы использовать его для выполнения действия. Вы можете брать кубик как со своего планшета, так и с планшетов соперников.

- Если вы взяли кубик со своего планшета, никакие эффекты не применяются.
- Если вы взяли кубик с планшета другого игрока, этот игрок немедленно применяет эффект, связанный с ячейкой этого кубика.

X Нет эффекта.

Игрок немедленно получает 2 монеты.

Игрок немедленно получает 2 очка репутации.

Игрок немедленно получает 3 победных очка (ПО).



Каролина берёт с планшета Вероники красный кубик со значением «4». Поскольку этот кубик находится в ячейке с репутацией, Вероника немедленно получает 2 очка репутации и дважды продвигает свой жетон по соответствующему треку.



ВЫПОЛНЕНИЕ ДЕЙСТВИЯ

Выбрав кубик, вы используете его, чтобы выполнить одно из следующих действий.

- **Посещение посольства.**
- **Посещение банка.**
- **Посещение университета.**
- **Посещение академии.**
- **Отправка экспедиции.**
- **Публикация результатов исследований.**

Вы можете выполнить одно и то же действие несколько раз в течение раунда.



Посещение посольства

Чтобы путешествие было успешным, нужно хорошо к нему подготовиться!

Поместите выбранный кубик в область посольства на игровом поле, после чего немедленно получите от 1 до 3 жетонов экспедиций (в зависимости от значения размещённого кубика). Цвет размещённого кубика не имеет значения.

ЗНАЧЕНИЕ КУБИКА	1-2	3-4	5-6
ЖЕТОНЫ ЭКСПЕДИЦИЙ	1	2	3

Кирилл помещает кубик со значением «5» в область посольства на игровом поле и получает 3 жетона экспедиций.

Использование жетонов экспедиций

Жетоны экспедиций можно использовать для применения следующих эффектов.

- Во время любого действия вы можете потратить 1 жетон экспедиции, чтобы изменить цвет размещаемого кубика. Просто сообщите другим игрокам, какой цвет теперь будет у кубика. Новый цвет кубика сохраняется на протяжении всего вашего действия.
- Во время действия «Отправка экспедиции» вы можете потратить 1 или несколько жетонов экспедиций, чтобы увеличить значение размещаемого кубика на 2 за каждый потраченный жетон.

СТРУКТУРА ИГРОВОГО ПОЛЯ

1. Область посольства
2. Трек раундов
3. Область университета
4. Область банка
5. Трек победных очков
6. Область академии
7. Область экспедиций
8. Область публикаций



- Кубик любого цвета
- Кубик того же цвета



Посещение банка

Стремление к знаниям требует немалых вложений...

Поместите выбранный кубик в область банка на игровом поле и возьмите 5 монет. Значение и цвет размещённого кубика не имеют значения.

Если вы помещаете свой кубик в область банка раньше других игроков в этом раунде, вы также становитесь первым игроком и забираете соответствующий жетон у его предыдущего владельца. При этом порядок хода в этом раунде не меняется, однако вы считаетесь первым игроком для любых эффектов и при определении порядка их розыгрыша.



Вероника ставит свой кубик в область банка на игровом поле. Независимо от цвета и значения этого кубика, она немедленно получает 5 монет. Кроме того, поскольку до неё в этом раунде никто не помещал кубик в эту область, она берёт жетон первого игрока, который до этого был у Кирилла.

Использование монет

Во время любого действия вы можете увеличить значение размещаемого кубика на 1 за каждую потраченную монету.

Уточнения

- Число монет, которое вы можете потратить на увеличение значения кубика, не ограничено.
- Вы можете сделать значение кубика выше 6.
- Вы можете увеличивать значение кубика при помощи монет для любого действия.



Посещение университета

Самые блестящие умы вашего времени жаждут присоединиться к вашей команде...

Поместите выбранный кубик в область университета на игровом поле и возьмите 1 любую карту эксперта из доступных. Значение размещённого кубика не имеет значения. *Освободившаяся ячейка для карты эксперта остаётся пустой до начала следующего раунда. Вы не можете выполнить это действие, если в области университета на игровом поле не осталось карт экспертов.*

Для этого действия вы можете использовать кубик любого цвета. Однако если вы используете кубик того же цвета, что и полученная карта эксперта, то получите 1 жетон экспедиции.

Структура карты эксперта



- | | |
|----------------|------------------------------|
| 1. Имя | 3. Продолжительность эффекта |
| 2. Часть света | 4. Эффект |

Поместите полученную карту эксперта в одну из четырёх ячеек экспертов вашего планшета. Одновременно на вашем планшете может находиться не более 4 активных карт экспертов. Если свободных ячеек не осталось, вы можете поместить новую карту эксперта поверх уже находящейся на планшете карты или под неё, формируя стопку.

Карты, лежащие в стопке под активным экспертом, по-прежнему учитываются в конце игры при формировании коллекций из частей света.



Использование экспертов

⚡ карта эксперта обладает одноразовым эффектом, который можно применить в любой момент своего хода. Применяв эффект, вы должны перевернуть карту лицевой стороной вниз, обозначив тем самым её использование.

Взяв ⚡ карту, вы можете либо немедленно применить её эффект и поместить на свой планшет лицевой стороной вниз (даже под другую карту), либо положить её лицевой стороной вверх, чтобы применить эффект позже.

Эффект ∞ карты эксперта действует всё время, пока она активна (т. е. лежит наверху стопки лицевой стороной вверх). Если вы поместите другую карту поверх неё, этот эффект прекратится.

Эффект 🗨️ карты эксперта применяется в конце игры при подсчёте очков, но только если она останется активной (т. е. если в конце игры она будет лежать наверху стопки лицевой стороной вверх). Если вы поместите другую карту поверх неё, этот эффект не работает.



Сергей ставит зелёный кубик в область университета на игровом поле. Он решает нанять эксперта Эгберта Рензинга и кладёт его карту в свободную ячейку своего планшета. Поскольку цвет кубика совпал с цветом карты полученного эксперта, Сергей также получает 1 жетон экспедиции.



Посетить академию

Какое животное вы решите изучить?

Поместите выбранный кубик в область академии на игровом поле и возьмите 1 любую карту животного из доступных. Размещённый кубик **должен быть** того же цвета, что и выбранная карта животного. Освободившаяся ячейка для карты животного остаётся пустой до начала следующего раунда. Вы не можете выполнить это действие, если в области академии на игровом поле не осталось карт животных.

Помните: вы можете изменить цвет размещаемого кубика, потратив 1 жетон экспедиции.

Также получите от 1 до 3 очков репутации (в зависимости от значения размещённого кубика).

ЗНАЧЕНИЕ КУБИКА	1-2	3-4	5-6
ОЧКИ РЕПУТАЦИИ	1	2	3

Наконец, поместите взятую карту животного ниже своего планшета.



Вероника помещает фиолетовый кубик со значением «4» в область академии на игровом поле. Она хочет исследовать жёлтую карту кошачьего лемура, поэтому меняет цвет своего кубика, потратив один из своих жетонов экспедиции.

Вероника берёт выбранную карту и помещает её ниже своего планшета. Также она тратит 1 монету, увеличив значение размещённого для этого действия кубика с «4» до «5», и получает 3 очка репутации.

Структура карты животного

1. Название
2. Часть света
3. Иллюстрация
4. Ячейки для маркеров исследований
5. Группы и категории



РАСПРЕДЕЛЕНИЕ КАТЕГОРИЙ ПО ГРУППАМ

В игре «Энциклопедия» каждое животное имеет 5 основных критериев распределённых по группам. В каждой группе находятся несколько категорий. Они определяют, где обитает это животное, какого оно класса, чем оно питается, а также какую среду обитания и климат предпочитает.

Группа 0 — часть света



- Америка
- Европа
- Азия
- Африка
- Океания

Группа I — класс



- Млекопитающие
- Птицы
- Рептилии

Группа II — питание



- Всеядное
- Плотоядное
- Травоядное

Группа III — среда обитания



- Сухопутное
- Древесное
- Водное

Группа IV — климат



- Жаркий
- Холодный
- Умеренный



Трек репутации

В начале игры ваш жетон репутации помещается в первую ячейку трека репутации на вашем планшете. Каждый раз, когда вы получаете очки репутации, продвигайте этот жетон на соответствующее число ячеек по треку.

