

Энциклопедия

ДОПОЛНЕНИЕ
БОЛЬШОЕ
ПУТЕШЕСТВИЕ




ПРАВИЛА ИГРЫ

Дополнение «**Большое путешествие**» содержит 3 модуля для игры «**Энциклопедия**», с помощью которых вы можете сделать партии ещё более увлекательными!

Состав игры

- ♦ 15 карт легендарных животных
- ♦ 45 карт событий
- ♦ 10 карт экспертов
- ♦ 3 карты королевских указов
- ♦ 3 карты уникальных животных

В правом нижнем углу каждой карты животного и эксперта из дополнения «**Большое путешествие**» указан символ , позволяющий легко отличить её от карт базового набора игры.

ЛЕГЕНДАРНЫЕ ЖИВОТНЫЕ

Во время своих путешествий по всему миру вы слышали много историй о мистических животных. Осмелитесь ли вы отправиться на поиски этих легендарных существ?

ПОДГОТОВКА МОДУЛЯ

Замешайте все карты легендарных животных вместе с картами животных из базового набора игры.

ПРАВИЛА МОДУЛЯ

Если карта легендарного животного находится в области академии на игровом поле, вы можете взять эту карту и разместить её рядом со своим планшетом, следуя стандартным правилам игры.

Чтобы исследовать легендарное животное, вам необходимо направить экспедицию в часть света, к которой оно относится, и потратить указанное на его карте число очков экспедиции. После этого поместите один из своих маркеров исследований на карту этого легендарного животного. С этого момента вы можете использовать его особое свойство.

Во время экспедиции вы не обязаны ограничиваться изучением только лишь легендарного животного – можете изучить и других своих животных из этой же части света.

Вы можете использовать карту легендарного животного при публикации результатов исследований, но не можете выбирать её в качестве исходного животного.

Существует 3 типа свойств, которые становятся доступными после размещения маркера исследования на карте легендарного животного.



Это свойство применяется немедленно.



Это свойство действует на протяжении всей игры.



Это свойство применяется в конце игры.

Если вы используете карту легендарного животного при публикации результатов исследований, вы больше не сможете использовать её свойство.

Чтобы отслеживать свойства, позволяющие вам в конце игры добавлять карты к своим коллекциям из частей света, можете использовать карты частей света из соло-режима, входящие в состав базового набора игры.

СВОЙСТВА ЛЕГЕНДАРНЫХ ЖИВОТНЫХ

- **Бигфут:** в конце игры добавьте к своей коллекции из Америки 2 карты.
- **Буньип:** в конце игры добавьте к своей коллекции из Океании 2 карты.
- **Гигантский спрут:** раз в раунд вы можете изменить значение любого кубика на «6».
- **Единорог:** в конце игры добавьте 4 маркера исследований вашего цвета в категорию «Млекопитающие».
- **Кашалот:** немедленно возьмите 2 доступные карты животных с игрового поля.
- **Китайский дракон:** немедленно получите 12 монет.

- **Китайский феникс:** в конце игры добавьте 4 маркера исследований вашего цвета в категорию «Птицы».
- **Лох-несское чудовище:** в конце игры добавьте к своей коллекции из Европы 2 карты.
- **Мнгва:** вытяните кубик из мешка, бросьте его и поместите на карту мнгвы. В свой ход вы можете использовать этот кубик, чтобы выполнить дополнительное действие.
- **Нанди:** в конце игры добавьте к своей коллекции из Африки 2 карты.
- **Пегас:** при отправке каждой экспедиции ваши очки экспедиции увеличиваются на 3.
- **Снежный человек:** в конце игры добавьте к своей коллекции из Азии 2 карты.
- **Цербер:** немедленно возьмите 2 доступные карты экспертов с игрового поля.
- **Юрлунгур:** в конце игры добавьте 4 маркера исследований вашего цвета в категорию «Рептилии».
- **Яра-ма-йха-ху:** немедленно получите 5 жетонов экспедиции.

СОБЫТИЯ

По мере того как вы проводите свои исследования, мир, безусловно, будет продолжать меняться! Неожиданные события могут оказаться как раздражающими ограничениями, так и приятными сюрпризами. Но сможете ли вы адаптироваться к ним?

