

# ОЛЬТРЕ



Імперія довгий час вела нещадну війну проти короля-відьмака, верховного жерця Батька-всіх-монстрів. Перемога дісталася їй важкою ціною: Імперія розпалася, а згодом узагалі припинила своє існування. Після епохи імперського миру настали темні часи — часи суцільної розрухи та смутку, безперервних сутичок, похмурих релігійних вірувань та роздроблення територій. Єдине, що лишилося незмінним — це місія вартових колишньої Імперії. Виїжджаючи зі своїх фортець і цитаделей, вартові продовжують боронити жителів, досліджувати дику місцевість, об'єднувати громади, боротися з монстрами та повертати скарби імператора, даючи людям надію на відродження Імперії. Ось і настав ваш час долучитися до лав цих відважних вартових! Ольтре! \*










\*Ольтре! — бойовий клич вартових.



## ВМІСТ ГРИ

|  |  |  |   |   |  |   |  |  |  |  |   |
|--|--|--|---|---|--|---|--|--|--|--|---|
|  *1 |  *100 |  *25  |  *25 |  *69 |  *11 |  *16 |  *5 |  *1 |  *1 |  *8 |  *12 |
| Основне ігрове поле  | Карти інцидентів   | Карти подій  | Карти проблем   | Карти літописів   | Карти доручень   | Плитки будівель   | Кубики вминь   | Кубик напастей   | Кубик локацій  | Жетони щитів   | Жетони провізії   |
|  *1 |  *8   |  *30  |  *4  |  *8 |  *8 |  *8  |  *1 |  *1 |  *1 |  *8 |   |
| Бічне поле   | Планшети й фігурки вартових  | Фішки ресурсів (5  5  5  5  і 10  ) | Маркери здоров'я  | Жетони стану  | Жетони завдань   | Маркери успіху  | Маркер напастей  | Маркер престижу  | Маркер оборони   | Маркери пошкоджень   |   |

### ♦ ОКРЕМІ КОМПОНЕНТИ ЛІТОПИСІВ ♦

|   |   |   |
|---|---|---|
|  *3 Жетони бісів   |  *1 Фігурка дракона          |  *1 Плитка особливої будівлі: «СКЛЕП» |
|  *2 Жетони посіпак |  *1 Плитка «ФОРТЕЦЯ ДРАКОНА» |  *4 Плитки особливих цілей            |
|  *1 Плитка порталу |  *1 Жетон закоханого         |  *1 Плитка «СЕЛО ПОВСТАНЦІВ»          |

# ПРИГОТУВАННЯ

• **ПРИМІТКА** • У цих правилах ми називаємо компоненти за їхнім типом. Наприклад, «Візьміть 1 інцидент» замість «Візьміть 1 карту інциденту».

- 1 ✦ Покладіть основне ігрове поле на центр стола.
- 2 ✦ Біля основного ігрового поля розмістіть бічне поле.
- 3 ✦ Перетасуйте окремо колоду проблем та колоду подій і покладіть їх на відповідні комірки бічного поля.
- 4 ✦ Кожен гравець вибирає планшет вартового й бере маркер здоров'я (♥). Цей маркер треба покласти на найвищу поділку шкали здоров'я. Кожен гравець бере фігурку свого вартового й розміщує її у фортеці. Кожен гравець також бере 1 жетон провізії та кладе його біля свого планшета вартового.
- 5 ✦ Розмістіть маркер напастей на першій поділці треку напастей на бічному полі.
- 6 ✦ Розмістіть маркери престижу й оборони на 3 поділках відповідних треків.
- 7 ✦ Розмістіть біля основного поля всі плитки будівель стороною «План будівлі» догори.
- 8 ✦ Покладіть різні ресурси, жетони й кубики в межах досяжності гравців.