Когда ваш жетон достигает (или проходит) ячейку с бонусом, вы немедленно получаете этот бонус.

Когда ваш жетон достигает последней ячейки трека репутации, следующее продвижение этого жетона возвращает его в начало трека.

Бонусы репутации.



Игрок немедленно получает 1 жетон экспедиции.



Игрок выбирает 1 карту эксперта из доступных и берёт её себе. Если он получает этот бонус во время хода другого игрока, он должен сначала дождаться завершения этого хода и только после этого сделать свой выбор. Если в области университета на игровом поле не осталось доступных карт экспертов, игрок вместо этого берёт верхнюю карту колоды экспертов.



Игрок немедленно получает 3 монеты.



Игрок выбирает 1 карту животного из доступных и берёт её себе. Если он получает этот бонус во время хода другого игрока, он должен сначала дождаться завершения этого хода и только после этого сделать свой выбор. Если в области академии на игровом поле не осталось доступных карт животных, игрок берёт верхнюю карту колоды животных.



Игрок немедленно получает 1 жетон королевской печати.



Отправка экспедиции

Чтобы по-настоящему изучить животное, необходимо понаблюдать за ним в дикой природе...

После того как вы выбрали животных, настало время изучить их в естественной среде обитания! Поместите выбранный кубик в область экспедиций на игровом поле, в самую левую доступную ячейку той части света, которую вы желаете посетить. Размещённый кубик должен быть **того же цвета**, что и выбранная часть света.

Помните: вы можете изменить цвет размещаемого кубика, потратив 1 жетон экспедиции.

Вы можете поместить в ячейку кубик с любым значением, однако значение этого кубика будет обозначать базовое число ваших очков экспедиции. Чем больше у вас очков экспедиции, тем больше исследований вы сможете провести!

В зависимости от ячейки, куда вы поместили свой кубик, вы немедленно получаете от 0 до 3 очков репутации, что отображено в ячейках символами ★. Также некоторые ячейки увеличивают значение размещённого в них кубика, что указано символами ● под соответствующей ячейкой.

Игрок, первым направивший экспедицию в определённую часть света, получит за это больше престижа, в то время как последующие экспедиции в эту часть света будут менее престижными, но и менее трудными, поскольку местность будет уже исследована!

Вы также можете дополнительно увеличить число своих очков экспедиции следующими способами:

- потратив монеты (+1 за каждую потраченную монету);
- потратив жетон экспедиции (+2 за каждый потраченный жетон экспедиции);
- потратив королевскую печать (+5 за каждый потраченный жетон королевской печати);
- заполучив карты экспертов, увеличивающие число ваших очков экспедиции.

Число монет, жетонов экспедиций и королевских печатей, которые вы можете тратить, не ограничено.

Как только вы определили итоговое число ваших очков экспедиции, вы можете потратить их на исследование животных **из этой части света** (т. е. того же цвета). Сколько именно очков экспедиции вам нужно потратить на исследование животного, зависит от того, насколько тщательно вы хотите его изучить.

Исследование животного требует затрат определённого числа очков экспедиции в зависимости от группы категорий, которую вы желаете исследовать.

ЧИСЛО ОЧКОВ ЭКСПЕДИЦИИ ДЛЯ ИССЛЕДОВАНИЯ КАЖДОЙ ГРУППЫ КАТЕГОРИЙ			
Группа I	Группа II	Группа III	Группа IV
2	4	7	10

Вы можете потратить указанное число очков экспедиции, чтобы поместить маркер исследования в ячейку исследуемой группы категорий.

Исследование категорий II, III и IV группы немедленно приносит вам победные очки, что отображено в соответствующих ячейках карты животного.

За одну экспедицию вы можете исследовать столько различных категорий с любых своих карт животных, сколько хотите, но только если все эти животные относятся к выбранной части света.



Игорь решает отправить экспедицию в Африку. Он помещает красный кубик со значением «5» в самую левую из доступных ячеек этой части света в области экспедиций. Поскольку его кубик — красный, сначала он тратит жетон экспедиции и меняет цвет кубика на жёлтый.



Игорь хочет исследовать две категории группы I и одну категорию группы III на своих двух африканских животных. Для этого ему понадобится 11 очков экспедиции (2+2+7). Значение размещённого им кубика равно 5, к нему прибавляется 1 за занятую ячейку в области экспедиции. Он тратит жетон экспедиции, получая ещё 2 очка экспедиции, и тратит 3 монеты, получая ещё 3 очка экспедиции. Число его очков экспедиции теперь равно 11 (5+1+2+3), поэтому он помещает 2 маркера исследований в ячейки группы I и 1 маркер в ячейку группы III.



Кроме того, разместив маркер исследования в ячейке категории группы III, Игорь немедленно получает 3 победных очка.



Handwritten text in a cursive script, likely a journal entry or a note related to the game's theme of exploration and discovery.





Публикация результатов исследований

Где вы только не побывали, изучая самых поразительных существ на планете. Теперь настало время рассказать о своих открытиях всему миру!

Сначала поместите выбранный кубик на одну из своих карт животных, которая становится **исходным животным**. Цвет размещённого кубика должен совпадать с цветом исходного животного. Выбор исходного животного очень важен, поскольку его карта определяет, по каким категориям вы сможете опубликовать результаты исследований во время этого действия.

Мы рекомендуем временно отложить карту исходного животного от остальных карт, чтобы избежать путаницы.

Значение размещённого кубика определяет группы категорий, результаты исследований которых вы сможете опубликовать: чем выше значение кубика, тем больше групп будет доступно для публикации.

Помните: вы можете изменить цвет размещаемого кубика, потратив 1 жетон экспедиции. Вы также можете увеличить значение своего кубика, потратив монеты.

ТРЕБУЕМОЕ ЗНАЧЕНИЕ КУБИКА ДЛЯ РАЗЛИЧНЫХ ГРУПП КАТЕГОРИЙ

2+	3+	4+	5+	6+



Кирилл решает опубликовать результаты своих исследований. Он помещает синий кубик со значением «4» на карту своего исходного животного — мандаринку. Оно из Европы (синее), поэтому синий кубик подходит для этого действия. Однако Кирилл хочет опубликовать результаты исследований вплоть до группы III и тратит 1 монету, чтобы увеличить значение своего кубика до 5.

Теперь вы должны опубликовать результаты исследований исходного животного по всем категориям вплоть до той группы, которую определил размещённый на карте кубик.

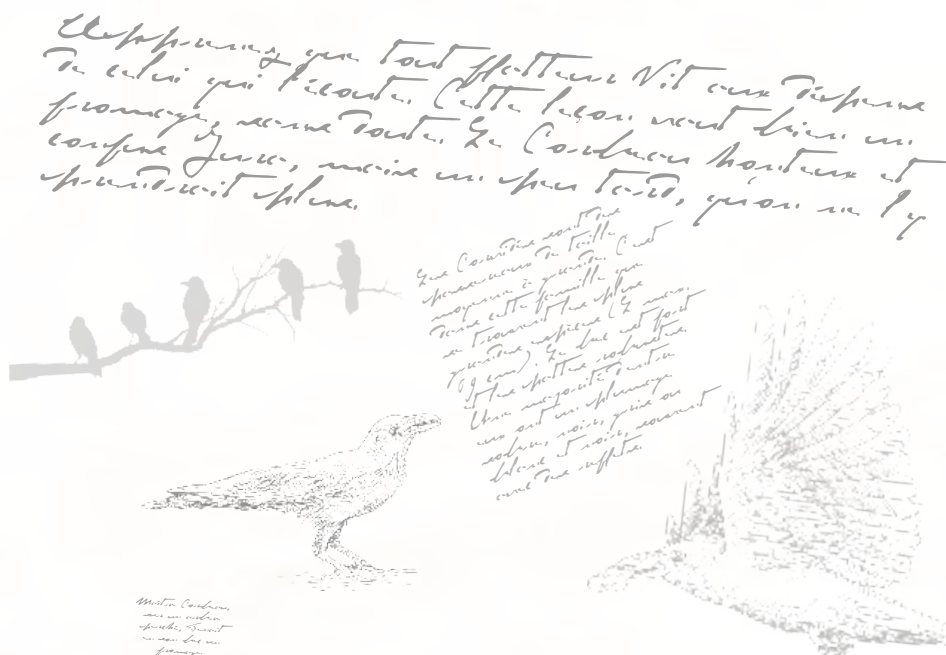


Кирилл выбрал в качестве исходного животного мандаринку, а значение его кубика позволяет ему опубликовать результаты исследований категорий вплоть до группы III. Таким образом он публикует исследования по следующим категориям.