ПОДГОТОВКА МОДУЛЯ

Сформируйте отдельную колоду из карт событий, перемешайте её и поместите лицевой стороной вниз рядом с игровым полем.

ПРАВИЛА МОДУЛЯ

Для начала определитесь со сложностью игры. В зависимости от выбранного уровня сложности вы будете каждый раунд раскрывать определённое число карт событий.

Мир меняется по мере исследования. Неожиданные события могут оказаться как раздражающими ограничениями, так и приятными сюрпризами. Но сможете ли вы адаптироваться к ним?

Уровень сложности	Число раскрытых карт
Низкий	1
Средний	2
Экспертный	3
Экстремальный	4

В начале каждого раунда раскрывайте от 1 до 4 карт событий (в зависимости от уровня сложности) и помещайте их рядом с игровым полем так, чтобы все игроки могли их видеть.

Все эффекты раскрытых карт применяются ко всем игрокам в течение текущего раунда. Некоторые карты могут иметь позитивный эффект, в то время как другие – негативный. В конце раунда сбросьте все раскрытые карты событий, после чего раскройте новые в следующем раунде.

ЭФФЕКТЫ СОБЫТИЙ

- ♦ **01:** при отправке экспедиции в Америку ваши очки экспедиции уменьшаются на 3.
- ♦ **02:** при отправке экспедиции в Океанию ваши очки экспедиции уменьшаются на 3.
- ♦ **03:** при отправке экспедиции в Азию ваши очки экспедиции уменьшаются на 3.
- ♦ **04:** при отправке экспедиции в Европу ваши очки экспедиции уменьшаются на 3.
- ♦ **05:** при отправке экспедиции в Африку ваши очки экспедиции уменьшаются на 3.
- ♦ **06:** посещая банк, получайте 3 монеты вместо 5.
- ♦ **07:** посещая посольство, получайте на 1 жетон экспедиции меньше.
- ♦ **08:** посещая академию, получайте на 1 очко репутации меньше.
- ♦ **09:** посещение университета не приносит жетон экспедиции, даже если цвет размещённого кубика совпадает с цветом полученной карты эксперта.
- ♦ **10:** публикуя результаты исследований, вы должны потратить 2 монеты.
- ♦ **11:** экспедиции в Америку недоступны.
- ♦ **12:** экспедиции в Европу недоступны.

- ♦ **13:** экспедиции в Азию недоступны.
- ♦ **14:** экспедиции в Африку недоступны.
- ♦ **15:** экспедиции в Океанию недоступны.
- ♦ **16:** посещение банка недоступно.
- ♦ **17:** посещение посольства недоступно.
- ♦ **18:** посещая банк, получайте 8 монет вместо 5.
- ♦ **19:** при отправке экспедиции в Америку ваши очки экспедиции увеличиваются на 2.
- ♦ **20:** при отправке экспедиции в Океанию ваши очки экспедиции увеличиваются на 2.
- ♦ **21:** при отправке экспедиции в Азию ваши очки экспедиции увеличиваются на 2.
- ♦ **22:** при отправке экспедиции в Европу ваши очки экспедиции увеличиваются на 2.
- ♦ **23:** при отправке экспедиции в Африку ваши очки экспедиции увеличиваются на 2.
- ♦ **24:** посещая посольство, получайте на 1 жетон экспедиции больше.
- ♦ **25:** посещая академию, получайте на 1 очко репутации больше.
- ♦ **26:** посещая университет, получайте 1 монету.
- ♦ **27:** публикуя результаты исследований, получайте 2 монеты.
- ♦ **28:** публикуя результаты исследований, получайте 2 ПО за каждую карту животного из Азии.
- ♦ **29:** публикуя результаты исследований, получайте 2 ПО за каждую карту животного из Америки.
- ♦ **30:** публикуя результаты исследований, получайте 2 ПО за каждую карту животного из Европы.
- ♦ **31:** публикуя результаты исследований, получайте 2 ПО за каждую карту животного из Африки.
- ♦ **32:** публикуя результаты исследований, получайте 2 ПО за каждую карту животного из Океании.
- ♦ **33:** вы в любой момент можете сбросить жетон экспедиции, чтобы получить 3 ПО.
- ♦ **34:** публикуя результаты исследований, получайте 1 ПО за каждый перемещённый маркер исследования.
- ♦ **35:** раскройте карты животных по числу игроков. Начиная с игрока с наименьшим числом ПО и заканчивая игроком с наибольшим числом ПО, каждый игрок по очереди выбирает одну из этих карт и помещает её рядом со своим планшетом.

