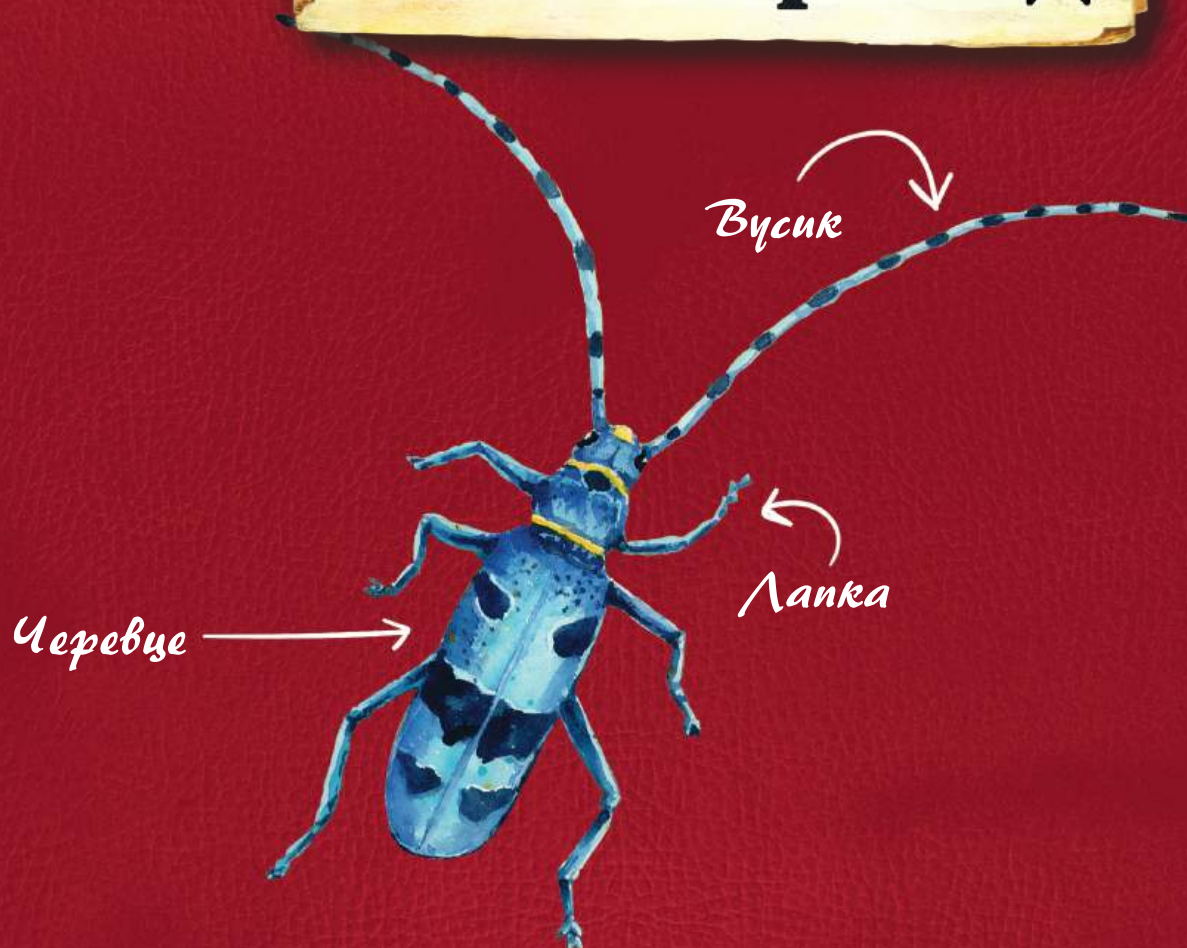


Левада

Книга пригод



Правила



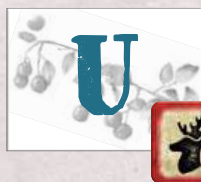
Не хочете читати правила?
Скануйте QR-код, щоб
ознайомитися з грою у
відеоформаті.

Доповнення «Левада. Книга пригод» поведе вас у мандрівку до мальовничої печери, і побачене змінить ваш погляд на світ. Кожна сторінка книги — це унікальний маршрут, що додає в гру нові елементи або змінює систему підрахунку балів, знайому з базової гри.

«Книга пригод» пропонує 6 маршрутів, які доповнюють правила й ігрові елементи. Маршрути можна проходити окремо або в режимі подорожі.

Деякі маршрути містять нові карти. Вони позначені літерами **N, W, S** та **E** на звороті. Після завершення таких маршрутів можна використовувати ці карти під час майбутніх партій — додайте їх до базової гри або гри з доповненням «За течією».

Доповнення «Книга пригод» розроблене **виключно** для базової гри «Левада». З доповненням «За течією» воно не сумісне.



Перед початком гри з доповненням «Книга пригод» додайте карти з конверта **U** («Великі зустрічі») та відповідний жетон цілі.

Режим подорожі



Режим подорожі передбачає почергове проходження всіх маршрутів, які є в цьому доповненні, — радимо мандрувати в незмінному складі учасників. Гравець, який наприкінці кампанії набере найбільше зірок, перемагає. У разі нічиєї гравці поділяють перемогу.

Утім, режим подорожі — це додатковий варіант гри. Ви можете грати в інший спосіб: проходити маршрути як самостійні сценарії, в будь-якому порядку та різним складом гравців. Навіть після гри в режимі подорожі учасники можуть повертатися до улюблених маршрутів і проходити їх окремо.

У режимі подорожі після кожного маршруту гравці відмічають у листах досягнень зірки, які вони отримали за переможні бали та здобутки.

Зафіксуйте здобуті зірки після кожного маршруту:

★★ — отримує гравець (або гравці) з найбільшою кількістю переможних балів;

★ — отримує гравець (або гравці) з другим результатом за переможними балами.

Якщо після будь-якого маршруту між гравцями виникла нічия, вони отримують повну кількість ★.

Крім того, під час кожного маршруту можна отримати додаткові ★ за досягнення певних цілей. Інформація про цілі подана наприкінці опису кожного маршруту, а також на сторінках книги пригод у вигляді символів-нагадувань.



Лист досягнень

Під час режиму подорожі використовуйте лист досягнень, щоб відстежувати ★, отримані за переможні бали та виконані цілі на кожному маршруті.



Вміст гри



■ 6 коробок (зберіть перед першою грою)

Зберіть кожну коробку перед першою грою згідно з інструкцією у вкладеному буклеті.

Важливо!

Перед тим як виймати картонні компоненти з висічок, зверніть увагу на символ та колір кожної зони планшета. Це допоможе вам легше розкласти компоненти по відповідних коробках.

Ці коробки знадобляться вам під час підготовки маршрутів. Кожен маршрут містить опис із переліком необхідних компонентів.



■ Книга пригод

Книга пригод складається з ігрових полів для проходження маршрутів. Вона замінює поле привалу з базової гри. Залиште поле привалу в коробці, а натомість відкрийте книгу на відповідному маршруті та розмістіть поруч із головним ігровим полем.



■ 4 фішки гравців (окремий набір)

Використовуйте ці фішки під час проходження маршрутів «Вітряки», «Повітряні кулі», «Оглядова вежа» та «Печера».



■ 3 жетони виїмок

Розмістіть жетони виїмок на останній сторінці книги пригод з огляду на кількість гравців. У грі для 1–2 гравців використовуйте лише жетон зі значенням 1+. У грі для 3 гравців додайте до нього жетон зі значенням 3+. У грі для 4 гравців використовуйте всі жетони.



Розміщення жетонів виїмок

Маршрут 1. Початок

Час вирушати! Та не забувайте поглядати вгору: інколи хмари набувають химерних форм, а часом згущуються у важкі сірі клуби, віщуючи зміну погоди. Переможні бали на цьому маршруті вам принесуть не лише дослідження левади, а й спостереження за небом. Завдяки цьому ви зможете отримати карти погоди і, як наслідок, додаткові дії.

Компоненти



8 карт сонячної погоди



8 карт дощової погоди



2 індикатори погоди
(сонячний і дощовий)



4 бонусні жетони зі значенням 5
(по 1 кожного з 4 кольорів гравців)



4 жетони сонячної погоди
(по 1 кожного з 4 кольорів гравців)



4 жетони дощової погоди
(по 1 кожного з 4 кольорів гравців)



5 додаткових жетонів



Восьмигранний кубик

Підготовка до маршруту

Виконайте кроки 1–4 підготовки до гри з правил базової гри (с. 4–5).

1

Розташуйте книгу пригод поруч з основним полем і розгорніть, як показано на ілюстрації нижче. Не забудьте розмістити жетони виїмок відповідно до кількості гравців (див. с. 3 цих правил).

Розмістіть маркер раунду на першій парасольці треку раундів.

2

Перемішайте жетони цілей базової гри та викладіть їх по одному горілиць на кожне з відведених місць. Невикористані жетони цілей поверніть у коробку.

3



Розділіть карти погоди на сонячні та дощові й утворені колоди покладіть долілиць поруч із книгою пригод: сонячні карти зліва, а дощові — справа. Після цього відкрийте по 2 карти кожного типу та покладіть їх на спеціально відведені на полі місця.

4



5 Видайте кожному гравцеві його компоненти з базової гри (описані в кроці 7 на с. 5 правил базової гри). Крім того, кожен гравець отримує бонусний жетон зі значенням 5 відповідного кольору.

6 Розмістіть жетони погоди, які відповідають кольорам гравців, на старті обох треків.

7 Розмістіть індикатори погоди, додаткові жетони та кубик поруч з основним полем.



8 Учасник, який останнім потрапив під дощ, отримує маркер першого гравця та починає гру.



Правила маршруту



У грі з доповненням діють ті самі правила, що й у базовій грі, за винятком таких змін:

Початок раунду

На початку кожного раунду киньте кубик, щоб визначити, куди розмістити індикатори погоди на основному полі. Результат кидка визначає позицію індикатора погоди згідно зі схемою справа (також є в книзі пригод). Киньте кубик для кожного індикатора погоди окремо: спершу для сонячного, а потім для дощового. На одній поділці може розташовуватися лише один індикатор. Якщо на кубіку випало однакове значення для обох індикаторів, повторюйте другий кидок, доки не отримаєте інший результат.