- *Группа III: водное*
- *Группа II: всеядное*
- *Группа I: птицы*

Чтобы опубликовать результаты исследования, **возьмите маркер** с ячейки категории на карте животного и **переместите его** в область публикаций на игровом поле, в ячейку такой же категории.

Вы **должны** опубликовать результаты исследований исходного животного по всем категориям, начиная с группы с наибольшим номером, определённой значением размещённого кубика. Однако вы не ограничены публикацией результатов исследований своего исходного животного и **можете** опубликовать исследования таких же категорий с других своих карт животных. Если вы это делаете, мы рекомендуем отделить такие карты от остальных в качестве напоминания об их использовании в этом действии.



Наконец, вы получаете победные очки за каждый перемещённый маркер исследований в зависимости от номера его группы.

ЧИСЛО ПОБЕДНЫХ ОЧКОВ ЗА МАРКЕР ИССЛЕДОВАНИЯ В ЗАВИСИМОСТИ ОТ ГРУППЫ				



Кирилл начинает с группы с наибольшим номером (группы III) и категории «Водное». Помимо исходного животного, у Кирилла также есть две другие карты с маркерами исследований в этой же категории (т. е. всего 3). Он перемещает маркеры в ячейку области публикаций на игровом поле с категорией «Водное» и получает 15 ПО (3×5). Кирилл сдвигает карты фламинго и лебедя (помимо исходного животного) в качестве напоминания, что он уже опубликовал результаты их исследований.

Как только вы закончите публиковать результаты исследований по категории одной группы, сделайте то же самое с группой с более низким номером и так далее.

Для каждой группы вы можете публиковать результаты исследований только по одной категории – той, что указана на вашем исходном животном.

Вы можете публиковать результаты исследований других карт, только если опубликовали результаты исследования по этой же категории с вашего исходного животного.



Кирилл продолжает публиковать результаты своих исследований и переходит к группе II и категории «Всядное». На его картах животных в данной категории есть 3 маркера исследований, которые он перемещает в область публикаций на игровом поле в ячейку с категорией «Всядное» и получает 9 ПО (3×3). Затем Кирилл переходит к группе I и категории «Птицы». На его картах животных в данной категории есть 5 маркеров исследований, которые он перемещает в область публикаций на игровом поле в ячейку с категорией «Птицы» и получает 10 ПО (5×2).

Наконец, вы можете использовать сами карты животных, чтобы опубликовать результаты исследований по категории группы «Часть света» (группа 0). Для этого возьмите карту своего исходного животного, а также все карты животных, с которых вы переместили хотя бы 1 маркер исследования за это действие, и сбросьте с них все оставшиеся маркеры.

Вы также можете взять карты, относящиеся к той же части света (т. е. того же цвета), что и ваше исходное животное, даже если вы не переместили за это действие с них ни одного маркера исследования. Все маркеры с этих карт также сбрасываются.

Отберите из взятых карт ваше исходное животное, а также любые другие карты той же части света и поместите их лицевой стороной вниз рядом со своим планшетом. Эти карты будут учитываться в конце игры при формировании ваших коллекций из частей света.

Все остальные карты, с которых вы переместили хотя бы 1 маркер, но не относящиеся к той же части света, что и исходное животное, убираются из игры.

Примечание: при публикации результатов исследований вы можете использовать карту животного, на которой нет ни одного маркера исследования (в том числе в качестве исходного животного). Такое животное только пополнит одну из ваших коллекций из частей света.



Далее Кирилл переходит к категории «Европа» в группе частей света. Из этой части света у него есть 3 карты животных, которые он помещает лицевой стороной вниз рядом со своим планшетом, получая за это 3 ПО (3×1).

Оставшиеся 2 карты животных Кирилл не относятся к той же части света, что и его исходное животное, поэтому он убирает их из игры. При этом он теряет маркер исследования в категории «Древесное», который не может перенести.

Наконец, после завершения публикации результатов своих исследований получите 1 жетон королевской печати.



Кирилл завершает своё действие публикации результатов исследований и получает 1 жетон королевской печати.

Королевская печать

Эти жетоны дают вам множество преимуществ! Вы можете потратить жетон королевской печати во время любого действия, чтобы либо получить 5 монет, либо увеличить значение размещённого кубика на 5 И ЗАОДНО поменять его цвет, что может быть очень полезным при отправке больших экспедиций.

Также эти жетоны можно потратить в конце раунда, чтобы выполнить дополнительное действие (см. «Конец раунда»).

В конце игры каждый оставшийся у вас жетон королевской печати принесёт 4 победных очка.

Жетоны «×5»

Особенно упорные исследователи к концу игры могут столкнуться с нехваткой маркеров исследований. В этом случае любой игрок может заменить 5 своих маркеров исследований в одной из ячеек области публикаций на игровой поле на 1 жетон «×5».

Конец хода игрока

Как только игрок завершает выполнение своего действия, ход переходит к игроку слева. Игроки продолжают выполнять действия по одному, передавая ход, пока на их планшетах не закончатся кубики.

Когда все игроки завершат свои ходы (т. е. когда на планшетах игроков не останется кубиков), начинается фаза конца раунда.

КОНЕЦ РАУНДА

В фазе конца раунда каждый игрок, начиная с первого и далее по часовой стрелке, может по желанию выполнить ещё одно дополнительное действие, потратив для этого жетон королевской печати.

В этом случае игрок тратит жетон королевской печати, берёт любой кубик по своему выбору с игрового поля, бросает его и выполняет любое действие.

Если игрок не хочет выполнять дополнительное действие, он не тратит никаких жетонов и передаёт возможность выбора следующему игроку.

Когда все игроки получили шанс потратить жетон королевской печати, раунд заканчивается. Все оставшиеся на игровом поле карты экспертов и животных сбрасываются, а все кубики возвращаются в мешок. Начинается новый раунд.

КОНЕЦ ИГРЫ



По завершении 6-го раунда игра заканчивается. Игроки сбрасывают оставшиеся у них карты животных (но оставляют те, которые они отложили после публикаций результатов исследований). Если на этих картах есть маркеры исследований, то игроки теряют их и возвращают в запас. После этого игроки применяют эффекты активных карт экспертов, добавляющие маркеры исследований в область публикаций.

Затем игроки переходят к финальному подсчёту очков. В дополнение к очкам, заработанным по ходу партии, игроки теперь могут получить очки за свои коллекции.

Игрок получает победные очки за коллекцию, только если она состоит хотя бы из 4 элементов: маркеров исследований или карт (животных и экспертов). Если в коллекции менее 4 элементов, игрок не получает за неё победных очков.

Сначала игроки получают победные очки за коллекции из маркеров исследований, находящихся в каждой ячейке области публикаций на игровом поле. За каждую коллекцию игрок получает определённое число победных очков, в зависимости от числа его маркеров исследований в ячейке с одной категорией.

Затем каждый игрок формирует коллекции по каждой части света, куда включает все свои отложенные после публикаций карты животных и все находящиеся на планшете карты экспертов (в том числе неактивные, т. е. лежащие под другими картами экспертов).

ПОБЕДНЫЕ ОЧКИ ЗА КАТЕГОРИЮ/ЧАСТЬ СВЕТА

Число элементов	4	5	6	7	8	9	10	11	12	+1
	3	5	8	12	17	22	28	35	40	+5

Также игроки прибавляют победные очки, полученные от эффектов их активных карт экспертов.

Кроме того, каждый игрок получает следующие победные очки:

- 4 ПО за каждый жетон королевской печати;
- 1 ПО за каждые 2 монеты;
- 1 ПО за каждый жетон экспедиции.

По результатам подсчёта побеждает игрок, набравший наибольшее число победных очков.

В случае ничьей побеждает претендент с наибольшим числом карт исследованных животных. Если ничья сохраняется, то претенденты делят победу.