- ♦ **36:** получайте 2 ПО при каждой отправке экспедиции.
- ♦ **37:** вы в любой момент можете сбросить жетон королевской печати, чтобы получить 6 ПО.
- ♦ **38:** отправляя экспедицию в Европу, можете помещать кубик в одну из 4 ячеек этой карты вместо игрового поля. Если этот кубик – синий, его значение удваивается.
- ♦ **39:** отправляя экспедицию в Америку, можете помещать кубик в одну из 4 ячеек этой карты вместо игрового поля. Если этот кубик – красный, его значение удваивается.
- ♦ **40:** отправляя экспедицию в Азию, можете помещать кубик в одну из 4 ячеек этой карты вместо игрового поля. Если этот кубик – фиолетовый, его значение удваивается.
- ♦ **41:** отправляя экспедицию в Африку, можете помещать кубик в одну из 4 ячеек этой карты вместо игрового поля. Если этот кубик – жёлтый, его значение удваивается.
- ♦ **42:** отправляя экспедицию в Океанию, можете помещать кубик в одну из 4 ячеек этой карты вместо игрового поля. Если этот кубик – зелёный, его значение удваивается.
- ♦ **43:** поместите кубик в одну из 4 ячеек этой карты, чтобы немедленно получить жетон королевской печати.
- ♦ **44:** поместите кубик в одну из 3 ячеек этой карты, чтобы немедленно получить указанное число монет и жетонов экспедиции в зависимости от значения этого кубика.
- ♦ **45:** поместите кубик на эту карту (общее количество кубиков на этой карте не ограничено), чтобы немедленно получить указанное число монет в зависимости от значения этого кубика.



НОВЫЕ КАРТЫ ЭКСПЕРТОВ

По коридорам университета распространяются радостные волнения! Научные экспедиции сейчас крайне популярны и привлекают новых кандидатов. Эти новоприбывшие эксперты жаждут присоединиться к вашей команде.

ПОДГОТОВКА МОДУЛЯ

Замешайте новые карты экспертов вместе с картами экспертов из базового набора игры.

ПРАВИЛА МОДУЛЯ

Новые карты экспертов действуют точно так же, как и карты экспертов из базового набора игры, но их новые свойства разнообразят игровой процесс!

СВОЙСТВА ЭКСПЕРТОВ

- ♦ **Бассиль Фахури:** немедленно возьмите 1 доступную карту животного с игрового поля.
- ♦ **Гестур Камбан:** немедленно возьмите 1 доступную карту животного с игрового поля.
- ♦ **Жюль Рапас:** при посещении академии значение вашего кубика увеличивается на 2.
- ♦ **Мариам Аль-Ансари:** раз в раунд вы можете перебросить один из своих кубиков.
- ♦ **Радян Скарлов:** при отправке каждой экспедиции ваши очки экспедиции увеличиваются на 1.
- ♦ **Тибор Полак:** немедленно возьмите 1 доступную карту животного с игрового поля.
- ♦ **Тупуаса Силао:** раз в раунд игнорируйте эффект одной раскрытой карты события.
- ♦ **Хуанито Палермо:** немедленно возьмите 1 доступную карту животного с игрового поля.
- ♦ **Чэн Нин:** немедленно возьмите 1 доступную карту животного с игрового поля.
- ♦ **Ясуми Мицуё:** раз в раунд вы можете перебросить один из своих кубиков.

Эффект карты Тупуасы Силао работает только при использовании модуля с картами событий. Если вы играете без этого модуля, уберите карту Тупуасы Силао из игры.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ МОДУЛЕЙ ДОПОЛНЕНИЯ В СОЛО-РЕЖИМЕ:

Все модули этого дополнения совместимы с соло-режимом базового набора игры. ИИ может брать карты легендарных животных и карты новых экспертов, однако он не получает каких-либо бонусов от их эффектов и свойств. Также на ИИ не распространяются эффекты карт событий.