## ❖ ВИБІР ЛІТОПISУ (ТА ІНЦИДЕНТІВ) ❖

- 9 ✦ Виберіть один літопис і покладіть його на відповідну комірку, переконавшись, що карти в літописі розташовані в правильному порядку (це як закрита книжка — зверху обкладинка, потім ідуть розділи в порядку зростання нумерації).
- 10 ✦ Виберіть доручення (вони бувають 3 рівнів складності: легкий, середній, складний). Ці доручення мають по три завдання (не пов'язані з сюжетом літопису), виконання яких полегшить здобуття перемоги.
- 11 ✦ Візьміть дві колоди інцидентів, указані у вибраному дорученні. Перетасуйте їх разом, утворивши колоду. Інші три колоди поверніть у коробку.
- 12 ✦ Покладіть по 3 інциденти (випадкові) на кожну з восьми комірок інцидентів основного поля (стороною «Чутки» догори).
- 13 ✦ Решту інцидентів покладіть на їхню комірку на бічному полі.

8

•РЕСУРСИ ТА ЖЕТОНИ•



4

•ПЛАНШЕТ ВАРТОВОГО  
ТА МАРКЕР ЗДОРОВ'Я

## ❖ ВАША ПЕРША ПАРТІЯ ❖

В «Ольтре» є особливий короткий літопис, що познайомить вас із засадами гри: «Відчинені двері».

Він містить 3 особливі доручення для коротких літописів.

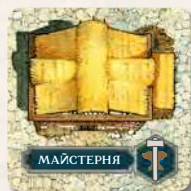
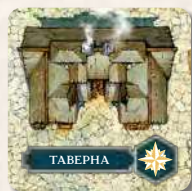
Для першої партії радимо вам вибрати доручення середньої складності «НОВИЙ ПОЧАТОК».



## ІДЕЯ

### ❖ ДОДАТКОВІ ПРИГОТУВАННЯ ДЛЯ ГРИ ВДВОХ АБО ВТРЬОХ ❖

- ♦ У грі втрьох виберіть 1 будівлю з 4, зображених нижче.
- ♦ У грі вдвох виберіть 2 будівлі з 4, зображених нижче.



- ♦ Розмістіть вибрану будівлю (чи будівлі) на будівельних клітинках фортеці стороною «Споруджено» догори. Вони вже споруджені, тож вартові користуються їхніми вигодами з самого початку гри.



У цій кооперативній грі ви виконуєте роль відважних вартових, що допомагають жителям Сатрапії — провінції, про яку зверхники веліли вам подбати. Ви повинні відбудувати фортецю, щоб забезпечити жителям мир і спокій.

На початку гри вартові отримують від своїх зверхників доручення, яке передбачає виконання певних завдань. Виконання доручень — це найпевніший спосіб здобути перемогу.

Однак усе не так просто, адже одночасно відбуватимуться різні події, які ускладнюють життя вартовим. Протягом кожної партії розгоратиметься історія (ми називатимемо її літописом), що додаватиме різні ситуації для вартових.

На своєму шляху вартові стикатимуться з інцидентами, короткими сценками, у яких вони зможуть здобути славу (або ні). Вони повинні допомагати громадам Сатрапії, коли проблеми становитимуть для них небезпеку. Також вартовим доведеться зіткнутися зі всілякими непередбаченими подіями.

Якщо вартові зможуть додержатися наміченого курсу, утримавши оборону фортеці та зберігши престиж, вони дійдуть до останнього розділу літопису й закінчать його. Для щасливого кінця вартові повинні якнайкраще виконати свої доручення.

# КОМПОНЕНТИ ГРИ

## ІГРОВЕ ПОЛЕ

Ігрове поле — це Сатрапія, де перебуває загін вартових. Поле розділено на 9 зон: 8 регіонів й 1 фортеця.



## ❖ РЕГІОНИ ❖

**Я**к і чимало інших земель колишньої імперії, Сатрапія багата на різноманітні ландшафти, природні ресурси... і небезпеки!

Регіони пронумеровані від 1 до 8. Кожен регіон суміжний із двома сусідніми регіонами. Це стосується і регіонів у кутах поля, наприклад, регіони 2 і 3 — суміжні. Кожен регіон суміжний з фортецею.

У кожному регіоні є комірка інциденту й комірка проблеми. Викладена в комірку карта проблеми блокує допомогу громади цього регіону.

## ♦ ГРОМАДИ ♦

**Р**егіон — це домівка окремої громади, чоловіків і жінок, які, попри всі негаразди, працюють і живуть у Сатрапії.

Кожна громада дає вам змогу виконати дію, якщо тільки в її регіоні немає жодної проблеми.