За всю игру Каролина набрала 72 ПО. Теперь ей нужно добавить к ним очки за её коллекции. У Каролины есть 5 маркеров исследований в категории «Жаркий» группы «Климат», что приносит ей 5 победных очков. Также у неё есть 8 маркеров в категории «Плотоядное», что приносит ей 17 очков. Кроме того, у Каролины есть 10 маркеров в категории «Рептилии», что приносит ей 28 победных очков.

Также у Каролины есть 6 животных из Океании и 6 экспертов из той же части света, в результате чего она располагает большой коллекцией из 12 карт Океании, что приносит ей целых 40 очков!

Кроме того, Каролина накопила 6 жетонов королевской печати, которые дают ей 24 очка. Наконец, у неё осталось 4 монеты, что приносит 2 победных очка.

Таким образом, Каролина получает

$$72 + 5 + 17 + 28 + 40 + 24 + 2 = 188 \text{ ПО!}$$

Неплохой результат!





ПРИЛОЖЕНИЕ

КАРТЫ ЭКСПЕРТОВ

Америка

- **Алонсо Розетте:** каждый раз, когда вы помещаете свой маркер исследования в категорию группы I, получаете 1 монету.
- **Елена Льюис:** каждый раз, когда вы используете кубик для публикации результатов исследований, получаете 2 очка репутации.
- **Кристиан Миллер:** каждый раз, когда вы используете кубик для посещения университета, получаете 2 монеты.
- **Мадалена Ротелла:** в конце игры добавьте 2 маркера исследований вашего цвета в категорию «Древесное».
- **Наргиз Татильян:** в конце игры получите дополнительно 1 ПО за каждый оставшийся у вас жетон экспедиции.
- **Одри Мортон:** каждый раз, когда вы используете кубик для отправки экспедиции в Америку, получаете 3 ПО.
- **Ренелл Виктория:** при отправке экспедиции в Америку ваши очки экспедиции увеличиваются на 2.
- **Рожерио Луш:** значения всех ваших красных кубиков увеличиваются на 1.
- **Сальвадор Ортис:** в конце игры добавьте 2 маркера исследований вашего цвета в категорию «Всеядное».
- **Фернанда Бриту-Педрозу:** в конце игры добавьте 2 маркера исследований вашего цвета в категорию «Млекопитающее».
- **Этьен Лебо:** каждый раз, когда вы используете кубик для посещения посольства, получаете 2 очка репутации.

Африка

- **Адаму Ашенафи:** каждый раз, когда вы используете кубик для посещения университета, получаете 3 ПО.
- **Аймар Дибумбе:** каждый раз, когда вы используете кубик для посещения посольства, получаете 2 монеты.

- **Гидия Гроббелар:** в конце игры добавьте 2 маркера исследований вашего цвета в категорию «Рептилия».
- **Гиргис Аль-Гумари:** при отправке экспедиции в Африку ваши очки экспедиции увеличиваются на 2.
- **Н'Коголо Бакуми:** в конце игры получите 1 ПО за каждую вашу карту эксперта.
- **Рабиа Ассаф:** каждый раз, когда вы используете кубик для отправки экспедиции в Африку, получаете 3 ПО.
- **Саймон Ходсмани:** каждый раз, когда вы помещаете свой маркер исследования в категорию группы III, получаете 2 монеты.
- **Самара Эль-Уади:** каждый раз, когда вы используете кубик для посещения банка, получаете 2 очка репутации.
- **Сафи Лимбила:** немедленно получите 5 монет, затем переверните эту карту.
- **Хабиб Абдалла:** в конце игры добавьте 2 маркера исследований вашего цвета в категорию «Умеренный» группы «Климат».
- **Ябан Пекер:** значения всех ваших жёлтых кубиков увеличиваются на 1.

Азия

- **Анкшу Рагаван:** в конце игры получите 1 ПО за каждую ячейку, которую прошёл ваш жетон репутации от начала трека (пройденные за игру полные круги не учитываются).
- **Гангеш Мукерджи:** в конце игры добавьте 2 маркера исследований вашего цвета в категорию «Жаркий» группы «Климат».
- **Гао Чжелан:** каждый раз, когда вы используете кубик для публикации результатов исследований, получаете 3 монеты.
- **Исивата Эйко:** немедленно получите 3 очка репутации, затем переверните эту карту.
- **Кадар Гале:** каждый раз, когда вы помещаете свой маркер исследования в категорию группы IV, получаете 3 монеты.
- **Морисита Синдзо:** каждый раз, когда вы используете кубик для отправки экспедиции в Азию, получаете 3 ПО.
- **Пиар Джари:** каждый раз, когда вы используете кубик для посещения посольства, получаете 3 ПО.

- **Пу Гын-Ён:** при отправке экспедиции в Азию ваши очки экспедиции увеличиваются на 2.
- **Суриани бинти Сулунг:** в конце игры добавьте 2 маркера исследований вашего цвета в категорию «Плотоядное».
- **Тао Три Хунг:** значения всех ваших фиолетовых кубиков увеличиваются на 1.
- **Шанти Шеваде:** каждый раз, когда вы используете кубик для посещения академии, получайте 2 очка репутации.

Европа

- **Адриана Зарек:** каждый раз, когда вы используете кубик для публикации результатов исследований, получайте 2 очка репутации.
- **Влад Кулешов:** в конце игры получите дополнительно 1 ПО за каждый ваш жетон королевской печати.
- **Катрин Хольцхаузен:** каждый раз, когда вы используете кубик для посещения академии, получайте 2 монеты.
- **Кэти Максунни:** при отправке экспедиции в Европу ваши очки экспедиции увеличиваются на 2.
- **Леонард Вайкутис:** каждый раз, когда вы используете кубик для посещения университета, получайте 2 очка репутации.
- **Лотта Паулсен:** в конце игры добавьте 2 маркера исследований вашего цвета в категорию «Птицы».
- **Лоуренс Кортс:** каждый раз, когда вы используете кубик для отправки экспедиции в Европу, получайте 3 ПО.
- **Мануэль Нуньес:** в конце игры добавьте 2 маркера исследований вашего цвета в категорию «Холодный» группы «Климат».
- **Матиас Хасс:** каждый раз, когда вы помещаете свой маркер исследования в категорию группы II, получайте 1 монету.

- **Матьё Обер:** значения всех ваших синих кубиков увеличиваются на 1.
- **Рейчел Мостинккс:** немедленно получите 5 монет, затем переверните эту карту.

Океания

- **Акона Викирифи:** при отправке экспедиции в Океанию ваши очки экспедиции увеличиваются на 2.
- **Арнольд Шуман:** в конце игры добавьте 2 маркера исследований вашего цвета в категорию «Сухопутное».
- **Ильматар Иванен:** в конце игры добавьте 2 маркера исследований вашего цвета в категорию «Водное».
- **Китени Сариман:** в конце игры добавьте 2 маркера исследований вашего цвета в категорию «Травоядное».
- **Матильда Гленн:** немедленно получите 3 очка репутации, затем переверните эту карту.
- **Пайпау Пирипи:** каждый раз, когда вы используете кубик для посещения академии, получайте 3 ПО.
- **Пора Паниу:** в конце игры получите дополнительно 1 ПО за каждые ваши 2 монеты.
- **Фибби Бурк:** каждый раз, когда вы используете кубик для посещения банка, получайте 3 ПО.
- **Эгберт Рензинг:** каждый раз, когда вы используете кубик для публикации результатов исследований, получайте 3 монеты.
- **Эмилия Моррис:** каждый раз, когда вы используете кубик для отправки экспедиции в Океанию, получайте 3 ПО.
- **Этано Паламо:** значения всех ваших зелёных кубиков увеличиваются на 1.



ИСКОПАЕМЫЕ ЖИВОТНЫЕ

Во время одной из экспедиций вы сделали беспрецедентное открытие: нашли гигантские кости ранее неизвестных существ! Вы считаете, что это останки животных, живших давным-давно. Возьмётесь ли вы за изучение этих костей, пусть даже результаты будут весьма... приблизительными? В конце концов, разве кто-то сможет доказать, что вы ошибаетесь?


«Ископаемые животные» — это мини-дополнение, включённое в это издание игры «Энциклопедия».