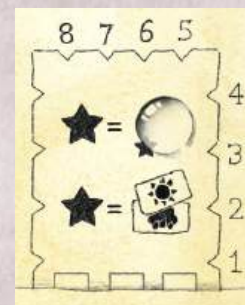


Схема розміщення індикаторів погоди



Приклад 1. На початку раунду результат кидка для сонячного індикатора погоди був 3, а для дощового — 5.

Отримання карт погоди

Якщо гравець розміщує свій жетон стежки у виїмку основного поля (або у виріз індикатора погоди) і бере карту з ряду чи стовпця, на який вказує індикатор погоди, то негайно переміщує свій жетон по відповідному треку погоди на 1 поділку вперед згідно зі стрілками. Сонячний індикатор погоди просуває вас треком сонячної погоди, а дощовий індикатор — треком дощової погоди. Якщо на вибрану карту вказують обидва індикатори погоди, виберіть лише один трек, яким хочете перемістити свій жетон.

Якщо жетон погоди досягає останньої поділки і його потрібно перемістити далі, гравець отримує 1 з 2 відкритих карт погоди (залежно від треку), після чого повертає свій жетон на стартову позицію. Заповнить спорожніле місце новою картою погоди з відповідної колоди.



Приклад 2. Степан розміщує свій жетон стежки та бере карту з ряду із сонячним індикатором погоди. Відтак він переміщує свій жетон сонячної погоди на 1 поділку вперед.



Це остання поділка на треку, тому він отримує 1 карту сонячної погоди, що лежить горілиць, та повертає свій жетон погоди на першу поділку треку.



Якщо колода карт погоди закінчиться, не заповнюйте спорожнілі місця в книзі пригод — вони залишаються порожніми до кінця гри. Відтепер, замість того щоб узяти карту погоди, ви можете зіграти 1 карту з руки.

Розігрування карт погоди

Ви можете розіграти карту погоди з руки так само, як і будь-яку іншу карту. Розміщуйте карти погоди під уже викладеними картами краєвидів, як показано на ілюстрації нижче. Під кожен карту краєвиду можна розіграти лише 1 карту погоди.



Окрім переможних балів, на деяких картах погоди зазначено умови для розігрування або додаткові дії. Додаткову дію потрібно виконати одразу після розіграшу карти погоди.

Дії карт погоди



Ви можете розіграти карту на ділянку левади або околиць.



Ви можете розіграти до 2 карт на ділянку левади та/або околиць.



Візьміть зображений на карті жетон місцевості й розмістіть його на будь-якій зі своїх карт місцевості (біля її символу місцевості). Вважайте, що ця карта містить символи, зазначені на жетоні.



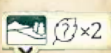
Візьміть зображений на карті жетон і розмістіть його на будь-якій зі своїх карт спостереження (біля її символу). Вважайте, що ця карта містить символ, зазначений на жетоні. Після того як ви накрили карту, поверніть жетон у коробку.



Ви не можете розіграти цю карту на карту краєвиду, якщо на ній уже лежить карта знахідки. Після розігрування цієї карти на карту краєвиду ви більше не можете розміщувати на ній карти знахідок (розмістіть цю карту погоди так само, як карту знахідки, щоб пам'ятати про обмеження).



Скиньте з руки будь-яку 1 карту.



Наприкінці гри ця карта дає стільки ж балів, скільки й карта краєвиду, на яку вона була розіграна.



Візьміть 1 жетон дороги.



Просуньте свої жетони погоди обома треками на 1 поділку вперед.



Візьміть будь-яку карту **W** з основного поля. Заповнить спорожніле місце верхньою картою з колоди **W**.



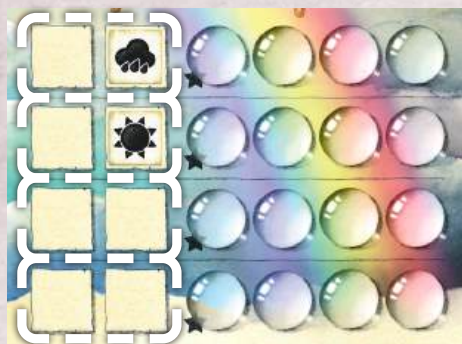
Візьміть 2 верхні карти з колоди **S**.

Дії в книзі пригод



■ Виконання особливих дій і (на бажання) досягнення цілей

Якщо ви розміщуєте жетон стежки в одну з виїмок у книзі пригод, виконайте нижню дію (так само, як у базовій грі). Крім того, ви можете досягти цілі.



Пари символів — це цілі. Як і в базовій грі, щоб досягнути цілі, обидва символи з такої пари мають бути на видноті на вашій ділянці левади. У випадку перших двох пар один із символів є символом карти погоди. Для досягнення цих цілей вам потрібно розіграти відповідну карту погоди, а другий символ має бути видимим на леваді.

Розміщуйте свої жетони нагород поруч із парою символів, ціль якої виконана, починаючи з жетона зі значенням 2 — покладіть його на крайнє ліве вільне місце.

Важливо! На цьому маршруті всі гравці також мають жетон нагороди зі значенням 5. Крім того, є 4 місця для жетонів нагород — по 1 на гравця. Кожен гравець має можливість досягти кожної з цілей.

■ Розміщення жетона стежки в спільній зоні



Кожен гравець може покласти будь-який зі своїх жетонів стежки в зону, показану на ілюстрації зліва. Розміщення жетона стежки в цьому місці дає вам змогу розіграти карту на ділянку левади або околиць, а також досягти цілі (так само, якби ви розмістили жетон стежки у виїмку книги пригод).

■ Завершення раунду

Раунд завершується, коли гравці розмістили всі жетони стежок. Після цього зберіть свої жетони стежок, передайте маркер першого гравця, а маркер раунду перемістіть на наступну поділку (як у базовій грі). Коли маркер раунду промине символ пісочного годинника, замініть тримач із колодою S на тримач із колодою N, скиньте всі карти з основного поля та покладіть натомість нові.

Кінець маршруту



Гра добігає кінця, коли завершено 6-й раунд (незалежно від кількості гравців). Гравці підраховують свої переможні бали за карти, які вони розіграли на ділянках левади й околиць (включно з картами погоди), а також за жетони нагород у книзі пригод.

Крім того, гравці здобувають 1 або 2 переможні бали, якщо їхні жетони погоди розташовані на відповідних поділках треку.

Перемагає гравець із найбільшою кількістю переможних балів. У разі нічий гравці поділяють перемогу.

Режим подорожі



Окрім зірок за 1-ше та 2-ге місця, передбачені також ★ за такі здобутки:



1 ★ для кожного гравця, який першим досяг хоча б 1 цілі (якщо в нього є щонайменше 1 жетон нагород у першому стовпці).



1 ★ для кожного гравця, який розіграв хоча б 1 карту сонячної погоди та 1 карту дощової погоди.



Маршрут 2. Мости

Болотиста місцевість — прихисток для багатьох диких тварин. Спостерігати за ними в таких важкодоступних краях непросто. Проте десть можна перейти вбрід, десть через місток — і зустріч із велетенськими мешканцями природи не така вже й малоймовірна. Ділянку левади кожного гравця розділяє ігрове поле струмка. Щоб досягати цілей, вам потрібно розмішувати відповідні символи обабіч мостів. Тож, якщо хочете стати найкращим спостерігачем, доведеться дослідити обидва береги своєї левади.

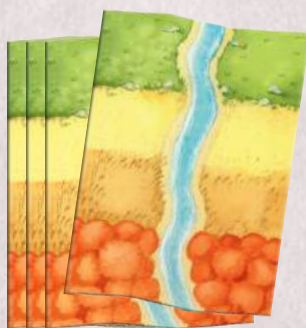
Компоненти



24 жетони мостів
(по 6 кожного з 4 кольорів)



5 додаткових карт
маршруту із символом



4 поля струмка

Підготовка до маршруту

Виконайте кроки 1–4 підготовки до гри з правил базової гри (с. 4–5).

1

Розташуйте книгу пригод поруч з основним полем і розгорніть, як показано на зображенні нижче. Не забудьте розмістити жетони виїмок відповідно до кількості гравців (див. с. 3 цих правил).



Розмістіть 5 додаткових карт маршруту поруч із полем так, щоб вони були в зоні видимості та досяжності всіх гравців.

2

Перемішайте жетони цілей і випадковим чином розмістіть 6 із них на позначених місцях. Невикористані жетони цілей поверніть у коробку.

3



4

Розмістіть маркер раунду на першій поділці треку раундів.

5

Видайте кожному гравцеві його компоненти з базової гри (описані в кроці 7 на с. 5 правил базової гри). Крім того, кожен гравець отримує 1 поле струмка та 4 випадкові жетони мостів (по 1 кожного кольору). Розмістіть жетони мостів так, щоб їхній колір збігався з кольорами на полі струмка.



6

Учасник, який останнім переходив міст пішки, отримує маркер першого гравця.



7

Перед початком гри (але після добору карт на етапі підготовки гравця) покладіть свою початкову карту місцевості (бажаним боком догори) зліва або справа від вашого поля струмка. Покладіть карту місцевості, взятую під час попереднього кроку (з колоди Е), по іншій бік поля струмка.



Правила маршруту



У грі з доповненням діють ті самі правила, що й у базовій грі, за винятком таких змін:

Розігрування карт на ділянку левади

Коли ви розіграєте карту на ділянку левади, вирішіть, по який бік від поля струмка ви хочете її розмістити. Символи, необхідні для розігрування карт, можуть бути з будь-якого боку поля струмка.



Приклад 3. Василь розіграє карту самотнього дерева. На його ділянці левади є карти з необхідними символами. Він може вибрати, на яке з позначених місць розіграти цю карту.

Важливо!

Максимальна кількість карт місцевості на вашій ділянці левади — 10. Ви можете розмішувати їх з будь-якого боку струмка в будь-якому співвідношенні.



Розігрування карт на ділянку околиць

Під час розігрування карт краєвиду, так само як і карт на ділянку левади, ви маєте вирішити, по який бік від поля струмка їх розмістити.

Зберігайте свої жетони дороги над полем струмка. По який бік струмка розміщувати карту краєвиду, вирішуйте під час її розігрування.



Приклад 4. Ділянки левади й околиць під час маршруту «Мости». Кожна з них розділена на ліву та праву сторони полем струмка.

Жетони мостів

Кожен жетон мосту містить 2 символи. Якщо на вашій ділянці левади є карти з обома цими символами, причому вони розміщені на відповідних сторонах струмка, як на жетоні мосту, — негайно переверніть цей жетон.