♦ **ЗДОБУДЬТЕ 1 РЕСУРС.**



♦ **ЗДОБУДЬТЕ 1 ОЧКО ОБОРОНИ.** Вартові набирають воїнів для посилення гарнізону.



♦ **ЗДОБУДЬТЕ 1 ОЧКО ПРЕСТИЖУ.** Вартові набирають людей з особливими вміннями: емісарів, посланців, ремісників.



♦ **ОБМІНЯЙТЕ РЕСУРСИ.** Вартовий може обмінювати будь-яку кількість ресурсів.



♦ **ВИЛІКУЙТЕСЬ.** Вартовий відновлює **ВСЕ** своє здоров'я (маркер здоров'я повертається на верхню поділку шкали).

## ❖ ФОРТЕЦЯ ❖

**Q**ісля розпаду імперії фортеці занепали. Відновивши їх і повернувши їм принаймні частку колишньої слави, вартові знову зможуть пишатися цими спорудами.

Фортеця — це база вартових. Вона займає центральну частину головного поля і забезпечує доступ до кожного з 8 регіонів Сатрапії.

Фортеця містить:

- ❖ 1 + трек престижу
- ❖ 2 + трек оборони
- ❖ 3 + комору
- ❖ 4 + 12 будівельних клітинок
- ❖ 5 + 4 клітинки веж



Фортеця дає кожному вартовому по одному постійному кубику одного з 4 типів умінь: ремісника, ученого, солдата, мандрівника. Тому на фортеці як нагадування зображено 4 символи відповідних умінь. Хай де перебуває вартовий, протягом усієї гри він має принаймні 1 кубик для кожної зі своїх перевірок умінь.

#### ♦ ПРЕСТИЖ ♦



Престиж — це показник якості роботи вартових у Сатрапії: якщо вони добре виконують свої обов'язки, їхній престиж зростає. Якщо ні — зменшується.

**ЯКЩО ЗНАЧЕННЯ ПРЕСТИЖУ ПАДАЄ ДО 0:** гра негайно закінчується!

**ЯКЩО ЗНАЧЕННЯ ПРЕСТИЖУ ПЕРЕВИЩУЄ 8:** маркер залишається на 8-й поділці, а вартові натомість отримують 1 скарб. За раунд ви можете лише один раз отримати скарб, перевищивши цей показник (усі наступні перевищення нічого вам не дають).



#### ♦ ОБОРОНА ♦



Оборона — це показник міцності фортеці, навичок її гарнізону й загальної безпеки в Сатрапії.

**ЯКЩО ЗНАЧЕННЯ ОБОРОНИ ПАДАЄ ДО 0:** гра негайно закінчується!

**ЯКЩО ЗНАЧЕННЯ ОБОРОНИ ПЕРЕВИЩУЄ 8:** маркер залишається на 8-й поділці, а вартові натомість можуть вилучити 1 інцидент з будь-якого регіону. За раунд ви можете лише один раз вилучити інцидент, перевищивши цей показник (усі наступні перевищення нічого вам не дають).



#### ♦ КОМОРА ♦

Центральна клітинка фортеці — це комора. Саме тут вартові зберігають усі здобуті ресурси. Ресурси в коморі спільні для всіх вартових. У коморі можна зберігати необмежену кількість ресурсів.

#### ♦ БУДІВЕЛЬНІ КЛІТИНКИ ♦

Фортеця також містить 12 будівельних клітинок, де вартові можуть споруджувати будівлі.

#### ♦ КЛІТИНКИ ВЕЖ ♦

Вежі можна споруджувати в 4 куткових клітинках фортеці. Кожна вежа пов'язана з двома суміжними регіонами й гарантує їм безпеку (див. «Спорудження вежі», с. 14).

## ВАРТОВІ

Крім імені та зображення, на планшеті кожного вартового вказані його особлива здібність, індивідуальне вміння і шкала здоров'я.