Оно совместимо с соло-режимом игры, однако ИИ никак не будет взаимодействовать с этими картами.

СОСТАВ ДОПОЛНЕНИЯ

6 карт ископаемых животных



В правом нижнем углу каждой карты дополнения «Ископаемые животные» указан символ , позволяющий легко отличить их от остальных карт базового набора игры.

ПРАВИЛА ДОПОЛНЕНИЯ

Во время подготовки к игре замешайте 6 карт ископаемых животных вместе с картами животных из базового набора. Раскрыв карту ископаемого животного, поместите её в ячейку академии аналогично карте животного. Чтобы получить карту ископаемого животного, разместите в области академии кубик с тем же значением, что указано на этой карте. Поместите полученную карту ископаемого животного ниже своего планшета рядом с картами других животных.

Уточнения

- Цвет размещённого в академии кубика не имеет значения.
- Вы по-прежнему получаете от 1 до 3 очков репутации в зависимости от значения размещённого кубика.
- Карты ископаемых животных не относятся к какой-либо части света.

Аналогично другим картам животных, вы можете исследовать ископаемое животное во время своей экспедиции. Поскольку эти карты не относятся ни к одной части света, вы можете исследовать их во время экспедиции в любую часть света, однако для этого вы должны потратить указанное на такой карте число очков экспедиции. После этого поместите один из своих маркеров исследований в ячейку любой категории из указанных на карте.

Уточнения

- Чтобы исследовать карту ископаемого животного, необходимо потратить указанное на ней число очков экспедиции.
- На карту ископаемого животного можно положить только 1 маркер исследования.
- В рамках одной экспедиции вы можете исследовать других животных, помимо ископаемого.

Вы можете использовать карту ископаемого животного, выполняя действие публикации результатов исследований, но при этом вы не можете выбирать её в качестве своего исходного животного. При выполнении этого действия, если выбранная категория совпадает с категорией на вашем исходном животном, вы можете переместить ваш маркер в соответствующую ячейку области публикаций на игровом поле (как и с обычным животным). Затем поместите карту ископаемого животного лицевой стороной вниз рядом со своим планшетом, как если бы она относилась к той же части света, что и ваше исходное животное.

Карты ископаемых животных также являются джокерами! В конце игры каждую вашу карту ископаемого животного можно добавить к любой коллекции из частей света.

Например, вы можете отправить экспедицию в Америку, чтобы исследовать карту ископаемого животного, затем использовать её при публикации результатов исследований животных из Азии и, наконец, учесть её при финальном подсчёте очков в коллекции Океании. Никто ещё не изучал этих существ, так что вы вполне можете сделать несколько обоснованных предположений!

Первое документально подтверждённое исследование костей динозавров было проведено в начале XIX века, вскоре после публикации последних томов «Естественной истории» Бюффона. Слово «динозавр» впервые появилось в 1841 году. Мы позволили себе этот анахронизм при создании игры, так как нам понравилась идея, что наши начинающие натуралисты могут обнаружить эти кости и создать свои собственные и, скорее всего, ошибочные теории о них.

СОЛО-РЕЖИМ

Этот режим позволит вам сыграть против одного или нескольких противников, управляемых искусственным интеллектом (ИИ). Несмотря на то, что этот режим предназначен для соло-игры, вы также можете использовать его, чтобы добавить одного или нескольких ИИ в игры с несколькими игроками!

Как и обычный игрок, ИИ будет получать жетоны, брать карты животных и экспертов с игрового поля (в том числе и те, которые вам очень нужны), отправлять экспедиции и собирать коллекции из частей света, способные принести ему немало очков!

У каждого планшета персонажа две стороны: А и Б. Игроки всегда используют сторону А, а сторона Б предназначена исключительно для ИИ.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Далее описан пример подготовки к игре в соло-режиме с одним ИИ. По желанию вы можете использовать нескольких ИИ или добавить ИИ в партии с несколькими игроками (см. стр. 25).

Учтите, что в игре не может быть больше 4 участников (включая как живых игроков, так и ИИ).

Подготовка к игре в соло-режиме аналогична подготовке к обычной игре, за исключением следующих изменений.

- Переверните планшет ИИ на сторону Б.
- Выберите 1 карту поведения ИИ.
- Выберите 1 карту подсчёта очков ИИ.

Всего для ИИ представлено 3 карты поведения и 3 карты подсчёта очков, что позволяет вам создать до 9 разных вариантов ИИ. Все эти карты различаются уровнем сложности (от * до ***). Для первой партии мы рекомендуем вам использовать карты низкого уровня сложности (*).

Поместите две выбранные карты на планшет ИИ. Затем возьмите по 1 карте частей света всех типов (Европы, Америки, Африки, Азии и Океании), перемешайте их и разложите в случайном порядке выше планшета ИИ (для экономии места можете частично подложить их под планшет ИИ). Эти карты останутся в выложенном порядке до конца игры и будут определять приоритет ИИ при выполнении его действий (наибольший

приоритет будет слева). Затем закончите подготовку к игре, следуя обычным правилам. Как и обычный игрок, ИИ получает жетоны и берёт карты животных до начала первого хода (см. раздел «Особенности ИИ» на стр. 22). Первый игрок определяется случайным образом, как и при обычной подготовке к игре. Если выбор падает на ИИ, он получает жетон первого игрока.



ПРАВИЛА ИГРЫ С ИИ

В начале каждого раунда ИИ берёт то же число кубиков, что и обычный игрок. Затем эти кубики помещаются на его планшет по возрастанию их значений (начиная с наименьшего значения слева и заканчивая наибольшим значением справа). Если значения нескольких кубиков равны, то они помещаются по цветам, порядок которых задаётся приоритетом на картах частей света (от наименьшего приоритета до наибольшего). В начале раунда ИИ получает те же бонусы раунда, что и обычные игроки. Остальные правила начала игры остаются без изменений.



В данном примере кубики размещены от наименьшего значения к наибольшему. Однако значения двух кубиков равны («2»). Согласно приоритету, ИИ должен разместить левее кубик с наименьшим приоритетом (т. е. жёлтый кубик), а правее — кубик с наибольшим приоритетом (т. е. красный кубик).

ИИ в ход игрока

- ИИ получает все положенные бонусы, если игрок берёт один из его кубиков. Игрок применяет для ИИ все сработавшие эффекты.
- Также игрок перемещает жетон репутации ИИ по треку на его планшете и применяет все бонусы от репутации, которые получает ИИ.
- Каждый раз, когда ИИ берёт карту животного или эксперта, он выбирает её согласно своему приоритету (слева направо).