Перевернутий жетон приносить вам переможні бали наприкінці гри (їхнє значення вказане на звороті жетона).

Важливо! Перевертати жетони мостів можна в будь-якому порядку, незалежно від їхнього значення. Головне — виконати умови цих жетонів.

Приклад 5. Щоб перевернути цей жетон мосту,



карта із символом птаха має бути зліва від вашого поля струмка,

тоді як карта із символом дерева має бути справа від вашого поля струмка.

Кarti маршруту

Після того як ви перевернули свій другий жетон мосту, негайно візьміть 1 з додаткових карт маршруту, які лежать поруч із книгою пригод.

Важливо! Немає значення, які жетони ви перевернули — завжди беріть карту маршруту після того, як перевернули другий жетон мосту.

Приклад 6. Оксана перевертає жетон мосту зі значенням 3, оскільки виконує його умови.



Це її другий перевернутий жетон мосту, тож вона вибирає 1 з карт маршруту та додає собі в руку.

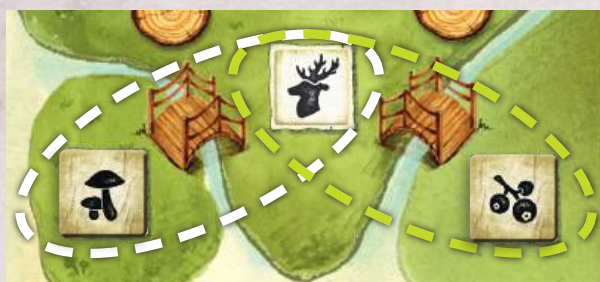
Дії в книзі пригод



■ Виконання особливих дій і (на бажання) досягнення цілей

Якщо ви розміщуєте жетон стежки в одну з виїмок у книзі пригод, виконайте нижню дію (так само, як у базовій грі). Крім того, ви можете досягти цілі.

На сторінках цього маршруту в книзі пригод є 3 зони, де можна досягнути цілі. Вони позначені одним із символів: , . Кожен із цих символів утворює пару з 2 жетонами цілей.



Зверніть увагу на міст між цими символами — разом вони відтворюють поле струмка. Щоб досягти цієї цілі, карти з потрібними символами мають бути розташовані на відповідних сторонах вашого поля струмка.



Приклад 7. Є 2 способи виконати зображені цілі:

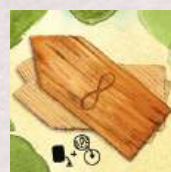
1) символ  має бути видимий **зліва** від поля струмка, а символ  — **справа**.

АБО

2) символ  має бути видимий **зліва** від поля струмка, а символ  — **справа**.

У кожній зоні досягнення цілей є 4 місця для жетонів нагород, тому гравці можуть розмістити в ній **лише** по 1 жетону свого кольору. Щоб розмістити всі свої жетони нагород, потрібно виконати по 1 цілі в кожній із зон.

■ Розміщення жетона стежки в спільній зоні



Кожен гравець може покласти будь-який зі своїх жетонів стежки в зону, показану на ілюстрації зліва. Розміщення жетона стежки в цьому місці дає вам змогу розіграти карту на ділянку левади або околиць, а також досягти цілі (так само, якби ви розмістили жетон стежки у виїмку книги пригод).

■ Завершення раунду

Раунд завершується, коли гравці розмістили всі жетони стежок. Після цього зберіть свої жетони стежок, передайте маркер першого гравця, а маркер раунду перемістіть на наступну поділку (як у базовій грі). Коли маркер раунду промине символ пісочного годинника, замініть тримач із колодою S на тримач із колодою N, скиньте всі карти з основного поля та покладіть натомість нові.

Кінець маршруту



Гра добігає кінця, коли завершено 6-й раунд (незалежно від кількості гравців).

Важливо! У цьому маршруті переможні бали за карти, які ви розіграли на своїх ділянках левади й околиць, підраховуються **окремо для кожної зі сторін поля струмка (лівої та правої)**. Ваш підсумковий рахунок — це кількість переможних балів, яку ви здобули на тій стороні, де ваш результат був **найнижчим**.

Крім того, гравці здобувають бали за перевернуті жетони мостів і жетони нагород, розміщені в книзі пригод. Перемагає гравець із найбільшою кількістю переможних балів. У разі нічиєї гравці поділяють перемогу.

Режим подорожі



Окрім зірок за 1-ше та 2-ге місця, передбачені також ★ за такі здобутки:



1 ★ для кожного гравця, який розмістив щонайменше 2 жетони нагород у книзі пригод.



1 ★ для кожного гравця, на ділянці левади якого наприкінці маршруту видимі всі такі символи:



Маршрут 3. Вітряки

Долина тюльпанів — одна з найчарівніших зупинок цієї мандрівки, особливо якщо ви спускаєтеся сюди із західних пагорбів. Погляньте, як цегляні й дерев'яні вітряки контрастують із червоно-жовтими квітковими полями! Поки ви спостерігатимете за природою, може з'явитися нагода помилуватися буянням кольорів зблизька. Тут справді варто затриматися.

Компоненти



4 диски вітряків
(по 1 кожного з 4 кольорів гравців)



16 жетонів лопатей вітряків



Використовуйте під час цього маршруту фішки гравців з окремого набору.



5 додаткових карт маршруту із символом



24 жетони стежок
(4 стартові, 16 проміжних та 4 прикінцеві)

Підготовка до маршруту

Виконайте кроки 1–4 підготовки до гри з правил базової гри (с. 4–5).

1

Розташуйте книгу пригод поруч з основним полем і розгорніть, як показано на зображенні нижче. Не забудьте розмістити жетони виїмок відповідно до кількості гравців (див. с. 3 цих правил).

Розмістіть диски вітряків, які відповідають кольорам гравців, на позначених місцях у книзі пригод (переконайтеся, що магніти тримаються). Потім прикріпіть до них відповідні лопаті в довільному порядку. Покрутіть диски так, щоб віконечко в них показувало значення 0.

2

3

Розмістіть маркер раунду на першому тюльпані треку раундів.



Розмістіть 5 додаткових карт маршруту поруч із полем так, щоб вони були в зоні видимості та досяжності всіх гравців.

4



5

Розділіть жетони стежок на стартові, проміжні й прикінцеві жетони.



символ стартового жетона стежки



проміжні жетони стежок позначені числами



символ прикінцевого жетона стежки

Перемішайте всі типи жетонів окремо, після чого видайте кожному гравцеві набір з 1 стартового жетона стежки, 3 проміжних жетонів стежок та 1 прикінцевого жетона стежки, вибраних навмання. Невикористані жетони поверніть у коробку.

6

Видайте гравцям їхні компоненти з базової гри (описані в кроці 7 на с. 5 правил базової гри) та фішки гравців. Кожен гравець створює стежку з отриманих жетонів стежок під ділянкою левади. Стежка має починатися зі стартового жетона стежки, за ним ідуть 3 проміжні жетони — від меншого до більшого значення, а завершальним є прикінцевий жетон стежки. Покладіть початкову карту місцевості (бажаним боком догори) над стартовим жетоном стежки щонайближче до лівого краю, як показано на ілюстрації нижче. Розмістіть фішку гравця свого кольору на першій поділці стежки.



7

Учасник, який останнім дарував комусь квіти, отримує маркер першого гравця та починає гру.



Правила маршруту



У грі з доповненням діють ті самі правила, що й у базовій грі, за винятком таких змін:

■ Розігрування карт місцевості

Коли ви розіграєте карту місцевості, покладіть її праворуч від останньої зіграної карти місцевості. Усі розіграні карти місцевості розміщуються зліва направо.

Зверніть увагу, що над кожним жетоном стежки може лежати не більш як 2 карти місцевості.



Приклад 8. Оксана розіграє карту місцевості. Вона має розмістити її праворуч від попередньої карти місцевості. Стрілка вказує, куди потрібно покласти нову карту.

Ви можете розігравати карти спостереження за стандартними правилами базової гри.

■ Переміщення фішки гравця жетонами стежок

Щоразу, коли ви розіграєте карту на ділянку левади і її символ збігається з одним із символів на жетоні стежки, над яким щойно розмістили карту, ви можете перемістити свою фішку на відповідний символ.

Важливо! Карта має бути розіграна на ділянці левади НАД жетоном стежки, який містить відповідний символ.

Якщо ви переміщуєте фішку, поверніть свій вітряк на 1 поділку вперед за годинниковою стрілкою.

Тепер вітряк показуватиме загальну кількість переміщень вашої фішки за всю гру (а не лише відстань останнього переміщення). Видиме число дорівнює кількості додаткових переможних балів, які ви здобудете наприкінці маршруту.

Ви можете пропускати символи на стежці, але опції повернути свою фішку назад до пропущеного символу немає.



Приклад 9. Оксана розіграє карту ящірки зеленої. Символ на карті збігається з одним із символів на жетоні стежки, що розташований безпосередньо під цією картою. Оксана вирішує перемістити свою фішку гравця на поділку із символом . Це дозволяє їй повернути диск вітряка свого кольору. Тепер вітряк показує значення 1.

Пам'ятайте, що Оксана не зможе перемістити свою фішку гравця назад на поділку із символом .

Важливо! Якщо ви використовуєте особливу дію, що дозволяє розіграти 2 карти, або розіграєте карту з 2 символами, ви все одно можете перемістити свою фішку гравця лише 1 раз, навіть якщо символи на розіграних картах збігаються з 2 символами на стежці.

Коли фішка гравця досягає останньої поділки стежки, вона залишається там до кінця гри.

■ Поворот жетонів лопатей вітряка

Кожен жетон лопаті вітряка містить дію. Коли ваша фішка гравця переміщується з одного жетона стежки на інший, виконайте дію на жетоні лопаті вітряка та переверніть його.

Оскільки ви можете пропускати поділki на стежці, ймовірно, що фішка переміститься не на 1, а одразу на 2 або більше жетонів стежок. Це дозволено правилами, проте виконати дію на жетоні лопаті вітряка та перевернути його можна лише 1 раз.



■ Дії жетонів лопатей вітряка



Візьміть 1 жетон дороги.



Візьміть 1 з доступних додаткових карт маршруту (позначених символом).



Візьміть у руку верхню карту з колоди E або W.



Візьміть будь-яку карту з основного поля та заповніть спорожніле місце верхньою картою відповідної колоди.