♦ ШКАЛА ЗДОРОВ'Я ♦

♦ ПОРІГ УТОМИ ♦

♦ КУБИК УМІННЯ ♦

♦ ЗДІБНІСТЬ ♦

**♦ УМІННЯ ♦** Кожен вартовий має кубик одного з 4 типів умінь: солдата (☠), ремісника (⚒), ученого (📖) або мандрівника (🌟).

**♦ ЗДІБНІСТЬ ♦** Кожен вартовий володіє певною здібністю. Усі здібності описано на с. 16.

**♦ ЗДОРОВ'Я ♦** Здоров'я вартового (❤) — це його енергія і спроможність долати перешкоди під час виконання доручення. Здоров'я вартового має максимальне значення 4 або 5 (у кожного вартового різне) та мінімальне — 0.

**♦ ПОРІГ УТОМИ ♦** На шкалі здоров'я є позначка втоми. Коли маркер здоров'я вартового досягає цієї позначки (або опускається нижче неї), то вартовий більше не може використовувати свою здібність. Щойно значення здоров'я вартового перевищить позначку втоми, він зможе знову користуватися своєю здібністю.

Значення здоров'я вартового не може бути меншим ніж 0. Якщо значення здоров'я вартового дорівнює 0, він більше не може використовувати грані «Зусилля» кубиків умінь.



## РЕСУРСИ

**В**ідбудова фортеці та захист доріг і сіл по всій Сатранії потребують великих зусиль, а також якісних матеріалів.

У грі 5 типів ресурсів.



**КАМІНЬ** — усі корисні копалини (каміння, смарагди, руда тощо).



**ХУТРО** — ресурси тваринного походження (хутро, шкіра, шерсть тощо).



**РОСЛИНИ** — усі ресурси рослинного походження (деревина, їстівні рослини, лікарські трави тощо).



**ВОГОНЬ** — паливні ресурси (нафта, вугілля тощо).



**СКАРБИ** — виготовлені предмети (гроші, прикраси тощо).  
**•ПРИМІТКА•** Скарби не можуть замінювати інші ресурси.

Ресурси переважно використовують для спорудження будівель і веж, для подолання певних проблем або для розв'язання конкретних ситуацій в інцидентах і літописах.

### ♦ СПІЛЬНІ РЕСУРСИ ♦

Отримавши ресурс, вартовий негайно розміщує його в коморі. Тепер цей ресурс доступний усім вартовим.

Коли вартовий втрачає ресурс або платить ним, він вилучає ресурс із комори.

У коморі можна зберігати необмежену кількість ресурсів, проте кількість фішок кожного ресурсу обмежена: 10 шт. скарбів і 5 шт. кожного іншого ресурсу.

## ПРОВІЗІЯ

**В**иконуючи доручення, вартові зазвичай вирушають в дорогу, іноді на кілька днів і ночей поспіль. Маючи достатньо запасів, вони відновлюватимуть сили під час перепочинків.



На відміну від ресурсів, які спільні для всіх, запаси провізії — індивідуальні. Кожен гравець тримає свої жетони провізії перед собою.

Провізія корисна вартовим у двох випадках:

- ♦ заплативши 1 жетон провізії, вартовий може під час перевірки перекинути будь-які кубики умінь («Перевірка вміння», с. 8). Ви повинні застосувати новий результат.

- ♦ заплативши 2 жетони провізії, вартовий може виконати додаткову дію («Додаткова дія», с. 14).

Вартовий може витратити провізію тільки на себе.

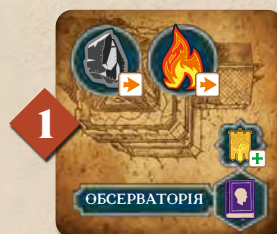
Можна заплатити 1 жетон провізії, щоб перекинути кубики, а потім заплатити ще 1 жетон провізії, щоб перекинути всі або частину тих самих кубиків.

**Вартовий може мати щонайбільше 3 жетони провізії. Будь-які можливості здобуття 4-го (5-го тощо) жетона провізії ігнорують.**

## БУДІВЛІ

**В**ідновлення фортеці — це одне з довгострокових завдань вартових. Ремонт стін і спорудження будівель поліпшать життя всіх мешканців.