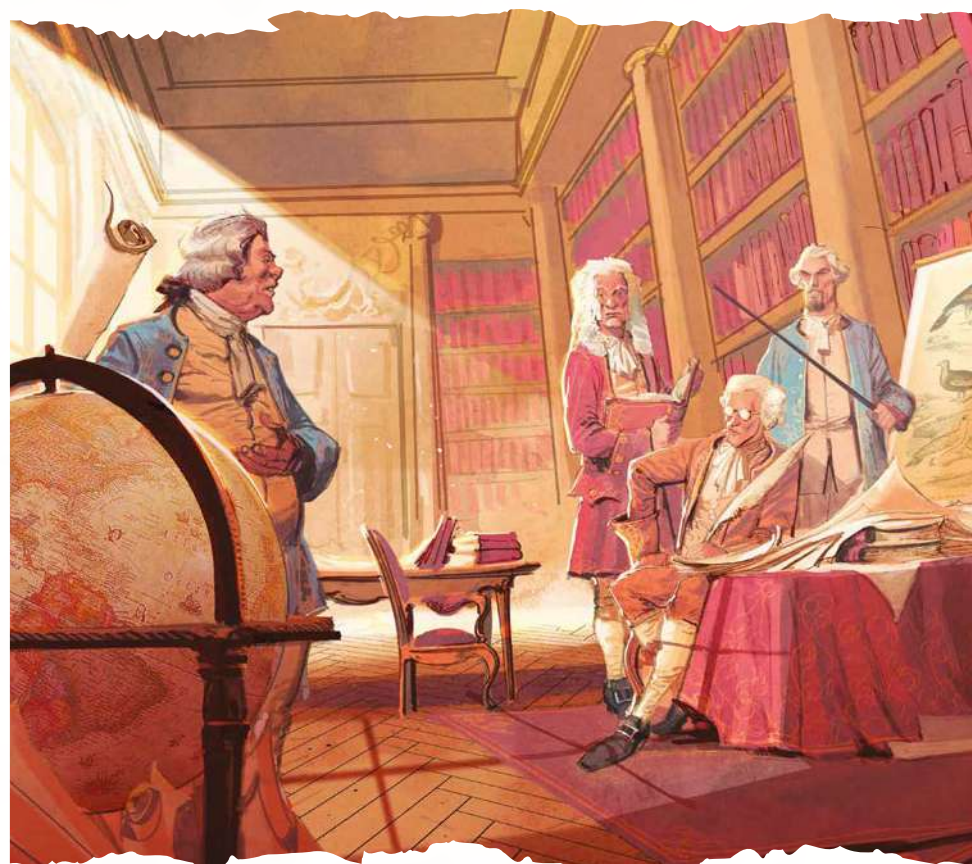
Ход ИИ

- ИИ всегда выбирает доступный кубик с наибольшим значением (либо на своём планшете, либо на планшете игрока). Если доступны сразу несколько кубиков с одинаковым наибольшим значением, ИИ выбирает кубик согласно своему приоритету, а также с учётом того, чтобы это дало как можно меньше преимущества игроку.
- Затем ИИ выполняет все необходимые шаги действия, задаваемого значением выбранного кубика и картой поведения.
- Если правило ИИ противоречит правилам игры, приоритет остаётся за правилом ИИ.
- ИИ строго следует правилам, указанным на карте поведения, и не получает указанных на игровом поле бонусов.

ИИ Карл фон Линней помещает кубик со значением «5» в область университета. Он берёт карту эксперта согласно своему приоритету. Цвет кубика не соответствует цвету взятой карты эксперта, поэтому согласно обычным правилам ИИ не должен получить жетон экспедиции. Однако карта поведения ИИ предписывает ему получить жетон экспедиции от этого действия, поэтому ИИ всё равно получает 1 жетон экспедиции.

Особенности ИИ

- ИИ никогда не публикует результаты своих исследований и, таким образом, никогда не использует маркеры исследований.
- ИИ никогда не применяет эффекты карт экспертов.
- Обычно игрок получает большую часть своих ПО от публикации результатов исследований, в то время как ИИ получает большую часть своих ПО от экспедиций.
- Когда ИИ нужно взять карту животного, он выбирает её согласно своему приоритету (при этом цвет размещённого кубика не имеет значения).
- ИИ не может выполнить дополнительное действие в конце раунда с помощью жетона королевской печати.



КОНЕЦ ИГРЫ

Игрок подсчитывает свои победные очки по обычным правилам, в то время как ИИ подсчитывает очки так, как указано на его карте подсчёта очков.

Карты поведения ИИ

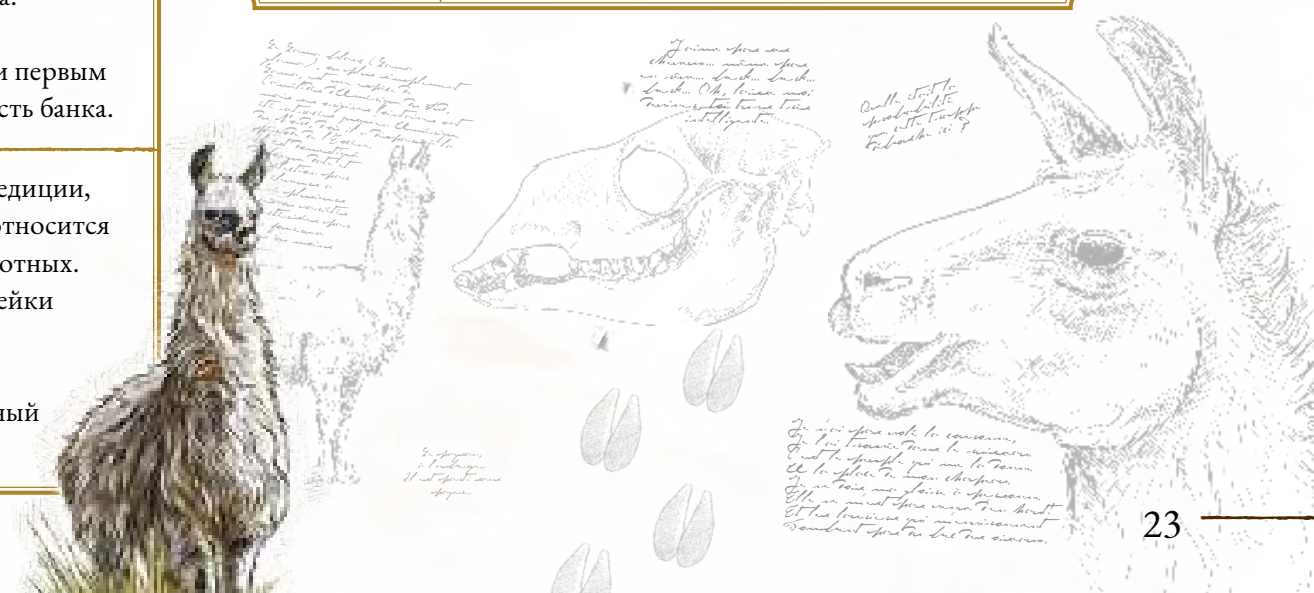
✧ Карл фон Линней ✧

Значение	Действие
	<ul style="list-style-type: none"> • Помещает свой кубик в область академии. • Получает 1 карту животного. • Получает 3 очка репутации.
	<ul style="list-style-type: none"> • Помещает свой кубик в область университета. • Получает 1 карту эксперта. • Получает 1 жетон экспедиции.
	<ul style="list-style-type: none"> • Помещает свой кубик в область экспедиции, в ячейку той части света, к которой относится наибольшее количество его карт животных. • Получает очки репутации от этой ячейки экспедиции. • Тратит все свои жетоны экспедиций. • Получает 4 ПО за каждый потраченный жетон экспедиции.
	<ul style="list-style-type: none"> • Помещает свой кубик в область посольства. • Получает 2 жетона экспедиции.
	<ul style="list-style-type: none"> • Помещает свой кубик в область банка. • Получает 5 монет. • Получает жетон первого игрока, если первым в этом раунде поместил кубик в область банка.
	<ul style="list-style-type: none"> • Помещает свой кубик в область экспедиции, в ячейку той части света, к которой относится наибольшее количество его карт животных. • Получает очки репутации от этой ячейки экспедиции. • Тратит все свои жетоны экспедиций. • Получает 3 ПО за каждый потраченный жетон экспедиции.

✧✧ Абрахам Трамбле ✧✧

Значение	Действие
	<ul style="list-style-type: none"> • Помещает свой кубик в область экспедиции, в ячейку той части света, к которой относится наибольшее количество его карт животных. • Получает очки репутации от этой ячейки экспедиции. • Тратит все свои жетоны экспедиций. • Получает 5 ПО за каждый потраченный жетон экспедиции.
	<ul style="list-style-type: none"> • Помещает свой кубик в область академии. • Получает 1 карту животного. • Получает 3 очка репутации.
	<ul style="list-style-type: none"> • Помещает свой кубик в область университета. • Получает 1 карту эксперта. • Получает 1 жетон королевской печати.
	<ul style="list-style-type: none"> • Помещает свой кубик в область банка. • Получает 5 монет. • Получает жетон первого игрока, если первым в этом раунде поместил кубик в область банка. • Получает 1 жетон экспедиции.
	<ul style="list-style-type: none"> • Помещает свой кубик в область посольства. • Получает 2 жетона экспедиции.
	<ul style="list-style-type: none"> • Помещает свой кубик в область академии. • Получает 1 карту животного. • Получает 1 очко репутации.

En 1735, le roi de France Louis XV a nommé Carl von Linné à la tête de l'Académie des sciences. Linné a été un grand naturaliste et a écrit le "Systema Naturae".