Після того як виконаєте дію на жетоні лопаті вітряка, переверніть його, щоб позначити, що вона більше недоступна. Кожну з дій можна виконати лише 1 раз протягом маршруту.

■ Розміщення жетона стежки в спільній зоні



Кожен гравець може покласти будь-який зі своїх жетонів стежок у зону, показану на ілюстрації зліва. Розміщення жетона стежки в цьому місці дає вам змогу розіграти карту на ділянku левади або околиць.

■ Завершення раунду

Раунд завершується, коли гравці розмістили всі жетони стежок. Після цього зберіть свої жетони стежок, передайте маркер першого гравця, а маркер раунду перемістіть на наступну поділku (як у базовій грі). Коли маркер раунду промине символ пісочного годинника, замініть тримач із колодою S на тримач із колодою N, скиньте всі карти з основного поля та покладіть натомість нові.

Кінець маршруту



Гра добігає кінця, коли завершено 6-й раунд (незалежно від кількості гравців). Гравці підраховують свої переможні бали за карти, які вони розіграли на ділянках левади й околиць.

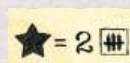
Крім того, гравці здобувають переможні бали відповідно до значення на зовнішньому колі диска вітряка — воно залежить від того, наскільки далеко просунулися ваші фішки по стежці.

Перемагає гравець із найбільшою кількістю переможних балів. У разі нічиєї гравці поділяють перемогу.

Режим подорожі



Окрім зірок за 1-ше та 2-ге місця, передбачені також ★ за такі здобутки:



1 ★ для кожного гравця, який у будь-який момент гри мав на видноті 2 символи (відмітьте це досягнення під час гри).



1 ★ для кожного гравця, який розіграв додаткову карту маршруту в цій грі.

Маршрут 4. Повітряні кулі

Чи мріяли ви колись оглянути дику природу з висоти пташиного польоту? Якщо так, то мерщій застрибуйте на повітряну кулю — і гайда! Пильнуйте за напрямком вітру, тримайте компас під рукою та готуйтеся досягати цілей. А якщо приземлитесь в правильний момент, щоб виконати особливі дії, то здобудете ще більше балів.

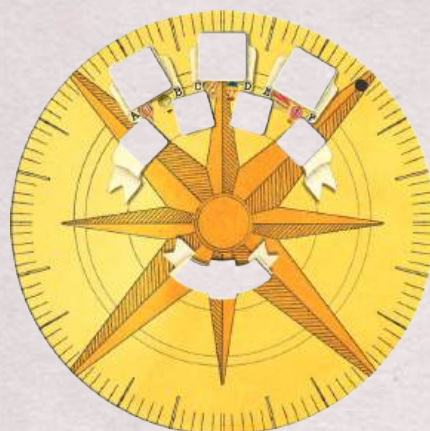
Компоненти



24 жетони повітряних куль
(по 6 у кожному з 4 наборів)



Під час цього маршруту
використовуйте фішки
гравців з окремого набору.



Диск компаса

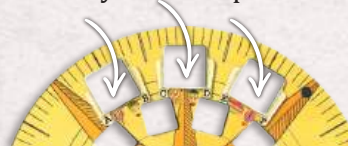
Підготовка до маршруту

Виконайте кроки 1–4 підготовки до гри з правил базової гри (с. 4–5).

1

Розташуйте книгу пригод поруч з основним полем і розгорніть, як показано на зображенні нижче. Не забудьте розмістити жетони виїмок відповідно до кількості гравців (див. с. 3 цих правил).

Розмістіть диск компаса згідно з ілюстрацією (переконайтеся, що магніт тримається). Стрілка компаса, яка містить невеличкий круглий отвір, має показувати напрямом N.



Перемішайте жетони цілей і випадковим чином розмістіть 3 з них у спеціально відведені місця на диску компаса. Невикористані жетони цілей поверніть у коробку.

Розташуйте фішку кожного гравця на лівому треку польоту повітряної кулі:

- на поділці з позначкою 4, якщо грають 4 гравці,
- на поділці з позначкою 1–3 в інших випадках.

2

3



4

Розмістіть маркер раунду на першій повітряній кулі треку раундів.

5

Видайте кожному гравцеві його компоненти з базової гри (описані в кроці 7 на с. 5 правил базової гри) і набір жетонів повітряних куль — 6 жетонів, позначених літерами від А до Ф.



6

Учасник, який останнім бачив повітряну кулю, отримує маркер першого гравця та починає гру.



Правила маршруту



У гри з доповненням діють ті самі правила, що й у базовій гри, за винятком таких змін:

Дії в книзі пригод



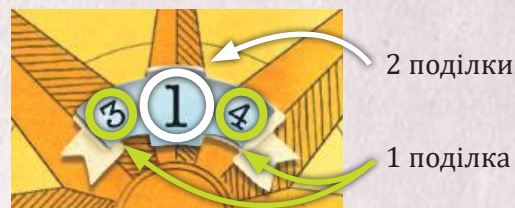
Виконання особливих дій

Якщо ви розміщуєте свій жетон стежки у виїмку книги пригод, виконайте нижню дію (як у базовій гри). Можна додатково політати на повітряній кулі та/або досягнути цілі.

Політ на повітряній кулі

Якщо число на розіграному жетоні збігається з цифрою, яку видно у віконці диска компаса, ви можете перемістити свою фішку гравця в книзі пригод на відповідну кількість поділок.

Якщо значення вашого жетона стежки збігається з **великою цифрою** на диску компаса, перемістіть свою фішку гравця на **2** поділки вперед по треку польоту повітряної кулі.



Якщо значення вашого жетона стежки збігається з однією з **малих цифр** на диску компаса, перемістіть свою фішку гравця на **1** поділку вперед по треку польоту повітряної кулі.

Якщо ви розіграєте жетон із символом «?», він набуває числового значення жетона, особливу дію якого копіює. Обидва треки описані детальніше на наступній сторінці.

Досягнення цілі

У цьому маршруті цілі представлені жетонами повітряних куль, позначеними літерами від А до Ф. Кожна літера й відповідний малюнок кулі поєднують пару символів на диску компаса.



Якщо на вашій ділянці левади є карти з обома потрібними символами, а також ви маєте відповідний жетон повітряної кулі, то після розміщення жетона стежки у виїмку книги пригод ви можете перевернути цей жетон повітряної кулі на бік із переможними балами.

Важливо! Символи в менших віконцях диска компаса можуть змінюватися, але ціль на кожному жетоні повітряної кулі дозволено виконати лише **1 раз**.



Приклад 11. Щоб виконати умови відповідної комбінації символів та перевернути жетон повітряної кулі, на вашій ділянці левади мають бути карти з такими символами:

- жетон повітряної кулі А — видимі символи і ;
- жетон повітряної кулі В — видимі символи і ;
- жетон повітряної кулі С — видимі символи і ;
- жетон повітряної кулі D — видимі символи і ;
- жетон повітряної кулі E — видимі символи і ;
- жетон повітряної кулі F — видимі символи і .

■ Розміщення жетона стежки в спільній зоні

Кожен гравець може покласти будь-який зі своїх жетонів стежки в зону, показану нижче на ілюстрації. Це дає змогу виконати до 3 різних дій:



- розіграти карту на ділянку левади або околиць;
- досягти цілі (перевернути 1 із жетонів повітряних куль, якщо виконані його умови);
- просунути свою фішку гравця на 1 поділку вперед треком польоту повітряної кулі.

■ Треки польоту повітряної кулі

Є 2 треки, якими ви можете переміщувати фішки гравців.

Лівий трек пропонує виконати додаткові дії.

Важливо! Виконуйте ці дії під час **проміжної зупинки** (див. наступну сторінку), а **не** в момент досягнення поділки.



Візьміть у руку верхню карту з колоди E.



Візьміть 1 жетон дороги.



Візьміть у руку верхню карту з колоди W.



Перегляньте верхні 1, 2 або 3 карти (залежно від поділки, якої ви досягли) з колоди N. Виберіть 1 карту та додайте в руку, а решту покладіть під низ колоди.

Правий трек містить поділки із зонами для жетонів нагород гравців. Коли ви досягаєте такої поділки, розташуйте у відповідній зоні свій жетон нагороди, починаючи з жетона з найменшим значенням.

Зона для жетонів нагород зі значенням 3



Зона для жетонів нагород зі значенням 4

Зона для жетонів нагород зі значенням 2

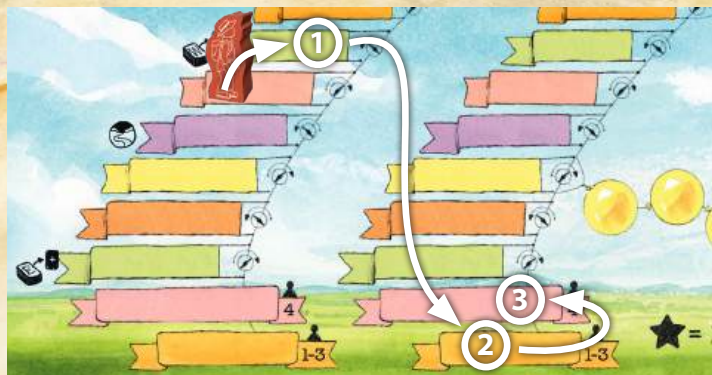


■ Проміжна зупинка

Коли вам потрібно перемістити фішку гравця по лівому треку польоту повітряної кулі, можете зробити **проміжну зупинку до або після переміщення**.

Під час проміжної зупинки виконайте **всі** додаткові дії, доступні на поділці з вашою фішкою, а також усі дії з поділок нижче. Після цього перемістіть свою фішку гравця на стартову поділку правого треку відповідно до кількості гравців.

Важливо! Проміжна зупинка не вважається переміщенням фішки гравця. Її виконують до або після переміщення. Якщо потрібно переміститися двічі, ви можете спочатку переміститися на 1 поділку, потім зробити проміжну зупинку, а потім ще раз переміститися на 1 поділку вперед по правому треку польоту повітряної кулі.



Приклад 12. Степан може перемістити свою фішку гравця на 2 поділки. Спочатку він переміщується на 1 поділку по лівому треку, зупиняючись на поділці ①. Потім він вирішує зробити проміжну зупинку. Степан виконує всі додаткові дії з лівого треку до досягнутої поділки: бере 1 карту з колоди **E**, 1 жетон дороги та 1 карту з колоди **W**. Після цього він переміщує свою фішку гравця на стартову поділку правого треку (позначена ②). У нього залишається 1 бал переміщення, тому він рухається далі на поділку ③.