ДОПОЛНЕНИЕ

Помимо основных модулей в это дополнение также входят **3 карты уникальных животных** и **3 карты королевских указов**.



Внимание: хотя эти карты были созданы исключительно для того, чтобы добавить в ваши партии побольше веселья и азарта, они могут сильно изменить игровой процесс. Используйте их с осторожностью!

ФРАНЦУЗСКИЙ БЫК

«Отстаем! ОТСТУПА-А-АЕМ!!»

ПОДГОТОВКА МОДУЛЯ

После завершения стандартной подготовки к игре замените карту французского быка в колоду животных.

ПРАВИЛА МОДУЛЯ

Когда игроки раскрывают карту французского быка, её берёт себе последний игрок согласно текущему порядку хода. Если в свой ход обладатель французского быка решает взять кубик у соперника, он может заблокировать получение соперником положенного за это бонуса, запустив в него быка выстрелом из катапульты! Игрок отдаёт карту французского быка сопернику, у которого берёт кубик.


КАЭРБАННОГСКИЙ КРОЛИК

«Ну, это не обычный кролик. Это самый мерзкий, жестокий и злобный грызун, которого вы когда-либо видели».

ПОДГОТОВКА МОДУЛЯ

После завершения стандартной подготовки к игре замешайте карту каэрбанногского кролика в колоду животных.

ПРАВИЛА МОДУЛЯ

Когда игроки раскрывают карту каэрбанногского кролика, он немедленно атакует первого игрока согласно текущему порядку хода, из-за чего тот должен перевернуть лицевой стороной вниз одну из своих карт экспертов (если есть). Перевернутая карта эксперта по-прежнему учитывается в конце игры при формировании коллекций из частей света. Если у этой карты эксперта есть  свойство, вы можете применить его до переворота. После этого верните каэрбанногского кролика в колоду карт животных и перемешайте её.

КОКОСОВАЯ ЛОШАДЬ

«У тебя две пустые половинки кокосового ореха, и ты стучишь ими друг о друга!»

ПОДГОТОВКА МОДУЛЯ

После завершения стандартной подготовки к игре замешайте карту кокосовой лошади в колоду животных.

ПРАВИЛА МОДУЛЯ

Когда игроки раскрывают карту кокосовой лошади, её берёт себе первый игрок согласно текущему порядку хода. С этого момента, когда владелец этой карты отправляет экспедицию, он должен поместить кубик на выбранную часть света и громко сказать «цок-цок, цок-цок», после чего подбросить вверх карту кокосовой лошади. Если она упадёт лицевой стороной вниз, игрок выполняет своё действие как обычно. Если карта упадёт лицевой стороной вверх, игрок должен выбрать другую часть света (независимо от цвета использованного кубика), после чего отдать эту карту любому сопернику.

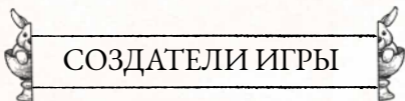
КОРОЛЕВСКИЕ УКАЗЫ

Королевские указы позволяют вам изменять правила игры, привнося в ваши партии ещё больше разнообразия. Выберите карты, которые хотите использовать, и поместите их рядом с игровым полем. Их эффекты остаются активными на протяжении всей игры.

ПРАВИЛА МОДУЛЯ

- ♦ **1:** каждый раз, когда игрок получает очки репутации, он может выбрать: получить все очки, получить только часть из них либо не получать их вовсе.
- ♦ **2:** каждый раз, когда игрок отправляет экспедицию в какую-либо часть света, он помещает свой кубик в любую доступную ячейку области экспедиции на игровом поле.
- ♦ **3:** посещение банка раньше других игроков больше не даёт жетон первого игрока. В каждом раунде игрок, первым опубликовавший результаты своих исследований, забирает жетон первого игрока у его предыдущего владельца.





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

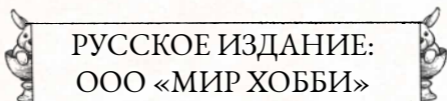
Художники: Жоэль Дран, Жереми Пруньо и Ронан Туло

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

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