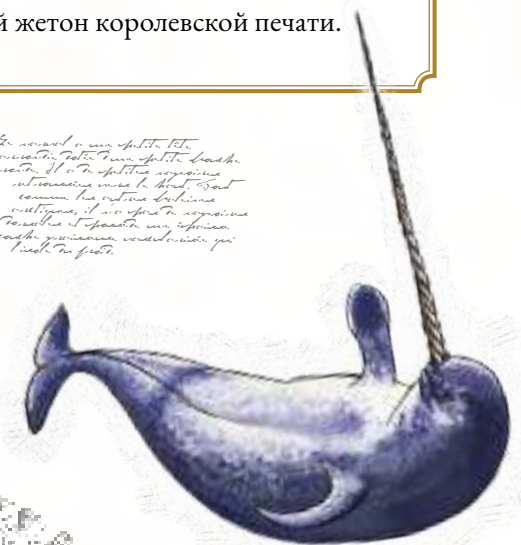
Значение	Действие
	<ul style="list-style-type: none"> • Помещает свой кубик в область посольства. • Получает 3 жетона экспедиции.
	<ul style="list-style-type: none"> • Помещает свой кубик в область экспедиции, в ячейку той части света, к которой относится наибольшее количество его карт животных. • Получает очки репутации от этой ячейки экспедиции. • Тратит все свои жетоны экспедиций. • Получает 6 ПО за каждый потраченный жетон экспедиции.
	<ul style="list-style-type: none"> • Помещает свой кубик в область академии. • Получает 1 карту животного. • Получает 2 очка репутации.
	<ul style="list-style-type: none"> • Помещает свой кубик в область университета. • Получает 1 карту эксперта. • Получает 2 очка репутации.
	<ul style="list-style-type: none"> • Помещает свой кубик в область экспедиции, в ячейку той части света, к которой относится наибольшее количество его карт животных. • Получает очки репутации от этой ячейки экспедиции. • Тратит все свои жетоны экспедиций. • Получает 5 ПО за каждый потраченный жетон экспедиции.
	<ul style="list-style-type: none"> • Помещает свой кубик в область банка. • Получает 5 монет. • Получает жетон первого игрока, если первым в этом раунде поместил кубик в область банка. • Получает 1 жетон королевской печати.

* Фрегат «Будёз» *

Элемент	Получаемые ПО
	<ul style="list-style-type: none"> • За каждую часть света ИИ получает число ПО, равное количеству его карт, относящихся к этой части света (животных и экспертов), умноженному на количество его карт животных из этой части света.
	<ul style="list-style-type: none"> • Разложите карты экспертов ИИ по частям света и определите 3 его самые большие коллекции (от наибольшей коллекции к наименьшей). • За каждого эксперта в первой коллекции ИИ получает 3 ПО. • За каждого эксперта во второй коллекции ИИ получает 2 ПО. • За каждого эксперта в третьей коллекции ИИ получает 1 ПО.
	<ul style="list-style-type: none"> • 1 ПО за каждые 2 монеты.
	<ul style="list-style-type: none"> • 2 ПО за каждый жетон экспедиции.
	<ul style="list-style-type: none"> • 4 ПО за каждый жетон королевской печати.

Non enim est... (Latin text describing game mechanics)

En regard... (French text describing game mechanics)



Narwal

En regard... (Latin text)



En regard... (Latin text)

En regard... (Latin text)

♦♦ Шлюп «Резолюшн» ♦♦

Элемент	Получаемые ПО
	<ul style="list-style-type: none"> За каждую часть света ИИ получает число ПО, равное количеству его карт, относящихся к этой части света (животных и экспертов), умноженному на количество его карт животных из этой части света.
	<ul style="list-style-type: none"> Разложите карты экспертов ИИ по частям света и определите 3 его самые большие коллекции (от наибольшей коллекции к наименьшей). За каждого эксперта в первой коллекции ИИ получает 4 ПО. За каждого эксперта во второй коллекции ИИ получает 3 ПО. За каждого эксперта в третьей коллекции ИИ получает 2 ПО.
	<ul style="list-style-type: none"> 1 ПО за каждые 2 монеты.
	<ul style="list-style-type: none"> 3 ПО за каждый жетон экспедиции.
	<ul style="list-style-type: none"> 5 ПО за каждый жетон королевской печати.

♦♦♦ Корвет «Астролябия» ♦♦♦

Элемент	Получаемые ПО
	<ul style="list-style-type: none"> За каждую часть света ИИ получает число ПО, равное количеству его карт, относящихся к этой части света (животных и экспертов), умноженному на количество его карт животных из этой части света.
	<ul style="list-style-type: none"> Разложите карты экспертов ИИ по частям света и определите 3 его самые большие коллекции (от наибольшей коллекции к наименьшей). За каждого эксперта в первой коллекции ИИ получает 5 ПО. За каждого эксперта во второй коллекции ИИ получает 4 ПО. За каждого эксперта в третьей коллекции ИИ получает 3 ПО.
	<ul style="list-style-type: none"> 1 ПО за каждую монету.
	<ul style="list-style-type: none"> 4 ПО за каждый жетон экспедиции.
	<ul style="list-style-type: none"> 6 ПО за каждый жетон королевской печати.

ВАРИАНТЫ ИГРЫ И СОВЕТЫ

Эти правила ИИ предназначены для того, чтобы вы могли испытать своё мастерство в игре сразу с несколькими соперниками! Этот соло-режим довольно сложный, интересный и весьма разнообразный, благодаря чему его можно адаптировать к любым вашим играм.

Изменение уровня сложности

Поскольку для ИИ в игре представлено 3 карты поведения и 3 карты подсчёта очков, вы можете создать до 9 разных вариантов ИИ! Для своей первой игры мы рекомендуем вам использовать карты низкого уровня сложности (т. е. карты *♦ Карл фон Линней ♦* / *♦ Фрегат «Будёз» ♦*) и только потом переходить к построению более сложных комбинаций. ИИ с комбинацией из сложных карт *♦♦ Луи Жан Мари Добантон ♦♦♦* / *♦♦♦ Корвет «Астролябия» ♦♦♦* будет очень трудно победить!

Игра с несколькими ИИ

Если вы хотите усложнить игру в соло-режиме, вы можете сыграть сразу против нескольких ИИ. В этом соло-режиме предусмотрено использование до 3 наборов карт частей света, чтобы определить приоритеты для каждого из ИИ.

Использование ИИ при игре с несколькими игроками

ИИ также можно использовать при игре не только в соло-режиме, но и с несколькими игроками. Дополните игровой процесс новым противником, с которым вы будете бороться за кубики с наибольшими значениями, а также за самые лучшие карты животных и экспертов. Развлекайтесь!

ВОПРОСЫ И ОТВЕТЫ

Можно ли выполнить только часть действия?

Нет, вы можете выбрать действие, только если способны выполнить его полностью. Например, вы не можете выбрать действие посещения академии только для получения очков репутации, если в игре не осталось доступных карт животных. Однако вы можете выполнить действие, если бонус, который вы от этого получите, позволит вам его завершить.

Павел помещает кубик для отправки экспедиции в Америку, хотя у него нет карт животных из этой части света. Однако, получив за это очки репутации, он получает бонус со своего трека репутации, позволяющий ему взять любую карту животного. Он выбирает животное из Америки, что позволяет ему завершить начатое действие.

Нужно ли сразу заполнять освободившуюся ячейку после того, как игрок взял карту животного или эксперта?

Нет, пустые ячейки для карт экспертов и животных не заполняются в течение раунда. Если вы хотите получить эти карты, вам лучше поспешить! Оставшиеся на поле карты экспертов и животных сбрасываются в конце раунда, а новые помещаются на игровое поле в начале раунда.

При выполнении действия публикации результатов исследований обязан ли я использовать все маркеры со своих животных помимо исходного животного, если они относятся к той же категории?

Нет, вы можете не использовать некоторые карты животных при публикации результатов исследований, чтобы позже использовать их во время другого аналогичного действия.

Могу ли я выполнить действие публикации результатов исследования только с одним животным?

Да, на самом деле это неплохая стратегия. Постепенная публикация результатов исследований займёт у вас больше действий, но это хороший способ набрать побольше жетонов королевской печати.

Можно ли выполнять действие публикации результатов исследований, используя только группу «Части света», т. е. без перемещения маркеров исследований в область публикаций на игровом поле?

Конечно! Это имеет несколько преимуществ: для такого действия достаточно кубика с низким значением, а задействованные при этом карты будут учтены в конце игры в коллекциях из частей света.