■ Кінець раунду та поворот диска компаса

Раунд завершується, коли гравці розмістили всі жетони стежок.

Після цього поверніть диск компаса. Щоб визначити напрямок його повороту, перевірте, який із гравців просунувся найдалі (або найвище) по будь-якому з треків. Символ на поділці, де розташовується його фішка, визначає напрямок повороту.



Поверніть диск компаса на 90° за годинниковою стрілкою.



Поверніть диск компаса на 90° проти годинникової стрілки.

Важливо! Диск компаса потрібно повертати точно на 90°. Великі стрілки компаса мають збігатися зі стрілками в книзі пригод.

Після цього зберіть свої жетони стежок, передайте маркер першого гравця, а маркер раунду перемістіть на наступну поділку (як у базовій грі). Коли маркер раунду промине символ пісочного годинника, замініть тримач із колодою **S** на тримач із колодою **N**, скиньте всі карти з основного поля та покладіть натомість нові.

Кінець маршруту



Гра завершується наприкінці 6-го раунду (незалежно від кількості гравців). Гравці підраховують свої переможні бали за карти, які вони розіграли на ділянках левади й околиць, а також за жетони нагород у книзі пригод.

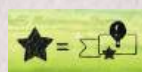
Крім того, ви здобуваєте переможні бали за перевернуті жетони повітряних куль.

Перемагає гравець із найбільшою кількістю переможних балів. У разі нічиєї гравці поділяють перемогу.

Режим подорожі



Окрім зірок за 1-ше та 2-ге місця, передбачені також ★ за такі здобутки:



1 ★ для кожного гравця, який досяг останньої поділки будь-якого з треків (це досягнення потрібно відмітити під час гри).



1 ★ для кожного гравця, який перевернув усі 6 жетонів повітряних куль.

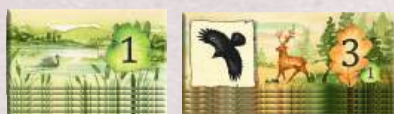
Маршрут 5. Оглядова вежа

Оглядова вежа не лише відкриває захопливий краєвид згори, а й дає змогу побачити різні дивовижі природи крізь вікна, поки ви підійматиметеся. З кожним поверхом розкриватимуться таємниці місцевої флори та фауни, а бінокль, який ви отримаєте під час гри, допоможе краще роздивитися нові види, виконати цілі й додаткові дії. Розігруйте карти на леваді, щоб крок за кроком просуватися вище і вище, до самого верху вежі.

Компоненти



6 спеціальних жетонів стежки



16 жетонів горизонту
(6 зі значенням 1 і по 5 зі значенням 3 та 5)



Під час цього маршруту
використовуйте фішки
гравців з окремого набору.



12 додаткових карт маршруту
із символом



20 жетонів вежі
(по 5 кожного з 4 кольорів гравців)

Підготовка до маршруту

Виконайте кроки 1–4 підготовки до гри з правил базової гри (с. 4–5).

- 1 Розташуйте книгу пригод поруч з основним полем і розгорніть, як показано на зображенні нижче. Не забудьте розмістити жетони виїмок відповідно до кількості гравців (див. с. 3 цих правил).

Розмістіть 2 жетони горизонту зі значенням 5 на вказаних місцях.

Розмістіть 2 жетони горизонту зі значенням 3 на вказаних місцях.

Розмістіть решту жетонів горизонту зі значенням 3 і 5 долілиць окремими стосами поруч із книгою пригод.

Складіть усі жетони горизонту зі значенням 1 горілиць у стос на позначеному місці.

Перемішайте жетони цілей, випадковим чином витягніть 6 із них і розмістіть на вказаних місцях. Невикористані жетони цілей поверніть у коробку.



- 7 Розмістіть маркер раунду на першому поверсі треку раундів мінівежі.

- 8 Перетасуйте 12 додаткових карт маршруту та складіть їх долілиць у стос поруч із книгою пригод. Потім відкрийте 4 карти й розмістіть їх горілиць.



- 9 Розмістіть 6 спеціальних жетонів стежок поруч із книгою пригод.

- 10 Видайте кожному гравцеві його компоненти з базової гри (описані в кроці 7 на с. 5 правил базової гри), фішки гравців, а також набір із 5 жетонів вежі відповідного кольору.



- 11 Учасник, який останнім користувався біноклем, отримує жетон першого гравця та починає гру.



Правила маршруту

У грі з доповненням діють ті самі правила, що й у базовій грі, за винятком таких змін:

■ На початку кожного раунду

Важливо! Пропустіть цей крок у 1-му раунді гри.

На початку 2-го та кожного наступного раунду кожен гравець (за порядком ходу) має:

● Розмістити жетон вежі

Кожен гравець розміщує жетон вежі під 1 вибраним стовпцем карт на своїй ділянці левади. Стовпцем вважається карта місцевості та всі карти спостереження, розіграні на цю карту. Розміщений жетон вежі залишається під цим стовпцем до кінця маршруту. Наступний жетон вежі **не можна** розміщувати під стовпцем, де вже лежить жетон вежі.

Потім кожен гравець переміщує свою фішку гравця на поверх вежі, номер якого відповідає кількості карт у вибраному стовпці (включно з картою місцевості).



Для фішок гравців відведене окреме місце — тераса, як на ілюстрації зліва.



Приклад 13. На початку 3-го раунду Василь вирішує покласти жетон вежі під стовпцем, що містить 2 карти. Він не може покласти жетон під вищим стовпцем (із 3 карт), оскільки там уже є жетон. Тому він переміщує фішку гравця на 2-й поверх оглядової вежі.

● Замінити жетони стежок

Перемішайте та витягніть стільки спеціальних жетонів стежок, скільки гравців бере участь у грі. Розмістіть їх горілиць у досяжності всіх гравців.

Починаючи з першого гравця, кожен вибирає 1 зі своїх жетонів стежок, відкладає його вбік (до невикористаних жетонів стежок), а натомість бере 1 зі спеціальних жетонів стежок.

Ви можете використовувати спеціальний жетон стежки так само, як будь-який інший жетон стежки вашого кольору. Дії, позначені на жетоні стежки, потрібно виконувати за порядком.

Символи на спеціальних жетонах стежки

- Ви можете розіграти карту з руки на ділянку левачи або околиць.
- Ви можете розіграти до 2 карт з руки на ділянку левачи та/або околиць.
- Візьміть будь-яку карту з указанного ряду або стовпця.
- Візьміть 2 різні карти з указанного ряду або стовпця (заповніть спорожнілі місця після того, як узяти другу карту).
- Візьміть верхню карту з колоди N.
- Візьміть будь-яку карту з основного поля та заповніть спорожнілі місце верхньою картою відповідної колоди.
- Візьміть 1 жетон дороги.
- Виконайте дію бінокля.

Важливо! Кожен спеціальний жетон стежки дає змогу виконати 2 різні дії бінокля.

■ Бінокль

Якщо вам доступна дія бінокля, ви можете вибрати 1 з дій на поточному **або** будь-якому нижчому поверсі.

Важливо! Якщо ви виконуєте 2 дії бінокля, вони мають бути різними.

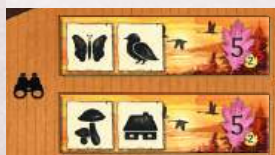
● Дії бінокля



Дії бінокля на 1-му поверсі:

Виберіть 1 дію:

- розіграйте до 2 карт;
- візьміть 2 жетони дороги;
- подивіться верхні 3 карти будь-якої колоди на полі, виберіть з них одну й додайте в руку, а решту покладіть під низ цієї колоди;
- візьміть будь-яку карту з основного поля та додайте в руку (спорожніле місце заповніть).



Дії бінокля на 1-му, 3-му та 6-му поверхах:

Візьміть 1 жетон горизонту з відповідним значенням (1 бал на 1-му поверсі, 3 бали на 3-му поверсі, 5 балів на 6-му поверсі).



Дія бінокля на 2-му поверсі:

Додайте 1 карту маршруту в руку. Заповніть спорожніле місце картою з колоди маршрутів.



Дії бінокля на 2-му, 3-му та 4-му поверхах:

Якщо ви виконуєте вимоги цілі (2 видимі символи на ділянці левачи), розмістіть жетон нагороди, значення якого відповідає номеру цього поверху.

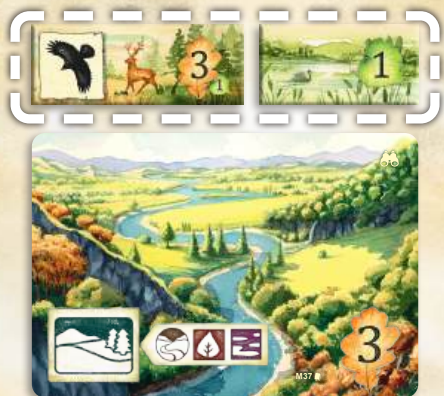


Дія бінокля на 5-му поверсі:

Візьміть у руку 2 додаткові карти маршруту. Заповніть спорожнілі місця картами з колоди маршрутів.

Жетони горизонту

Розмістіть ці жетони на своїй ділянці околиць:



Жетони зі значенням 1 приносять 1 переможний бал наприкінці гри.



Жетони зі значенням 3 і 5 приносять повну кількість балів (3 або 5 відповідно — див. велику цифру на жетоні), якщо наприкінці гри на вашій ділянці левади відкриті відповідні символи. Якщо ж таких символів немає, жетони приносять менше балів (1 або 2 відповідно — див. малу цифру на жетоні).



Розміщення жетона стежки в спільній зоні



Кожен гравець може покласти будь-який зі своїх жетонів стежки в зону, показану на ілюстрації зліва. Розміщення жетона стежки в цьому місці дає вам змогу розіграти карту на ділянку левади або околиць.

Завершення раунду

Раунд завершується, коли гравці розмістили всі жетони стежок. Після цього зберіть свої жетони стежок (включно з тими, що були відкладені на початку раунду). Відтак зберіть усі спеціальні жетони стежки, перемішайте їх із невикористаними жетонами з попередніх раундів, а потім виберіть нові спеціальні жетони відповідно до кількості гравців.

Передайте маркер першого гравця й перемістіть маркер раунду на наступну поділку (як у базовій грі). Коли маркер раунду промине символ пісочного годинника, замініть тримач із колодою S на тримач із колодою N, скиньте всі карти з основного поля та покладіть натомість нові.

Кінець маршруту



Гра добігає кінця, коли завершено 6-й раунд (незалежно від кількості гравців). Гравці підраховують свої переможні бали за карти, які вони розіграли на ділянках левади й околиць, а також за жетони нагород у книзі пригод.

Крім того, гравці здобувають переможні бали за:



стовпець із понад 6 карт — кожна додаткова карта дає 1 бал (наприклад, 9 карт у стовпці принесуть 3 бали);



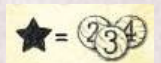
розміщення всіх 3 жетонів нагород — 3 бали.

Перемагає гравець із найбільшою кількістю переможних балів. У разі нічиєї гравці поділяють перемогу.

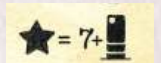
Режим подорожі



Окрім зірок за 1-ше та 2-ге місця, передбачені також ★ за такі здобутки:



1 ★ для кожного гравця, який розмістив усі свої жетони нагород у книзі пригод.



1 ★ для кожного гравця, який зібрав у своїй леваді стовпець із 7 або більше карт.



Маршрут 6. Печера

Ми пройшли довгий шлях і нарешті дісталися печери. Чи допоможе нам досвід попередніх мандрівок краще дослідити її глибини? Можливо, вдасться відшукати легендарні наскельні малюнки? Надіваємо налобні ліхтарі, пакуємо рюкзаки, кидаємо останній погляд на небо — і вперед!.. Усередині не так темно, як здавалося. Ми обережно просуваємося вглиб, готові зустрітися з небаченими досі рослинами й тваринами.

Компоненти



20 жетонів малюнків
(по 4 кожного з 5 типів)



Під час цього маршруту використовуйте фішки гравців з окремого набору.



4 карти печерних знахідок



32 додаткові карти маршруту із символом 
(по 8 карт для колод N, W, S і E)

Підготовка до маршруту

Виконайте кроки 1–4 підготовки до гри з правил базової гри (с. 4–5).

1

Розташуйте книгу пригод поруч з основним полем і розгорніть, як показано на зображенні нижче. Не забудьте розмістити жетони виїмок відповідно до кількості гравців (див. с. 3 цих правил).

Розмістіть маркер раунду на першому мініралі треку раундів.

Перемішайте жетони цілей, потім витягніть 8 жетонів і випадковим чином розмістіть їх на позначених місцях. Невикористані жетони цілей поверніть у коробку.

Розташуйте фішки гравців біля входу до печери.

2

3

4



5

Розмістіть 4 карти печерних знахідок поруч із книгою пригод.

6

Утворіть стос жетонів печерних малюнків.

У грі на 1 або 2 гравців використовуйте 2 набори жетонів по 5 різних типів (загалом 10 жетонів).

У грі на 3 гравців використовуйте 3 набори жетонів по 5 різних типів (загалом 15 жетонів).

У грі на 4 гравців використовуйте всі жетони печерних малюнків (20 жетонів).

Перемішайте жетони, а потім випадковим чином розмістіть їх горілиць на позначених місцях у книзі пригод відповідно до кількості гравців (як показано нижче).

1+	3+	1+	4	3+
3+	1+	4	1+	1+
1+	4	3+	1+	4
3+	1+	1+	4	1+

У грі на 4 гравців розмістіть жетони на всіх клітинках.

У грі на 3 гравців розмістіть жетони на клітинках із позначками 1+ та 3+.

У грі на 1 або 2 гравців розмістіть жетони на клітинках із позначками 1+.

Невикористані жетони поверніть у коробку.

7

У базові колоди N, W, S та E замішайте відповідні колоди додаткових карт  маршрутів. Для цього візьміть кожну з базових колод і поділіть її на дві рівні частини. До першої половини кожної базової колоди додайте відповідну колоду  маршрутів долілиць та перетасуйте. Потім покладіть цю перетасовану частину долілиць поверх другої половини й розмістіть колоди у відповідні тримачі для карт.

У такий спосіб додаткові карти  маршруту опиняться у верхній частині колод, тож їх вистачить для повного проходження  маршруту.

8

Учасник, який останнім тримав у руках лопату, одержує маркер першого гравця та починає гру.



Правила маршруту



У грі з доповненням діють ті самі правила, що й у базовій грі, за винятком таких змін:

Дії в книзі пригод



■ Виконання особливих дій і (на бажання) отримання малюнка

Якщо ви розміщуєте жетон стежки у виїмку книги пригод, то виконуєте нижню дію (як у базовій грі).

Додатково ви можете взяти 1 жетон малюнка, якщо виконані певні умови. На вашій ділянці левади мають бути видимі 2 символи: один відповідає символу над стовпцем, де розміщений бажаний жетон малюнка, інший — символу на початку рядка з цим жетоном.

Отримані жетони малюнків розміщуйте на ділянці околиць.

Важливо!

Кожен малюнок у вашій колекції має бути унікальним — брати два однакові не можна.





Приклад 14. Щоб узяти зазначений жетон малюнка, на вашій ділянці левади мають бути символи  і .

Після того як ви взяли жетон малюнка, перемістіть свою фішку гравця на наступну поділку вглиб печери. Ви можете рухатися лише вправо й не маєте права повертатися назад.

■ Розміщення жетона стежки в спільній зоні



Кожен гравець може покласти будь-який зі своїх жетонів стежки в зону, показану на ілюстрації зліва. Розміщення жетона стежки в цьому місці дає вам змогу розіграти карту на ділянку левади або околиць, а також отримати жетон малюнка (якщо на вашій леваді видимі обидва потрібні символи й у вас ще немає жетона цього типу).

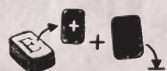
■ Печера та її дії

Щоразу, коли ви берете жетон малюнка і переміщуєте фішку гравця на наступну поділку в печері, активується відповідний ефект або дія.

● Дії поділок печери



Візьміть верхню карту з колоди **N**.



Візьміть верхню карту з колоди **E**, а потім розіграйте будь-яку карту з руки.



Візьміть 1 з карт печерної знахідки.

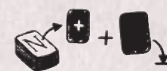


Значення, вказані біля поділок, приносять переможні бали наприкінці гри. Під час підрахунку балів враховується лише поділка з найбільшим значенням, яку проминула ваша фішка або на якій вона перебуває зараз.



Розмістіть жетон нагороди зі значенням, що відповідає кількості додаткових карт  маршруту, які ви розіграли на ділянці левади. Якщо ви розіграли 4 або менше карт, покладіть жетон зі значенням 2. Якщо 5 або 6 карт — жетон зі значенням 3. Якщо 7 або більше — жетон зі значенням 4.

Важливо! На кожній поділці може розташовуватися лише 1 жетон нагороди. Ви не можете перемістити свою фішку гравця далі коридором печери, якщо на відповідній поділці вже є жетон нагороди.



Візьміть верхню карту з колоди **N**, а потім розіграйте будь-яку карту з руки.

■ Завершення раунду

Раунд завершується, коли гравці розмістили всі жетони стежок. Після цього зберіть свої жетони стежок, передайте маркер першого гравця, а маркер раунду перемістіть на наступну поділку (як у базовій грі). Коли маркер раунду промине символ пісочного годинника, замініть тримач із колодою **S** на тримач із колодою **N**, скиньте всі карти з основного поля та покладіть натомість нові.

Кінець маршруту



Гра добігає кінця, коли завершено 6-й раунд (незалежно від кількості гравців). Гравці підраховують свої переможні бали за карти, які вони розіграли на ділянках левади й околиць, за жетони нагород у печері, а також за поділку з найбільшим значенням переможних балів, на якій перебуває або яку проминула фішка гравця.

Перемагає гравець із найбільшою кількістю переможних балів. У разі нічиєї гравці поділяють перемогу.

Режим подорожі



Окрім зірок за 1-ше та 2-ге місця, передбачені також ★ за такі здобутки:



1 ★ для кожного гравця, який розіграв карту печерної знахідки.



1 ★ для кожного гравця, який розіграв найбільше додаткових карт  маршруту. У разі нічиєї ★ отримують усі гравці, що поділяють 1-ше місце.

Соло-режим



В основі цього режиму лежать правила, описані на с. 14–15 правил базової гри. Ви змагатиметеся з уявним гравцем на ім'я Ровер. У соло-режимі можна проходити як окремий маршрут, так і грати в режимі подорожі.

Переможні бали та ★



Правила здобуття ★ у соло-режимі інакші, ніж у грі на кількох гравців. Тому ігноруйте інструкції режиму подорожі наприкінці описів маршрутів.

Після завершення кожного маршруту підрахуйте ★ згідно з правилами, наведеними в цьому розділі. Коли ви пройшли всі маршрути, порівняйте кількість здобутих ★ з таблицею нижче, щоб дізнатися, наскільки добре ви впоралися в протистоянні з Ровером.

Таблиця результатів для соло-режиму

<14	Мандрівка була приємною, проте ваш альбом зі скетчами залишає бажати кращого.
15–18	Мета досягнута, але кількох важливих представників флори й фауни ви все-таки пропустили.
19–22	Ви зробили чимало чудових замальовок і зафіксували цінні спостереження. Вітаємо!
23–24	Такому чудовому альбому можна хіба позаздрити!

Якщо ви вирішили грати лише 1 маршрут, підрахуйте здобуті ★ за правилами цього розділу. Якщо ви здобули 3 або більше ★, то перемагаєте Ровера!

Зміни в підготовці до партії

■ Підготовка до гри

Підготуйте маршрут згідно з розділом «Підготовка до маршруту».

Розмістіть тайл соло-гри поруч з основним полем.

Перемішайте долілиць жетони стежок (включно з жетонами «?») решти 3 кольорів, сформуйте стос і покладіть його поруч із тайлом соло-гри.

Візьміть по 1 кольоровому маркеру кожного з решти кольорів й випадковим чином розмістіть їх горілиць на 3 місцях навколо тайла соло-гри.

Ровер не має ні власної ділянки левади, ні ділянки околиць, тому карти, які він отримує під час гри, складайте горілиць у колоду над тайлом соло-гри.

Важливо! У деяких маршрутах символ на верхній карті у колоді Ровера відіграватиме роль наприкінці раунду — це буде описано в сценарії.

Перед стартом маршруту візьміть свої початкові карти та заповніть порожнілі місця на полі картами з відповідних колод. Потім візьміть усі карти з 1-го ряду під тримачами колод, а також 1 карту з колоди **N** і покладіть їх у колоду Ровера. Після цього знову заповніть порожнілі місця на основному полі.