Ограничено ли количество карт животных, которые могут одновременно находиться у меня на изучении?

Нет, у вас может быть сколько угодно карт животных на изучении (ниже вашего планшета)!

Ограничено ли количество карт экспертов, которые могут одновременно находиться на моём планшете?

Да. Одновременно у вас может быть не более 4 активных карт экспертов (т. е. лежащих на вашем планшете лицевыми сторонами вверх). Однако вы можете перевернуть одну из них лицевой стороной вниз, чтобы положить поверх неё новую полученную карту эксперта. Некоторые карты экспертов необходимо перевернуть после применения их эффектов. Количество перевернутых карт на вашем планшете, включая лежащие под активными картами, не ограничено.

Действующими считаются только эффекты активных карт экспертов. Это распространяется и на эффекты, применяющиеся в конце игры. Однако перевернутые карты экспертов по-прежнему учитываются при формировании коллекций из частей света в конце игры!

У меня не хватает маркеров исследований моего цвета для публикации, что мне делать?

Можно заменить 5 маркеров исследований вашего цвета в какой-либо ячейке области публикаций на игровом поле на 1 жетон «×5», что освободит для вас несколько маркеров.



Cette grande espèce de Ostriche vivait dans les contrées de l'Inde, et se trouve encore dans les montagnes de l'Himalaya, au nord-ouest de l'Inde, et dans les montagnes de l'Himalaya, au nord-ouest de l'Inde, et dans les montagnes de l'Himalaya, au nord-ouest de l'Inde.



ИСТОРИЯ СОЗДАНИЯ ЭНЦИКЛОПЕДИИ

Игра «Энциклопедия» была вдохновлена работами графа де Бюффона (1707–1788), являвшегося членом Французской академии наук, натуралистом, биологом, астрономом, математиком, философом и писателем. Будучи одним из величайших умов своего времени, он внёс значительный вклад в эпоху Просвещения.

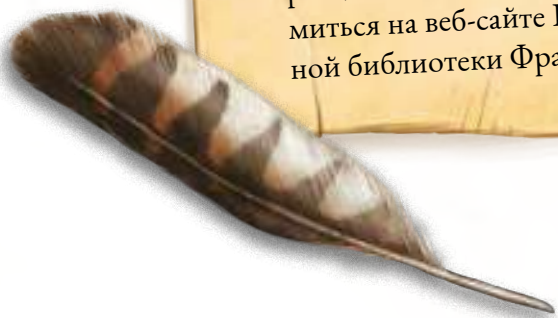
Его самой известной работой, несомненно, стала энциклопедия «*Всеобщая и частная естественная история*». За 40 лет Бюффон написал 36 томов, а после его смерти граф де Ласепед продолжил его работу, добавив ещё 8 томов. На момент своей публикации «*Естественная история*» имела огромный успех, сравнимый с успехом «*Энциклопедии*» Дидро, появившейся примерно в то же время.

Сегодня известно, что «*Естественная история*» имеет ряд недостатков, включая теории, которые с тех пор были опровергнуты. Однако работа Бюффона остаётся исключительной во многих отношениях. Описывая живых существ в мельчайших деталях и объединяя большое количество ранее разрозненных исследований, его энциклопедия позволила естественным наукам добиться большого прогресса. В определённом смысле Бюффон был одним из первых популяризаторов науки, привлёкших внимание общественности к научным исследованиям. Он оказал влияние на многие будущие поколения натуралистов, включая Жана-Батиста Ламарка и Чарльза Дарвина.

Если вам интересно, многие тома «*Естественной истории*» переведены в цифровой формат, и с ними можно свободно ознакомиться на веб-сайте Галлики, электронного филиала Национальной библиотеки Франции.

Игра «Энциклопедия» в значительной степени вдохновлена историей и естественными науками, но тем не менее она не претендует на историческую и научную точность.

Мы черпали вдохновение из фактов, при этом уделяя первостепенное внимание наилучшим впечатлениям от игрового процесса!



СПРАВОЧНИК

Раунд

Подготовка

- Возьмите из колоды и поместите в соответствующие ячейки новые карты экспертов и животных (пропускается в первом раунде).
- Переверните следующий жетон раунда и примените его эффект.
- Каждый игрок вытягивает 4 новых кубика из мешка, бросает их и размещает на своём планшете.

Действия

Начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке, каждый игрок использует 1 кубик для выполнения одного любого действия из следующих.

Посещение посольства (стр. 8)

Игрок получает от 1 до 3 жетонов экспедиций (в зависимости от значения размещённого кубика).

Цвет размещённого кубика не имеет значения.

Посещение банка (стр. 9)

Игрок получает 5 монет, а также жетон первого игрока, если он раньше остальных выполнил это действие в этом раунде.

Значение и цвет размещённого кубика не имеют значения.

Посещение университета (стр. 9)

Игрок получает 1 любую карту эксперта.

Если цвет размещённого кубика совпадает с цветом полученной карты эксперта, игрок получает 1 жетон экспедиции.

Посещение академии (стр. 10)

Игрок получает 1 любую карту животного, а также от 1 до 3 очков репутации (в зависимости от значения размещённого кубика).

Размещённый кубик должен быть того же цвета, что и карта животного, которую игрок хочет получить.

Отправка экспедиции (стр. 12)

Игрок помещает выбранный кубик в область экспедиций на игровом поле в самую левую доступную ячейку выбранной им части света и получает указанное число очков репутации.

Размещённый кубик должен быть того же цвета, что и выбранная часть света. Значение размещённого кубика определяет базовое число очков экспедиции.

Очки экспедиции рассчитываются следующим образом: значение размещённого кубика + бонус занятой кубиком ячейки + 2 за каждый потраченный жетон экспедиции + 1 за каждую потраченную монету + 5 за каждый потраченный жетон королевской печати. Затем игрок тратит полученные очки экспедиции на размещение маркеров исследований на ячейках категорий любых групп на любых его картах животных из этой части света.

Публикация результатов исследований (стр. 14)

Игрок помещает выбранный кубик на исходное животное. Затем он может перенести в соответствующие ячейки области публикаций на игровом поле все маркеры исследований со своего исходного животного, а также с тех же категорий любых других своих животных. Затем игрок получает жетон королевской печати.

Цвет размещённого кубика должен совпадать с цветом исходного животного. Значение кубика определяет доступные группы категорий, результаты исследования которых игрок может опубликовать.

Конец раунда (стр. 17)

- Когда у игроков не остаётся кубиков на планшетах, раунд заканчивается.
- Начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке, каждый игрок может потратить 1 жетон королевской печати, чтобы выполнить дополнительное действие.
- Сбросьте все оставшиеся на игровом поле карты экспертов и животных. Верните все кубики в мешок. Затем начните новый раунд.

Во время своего хода вы можете сделать следующее.

- Потратить 1 монету, чтобы увеличить значение кубика на 1.
- Потратить 1 жетон экспедиции, чтобы изменить цвет кубика.
- Потратить 1 жетон экспедиции, чтобы увеличить число очков экспедиции на 2.
- Потратить 1 жетон королевской печати, чтобы получить 5 монет.
- Потратить 1 жетон королевской печати, чтобы увеличить значение кубика на 5 И ЗАОДНО изменить его цвет.

Конец игры (стр. 17)

Как только завершается 6-й раунд, игроки переходят к финальному подсчёту очков.

Игроки прибавляют ПО от своих коллекций к ПО, набранным в течение игры.

Сначала игроки прибавляют ПО за собранные коллекции маркеров исследований в разных ячейках области исследований на игровом поле.

Затем игроки прибавляют ПО за свои коллекции из частей света, в которые входят как карты исследованных животных, так и карты экспертов того же цвета.

После этого игроки прибавляют победные очки, полученные от эффектов их активных карт экспертов.

Также каждый игрок получает следующие ПО:

- 4 ПО за каждый оставшийся жетон королевской печати;
- 1 ПО за каждые 2 оставшиеся монеты;
- 1 ПО за каждый оставшийся жетон экспедиции.

Игрок, набравший наибольшее число ПО, побеждает!

В случае ничьей побеждает претендент с наибольшим числом карт исследованных животных. Если ничья сохраняется, претенденты делят победу.