■ Зміни в перебігу гри, завершенні партії та підрахунку балів

Під час гри дотримуйтеся всіх змін, описаних на с. 15 правил базової гри. У базовій грі виїмки розміщені на полі привалу. Оскільки в цьому доповненні поле привалу не грає, використовуйте натомість виїмки на сторінках книги пригод. Усі правила базової гри, що стосуються поля привалу, тепер поширюються на книгу пригод.

Додаткові зміни в окремих маршрутах описано на наступних сторінках.

Маршрут 1. Початок

Під час цього маршруту Ровер гратиме наборами жетонів нагород і жетонів погоди будь-якого одного кольору, за винятком вашого. Розмістіть жетони погоди Ровера на ігровому полі поруч із жетонами гравця, а жетони нагород — поруч із тайлом соло-гри.

Наприкінці кожного раунду перевіряйте, чи збігається символ на верхній карті колоди Ровера з одним із символів цілей. Якщо так — розмістіть жетон нагороди Ровера (починаючи з жетона з найменшим значенням) на першому вільному місці відповідної цілі. Зверніть увагу: для досягнення цілі Роверу достатньо лише 1 із 2 необхідних символів на верхній карті його колоди. У такому разі він займає перше місце біля цієї цілі, і гравець уже не може здобути ★ за перше досягнення цілі.

Якщо Ровер бере карту, на яку вказує один із індикаторів погоди, перемістіть відповідний жетон погоди на 1 поділку вперед по відповідному треку. Якщо він бере карту, на яку вказують обидва індикатори, перемістіть обидва жетони погоди на 1 поділку по кожному з треків. Якщо жетон погоди Ровера досягає останньої поділки, покладіть одну з карт погоди долілиць поруч із його колодою. Ровер завжди бере нижню карту з книги пригод.

Незалежно від значення карти, кожна карта погоди в колоді Ровера приносить йому 2 переможні бали наприкінці гри.

- Ви здобуваєте 1 ★, якщо наприкінці маршруту маєте більше переможних балів, ніж Ровер.
- Ви здобуваєте 1 ★, якщо маєте щонайменше 65 переможних балів.
- Ви здобуваєте 1 ★, якщо першими виконали щонайменше 2 цілі (тобто маєте як мінімум 2 жетони нагород у першому стовпці).
- Ви здобуваєте 1 ★, якщо вам вдалося розіграти щонайменше 1 карту сонячної погоди та 1 карту дощової погоди.

Маршрут 2. Мости

Ви берете карту маршруту **щоразу**, коли перевертаєте жетон мосту. Наприкінці гри всі карти, які ви не взяли, переходять у колоду Ровера.

Соло-режим

Ровер не виконує цілі під час цього маршруту.

Наприкінці гри підрахуйте всі переможні бали на картах у колоді Ровера, поділіть результат навпіл та округліть у менший бік.

- Ви здобуваєте 1 ★, якщо наприкінці маршруту маєте більше переможних балів, ніж Ровер.
- Ви здобуваєте 1 ★, якщо наприкінці маршруту маєте щонайменше 35 переможних балів.
- Ви здобуваєте 1 ★, якщо до кінця маршруту розмістили щонайменше 2 жетони в книзі пригод.
- Ви здобуваєте 1 ★, якщо наприкінці маршруту на вашій ділянці левади видимі такі символи: , , .

Маршрут 3. Вітряки

Ровер не пересувається стежками та не має власного вітряка.

Щоразу, коли Ровер бере  карту з основного поля, то відразу ходить ще раз. (Якщо під час цього додаткового ходу Ровер знову бере  карту, ще одного ходу він **не отримує**.)

Наприкінці гри підрахуйте всі переможні бали Ровера й подивіться, скільки карт місцевості із символом  є в його колоді. Кожен такий символ приносить Роверу 1 додатковий переможний бал.

- Ви здобуваєте 1 ★, якщо наприкінці маршруту маєте більше переможних балів, ніж Ровер.
- Ви здобуваєте 1 ★, якщо наприкінці маршруту маєте щонайменше 60 переможних балів.
- Ви здобуваєте 1 ★, якщо протягом гри у вас одночасно були видимі 2 відповідні символи  (відмітьте це досягнення під час гри).
- Ви здобуваєте 1 ★, якщо протягом гри ви розіграли додаткову карту маршруту.

Маршрут 4. Повітряні кулі



Під час цього маршруту Ровер отримує фішку гравця та жетони нагород будь-якого одного кольору, за винятком вашого. Розмістіть фішку на першій поділці **правого** треку.

Щоразу, коли Ровер розіграє жетон стежки із символом «?», перемістіть його фішку на 2 поділки вперед. Коли Ровер досягає поділки з жетоном нагороди, покладіть його жетон нагороди на відповідне місце. Наприкінці гри додайте значення з жетонів нагород до загальної кількості переможних балів Ровера, які йому принесли карти в колоді.

- Ви здобуваєте 1 ★, якщо наприкінці маршруту маєте більше переможних балів, ніж Ровер.
- Ви здобуваєте 1 ★, якщо наприкінці маршруту маєте щонайменше 65 переможних балів.
- Ви здобуваєте 1 ★, якщо вам вдалося досягти останньої поділки на будь-якому з треків (відмітьте це досягнення під час гри).
- Ви здобуваєте 1 ★, якщо вам вдалося перевернути всі 6 жетонів повітряних куль.

Маршрут 5. Оглядова вежа



Під час цього маршруту Ровер використовує жетони нагород будь-якого одного кольору, за винятком вашого.

Розмістіть додаткові карти маршруту в ряд, щоб було легко побачити, яку карту виклали першою. Щоразу, коли ви братимете карти маршруту з цього ряду, пересуньте позосталі карти вліво і дозаповніть лише крайнє праве місце.

Наприкінці кожного раунду перевіряйте, чи збігається символ на верхній карті колоди Ровера з одним із символів цілей. Якщо так — розмістіть жетон нагороди Ровера, значення якого відповідає номеру поверху вежі, у спеціально відведеному місці на цьому поверсі.

Після того як перевірите, чи досяг Ровер цілі, покладіть крайню ліву карту з ряду на верх його колоди, а потім дозаповніть ряд.

- Ви здобуваєте 1 ★, якщо наприкінці маршруту маєте більше переможних балів, ніж Ровер.
- Ви здобуваєте 1 ★, якщо наприкінці маршруту маєте щонайменше 65 переможних балів.
- Ви здобуваєте 1 ★, якщо на вашій ділянці левади є стовпець зі щонайменше 7 карт.
- Ви здобуваєте 1 ★, якщо вам вдалося розмістити всі 3 жетони нагород у книзі пригод.

Маршрут 6. Печера



Під час цього маршруту Ровер не збирає жетони малюнків.

У середині гри — перед оновленням карт на полі — візьміть усі відкриті карти маршруту та покладіть у колоду Ровера.

Наприкінці гри додайте до колоди Ровера всі нерозіграні карти печерних знахідок.

Кожна карта маршруту в колоді Ровера приносить 1 додатковий переможний бал.

- Ви здобуваєте 1 ★, якщо наприкінці маршруту маєте більше переможних балів, ніж Ровер.
- Ви здобуваєте 1 ★, якщо наприкінці маршруту маєте щонайменше 65 переможних балів.
- Ви здобуваєте 1 ★, якщо вам удалося розіграти карту печерної знахідки.
- Ви здобуваєте 1 ★, якщо розіграли більше карт маршруту із символом , ніж є в колоді Ровера.



Картотека

звичайна назва		наукова назва	цікавий факт	місце й дата спостереження
M01–M08	Грозава хмара		Що години Землею проноситься десятки тисяч гроз, особливо над тропічними регіонами й островами.	
M09–M16	Сонячні хмаринки		Веселки після дощу здаються дугами, але насправді мають форму кола. Побачити це можна з висоти — наприклад, з літака.	
M17	Горностай	Mustela nivalis	Деякі горностаї взимку змінюють колір хутра на білий, щоб краще маскуватися на снігу. Проте якщо снігу немає, біле хутро робить їх легкою здобиччю.	
M18	Яблуня домашня	Malus pumila	Садова яблуня чудово підходить для ландшафтного дизайну. А якщо посадити кілька різних сортів, це подовжить період цвітіння та збільшить урожай завдяки перехресному запиленню.	
M19	Гніздівка звичайна	Neottia nidus-avis	Гніздівка звичайна не фотосинтезує. Вона отримує поживні речовини в інший спосіб — завдяки мікоризним грибам на корінні, які їй постачають їй воду та мінерали.	
M20	Мурашник		Мурахи живуть в ієрархічних спільнотах, де кожен має свою роль. Робочі мурахи виконують більшість завдань, а королева відкладає яйця.	
M21	Гіднеллум блакитний	Hydnellum caeruleum	Це сапротрофний гриб, який отримує всі поживні речовини з мертвої органіки.	
M22	Шлюз		Сучасні меліораційні проєкти враховують не лише економічну ефективність території, а й природне середовище.	
M23	Жива огорожа		Ще в бронзову добу для позначення меж земельних ділянок висаджували смуги рослин.	
M24	Тюльпан лісовий	Tulipa sylvestris	Культивувати тюльпани почали, імовірно, в X столітті в Персії. До Європи вони потрапили з Туреччини в XVI столітті.	
M25	Пейзаж із голландським вітряком		Голландські вітряки з'явились у XVII столітті. Їх вирізняє нерухомий корпус і поворотний верх.	
M26	Дерев'яні черевики (знахідка)		Таке взуття захищало ноги від механічних ушкоджень, тому його часто носили селяни та робітники в середньовічній Європі.	
M27	Ялина європейська	Picea abies	Одне з найстаріших дерев у світі — ялина європейська, що росте у Швеції. Вона відома за назвою Старий Тікко й має близько 9565 років.	
M28	Опеньок луговий	Marasmius oreades	Цей гриб гігрофаний — змінює колір залежно від того, поглинає воду чи втрачає.	
M29	Омелюх звичайний	Bombycilla garrulus	Омелюх звичайний може з'їсти за день удвічі більше, ніж важить сам.	
M30	Сарна європейська	Capreolus capreolus	Сарни можуть видавати звуки, схожі на собаче гавкання.	
M31	Бджола-тесля фіолетова	Xylocopa violacea	Як і звичайні бджоли, бджоли-теслі відіграють важливу роль у переносі пилку з квітки на квітку. Бджоли відповідають за розмноження 80 % усіх рослин на планеті, а ті — за виживання тварин.	
M32	Росомаха	Gulo gulo	Росомахи полюють подібно до тхорів: вони нерідко нападають на більшу за себе здобич і можуть убити кількох тварин поспіль, щоб зробити запаси.	
M33	Осоїд євразійський		Комбінований будинок — перший цегляний поверх і другий дерев'яний — має чимало переваг. Цегла забезпечує стійкість, накопичує тепло та захищає від вологи, тоді як дерево — чудовий матеріал, щоб створити широкі звиси, балкони або еркери й не перевантажити конструкцію.	
M34	European honey buzzard	Pernis apivorus	Apivorus означає «поїдач бджіл». Основна їжа осоїда — личинки ос, шершнів і бджіл, а окрім того, харчується іншими комахами й дрібними хребетними.	

M35	Сосновий шовкопряд (гусінь)	<i>Dendrolimus pini</i>	Гусінь поїдає оболонку свого яйця відразу після вилуплення. Потім переходить до хвої: спершу лише надгризає голки, а з часом здатна ковтати їх цілком.
M36	Єнотоподібний собака	<i>Nyctereutes procyonoides</i>	Єнотоподібні собаки походять зі Східної Азії. Їх завезли до Європи для розведення на хутро. Нині ж на території Європейського Союзу цей вид визнали інвазійним.
M37	Пейзаж із річкою		Усі найдавніші цивілізації світу виникали поблизу річок.
M38	Пейзаж з оленем, яструбом і вовком		Хижаки відіграють важливу роль у харчовому ланцюгу, оскільки регулюють чисельність інших тварин. Без природних ворогів траводні можуть порушити баланс екосистеми, імовірна нестача їжі.
M39	Венера з Облазової		Вік жіночої фігурки, знайденої в печері Облазова, оцінюють приблизно в 15 000 років. У тій же печері виявили й інші сліди проживання, як-от знаряддя праці, якими користувалися неандертальці близько 100 000 років тому.
M40	Крем'яне ручне рубило		Ручні рубила виготовляли з каменю, зазвичай кременю, оббиваючи краї. Знаряддя використовували для різання, розколювання тощо.
M41	Пейзаж із печерою в пісковикі		Пісковик — це гірська порода, утворена переважно із силікату. Залежно від складу, має різне забарвлення — від білого до жовтого, червоного, сіро-зеленого й аж до майже чорного.
M42	Пейзаж із печерою		Найдовша печера у світі — Мамонтова печера у США, яка має протяжність 686 кілометрів.
M43	Пейзаж із будинками в печері		Набатейське місто в Йорданії, висічене в скелях, нині відоме як Петра (з грецької — «скеля»). Його первісна назва — Ракму, що перекладається як «різнобарвна», адже залежно від часу доби скелі змінюють свій колір.
M44	Вогнище перед печерою		Коли людина прямоходяча (<i>Homo erectus</i>) навчилася добувати вогонь, це стало поворотним моментом у доісторії людства. Упродовж тисячоліть вогонь набув символічного значення — тепла, захисту й життя, а окрім того, руйнування. Цей контраст відображено в грецькому міфі про Прометея.
M45	Будинок на скелі		Таунг Калат у М'янмі та монастир на Стовпі Кацхі в Грузії — приклади культових споруд на скелях, де усамітнення та віддаленість від світу сприяють духовному зосередженню.
M46	Будинок у скелі		Житлові споруди, висічені в скелях, можна побачити в турецькому містечку Учхісар.
M47	Книжковий псевдоскорпіон	<i>Chelifer cancrivorus</i>	Псевдоскорпіони насправді дуже корисні для людей. Вони живляться небезпечними для пасік шкідниками та міллю, що псує книжкові фонди.
M48	<i>Plectogona sanfilippo</i>	<i>Plectogona sanfilippo</i>	Багатоніжки цього виду мешкають на висоті від 525 до 836 м над рівнем моря. Види, що трапляються лише в певних середовищах, називають ендемічними.
M49	Альпійський бабак	<i>Marmota marmota</i>	Під час сплячки температура тіла бабаків знижується з 36 °C до 8–10 °C. Споживання кисню падає в 30 разів, а частота серцебиття зменшується з 220 до 30 ударів на хвилину.
M50	Асплений тендітний	<i>Asplenium trichomanes</i>	У народній медицині його використовували як відхаркувальний засіб — для очищення дихальних шляхів від слизу.
M51	Сталактити		Сталактити наростають дуже повільно — максимум до 0,25–3 мм на рік.
M52	Сталагміти		Один із найвищих відомих сталагмітів розташований у печері Шон-Дунг у В'єтнамі. Його висота сягає більш як 70 метрів.
M53	Тритон альпійський	<i>Ichthyosaura alpestris</i>	Після відкладання яєць самка загортає їх у листя водяних рослин.
M54	Протей європейський	<i>Proteus anguinus</i>	Протеї мешкають у печерах Динарських Альп. Вони трапляються навіть на глибині до 300 метрів під землею.
M55	Стрічка звичайна	<i>Scoliopteryx libatrix</i>	Зимує в печерах. Якщо не знаходить підземного укриття, переселяється в підвали чи інші прохолодні місця, створені людиною.
M56	Спелеотеми		Спелеотеми — це натічні форми в печері, що нагадують бурульки. Крізь тріщини в стінах просочується вода, залишаючи за собою невеличкий осад кальциту. Відкладення поступово нашаровуються й утворюють спелеотеми.

M57	Колони		На склепінні печери утворюються сталактити, а під ними — сталагміти. З часом вони наближаються одне до одного і врешті можуть зростися в колону.
M58	Вусач альпійський	<i>Rosalia alpina</i>	Найбільша загроза для популяції вусача — це вирубування та знищення дерев, у яких ці жуки відкладають яйця.
M59	Довгокрил звичайний	<i>Miniopterus schreibersii</i>	Самки багатьох видів кажанів носять дитинчат із собою. Але деякі, як-от довгокрили, утворюють виводкові колонії, де малюки залишаються разом і чекають на повернення матерів з полювання.
M60	Підковоніс малий	<i>Rhinolophus hipposideros</i>	Ніздрі малого підковоноса оточені шкірним виростом, який допомагає фокусувати звукові хвилі під час ехолокації.
M61	Французька печерна саламандра	<i>Speleomantes strinatii</i>	Цьому виду загрожує зникнення впродовж наступних поколінь. Причина — грибкове захворювання <i>Batrachochytrium salamandrivorans</i> , що походить зі Східної Азії та, імовірно, потрапило до Європи через торгівлю саламандрами.
M62	Флейта з Голе-Фельс		Цю флейту знайшли в Німеччині. Їй щонайменше 35 000 років — це свідчить про те, що навіть найдавніші європейці мали музичні традиції.
M63	Європейський печерний павук	<i>Meta menardi</i>	Мешкає у вологих і темних середовищах, а сухих місць уникає. Як наслідок, його здобиччю часто стають равлики.
M64	Тенетник Егірії	<i>Porrhomma egeria</i>	Цей вид належить до родини павуків-тенетників, також відомих як балдахінні павуки. Це друга за чисельністю родина павуків після павуків-стрибунів.
M65	Равлик Джоковича	<i>Travunijana djokovici</i>	Цей вид прісноводного равлика названий на честь відомого сербського тенісиста Новака Джоковича.
M66	Стрічкавка звичайна (гусінь)	<i>Scoliopteryx libatrix</i>	Гусінь стрічкарки живиться листям верби та тополі.
M67	Вхід у печеру з пісковикау		Найдовша відома пісковикова печера — Крем Пурі в Індії протяжністю 24,5 км. У ній було знайдено скам'янілості динозаврів віком понад 70 мільйонів років.
M68	Вхід до печери на леваді		Найглибша відома печера у світі — це печера Верьовкіна в Грузії. Її глибина становить 2223 метри.
M69	Капелюшок феї	<i>Coprinellus disseminatus</i>	Зазвичай росте на мертвих і гнилих деревах, але іноді його плодове тіло з'являється й на живих. Може навіть проростати під землею.
M70	Фітеума куляста	<i>Phyteuma orbiculare</i>	Росте в гірських районах Європи. Загрозою для виду є туристи, чиї необережні кроки можуть легко ушкодити квітку.
M71	Череп печерного лева		Печерні леви вимерли близько 13 000 років тому. Їх зображення знайдено в печерах Шове та Ласко.
M72	Гребінь із Вімозе		Цей гребінь, датований II століттям, знайдено в болоті Вімозе в Данії. Рунічний напис «Harja» на ньому, імовірно, позначає ім'я власника.
M73	Фрагмент керамічного посуду доби неоліту		Стійка до часу, кераміка є цінним матеріалом для археологів. Керамічні артефакти дають уявлення про побут, способи приготування їжі, мистецтво та поховальні звичаї давніх людей.
M74	Кристал піриту на камені		Використання піриту або кременю — одна з найдавніших технік добування вогню. У XVI столітті пірит застосовували в мушкетах з ударним кременевим замком.

Авторський колектив

Автор гри: Klemens Kalicki
Ілюстрації: Karolina Kijak
Графічний дизайн: Karolina Kijak, Rebel Studio
Розробка гри: Andrzej Olejarczyk, Przemek Wojtkowiak
Правила: Andrzej Olejarczyk, Michał Szewczyk, Przemek Wojtkowiak
Переклад і редагування: Paulina Wierzbńska
Координація виробництва: Sławomir Gacal
Верстка: Wydawnictwo Rebel



Забороняється будь-яке використання правил або їхніх частин із метою комерційної реалізації без згоди власника авторських прав.
© ТОВ «Ігромаг», 2025. Усі права застережено. www.igromag.ua
Версія правил 1.0

Українська локалізація: ТОВ «Ігромаг»
Керівництво проєктом: Аліса Соляніченко
Переклад з англійської: Діана Болдирева
Редагування: Аліна Тимошук
Апробація перекладу: ****

rebel



Rebel Sp. z o.o.
ul. Budowlanych 64c
80-298 Gdańsk, Polska
wydawnictwo@rebel.pl
www.wydawnictworebel.pl

FB: Rebel Studio
IG: @rebelstudio.eu
YT: Rebel Studio
www.rebelstudio.eu