Кожна плитка будівлі має дві сторони:



1

2

♦СТОРОНА «ПЛАН БУДІВЛІ»♦

На цій стороні зображено ресурси, потрібні для спорудження будівлі (1), а також вигоди, які вона дає (2).



3

♦СТОРОНА «СПОРУДЖЕНО»♦

Після спорудження плитку будівлі розміщують у порожній клітинці фортеці стороною «Споруджено» догори. На цій стороні також зображено вигоди, які дає будівля (3).

Детальний опис кожної будівлі та її вигод наведено на с. 16.

Протягом гри будівля може бути пошкоджена або зруйнована. Якщо не вказано інакше, гравці самі вирішують, яка будівля постраждає (це може бути й пошкоджена будівля).

- ♦ **ПОШКОДЖЕНА БУДІВЛЯ.** Покладіть на неї маркер пошкодження. Вигоди такої будівлі стають недоступні. Однак її можна відремонтувати (див. «Ремонт будівлі», с. 13). Якщо пошкоджена будівля знову зазнає пошкодження, вона відразу руйнується.



- ♦ **ЗРУЙНОВАНА БУДІВЛЯ.** Плитку зруйнованої будівлі вилучають із фортеці. Звісно, ви втрачаєте вигоди від будівлі. Але будівлю можна відновити протягом гри (знову заплативши повну вартість будівництва).

Після спорудження деякі будівлі підвищують значення оборони або престижу. Коли одна з цих будівель пошкоджується або руйнується, ви втрачаєте додаткові очки престижу й оборони. Ви зможете повернути ці очки, відремонтувавши або наново спорудивши будівлю.



## ВЕЖІ

**Н**іклуватися про безпеку жителів Сатрапії — це, безсумнівно, найважливіше завдання вартових. Для цього їм треба побудувати міцні дозорні вежі.

Ці вежі діють як будівлі, але їх не можна пошкодити або зруйнувати.



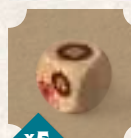
Вежа гарантує безпеку для 2 суміжних з нею регіонів (див. «Захист регіону», с. 14).

## КУБИКИ

**З** вартовим, і простому люду, безумовно, буде спокійніше жити, якщо вони заздалегідь підготуються до будь-яких подій.

У грі 3 типи кубиків: кубики вмінь, кубик напастей і кубик локацій.

### ❖ КУБИКИ ВМІНЬ ❖



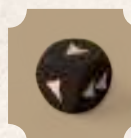
Кубики вмінь дають змогу вартовим проходити перевірки потрібних умінь, щоб розв'язувати інциденти, проблеми й розділи літопису.

### ❖ КУБИК ЛОКАЦІЙ ❖



Кубик локацій використовують для випадкового вибору одного з 8 регіонів. Іноді його використовують для розв'язання певних інцидентів і подій.

### ❖ КУБИК НАПАСТЕЙ ❖



Кубик напастей кидають на початку ходу кожного гравця. Унаслідок цього кидка маркер напастей переміщується, визначаючи, який тип карти ви розігруватимете (літопис, інцидент, проблема, подія).

## ВИБІР ВАРІАНТІВ, ПЕРЕВІРКИ Й НАСЛІДКИ

Протягом гри вартові опинятимуться в різних ситуаціях: в одних треба зробити вибір, в інших — заплатити ресурси або пройти перевірку певного вміння.

## ОПЛАТА, ВТРАТИ Й ЗДОБУТКИ

Більшість оплат, втрат і здобутків зазвичай позначено символами. Іноді вони супроводжуються текстом.

### ПРЕДМЕТ

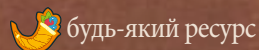


- Вартовий **повинен втратити** вказані предмети.
- Вартовий **може заплатити** вказані предмети.
- Вартовий **здобуває** вказані предмети.

### • ПЕРЕЛІК ПРЕДМЕТІВ •



РЕСУРСИ



будь-який ресурс



ПРЕСТИЖ



ОБОРОНА



ПРОВІЗІЯ



ДІЯ

### • ПРИКЛАД •



Здобудьте 1 ресурс «Вогонь» і розмістіть його в коморі.



Скиньте з комори 2 ресурси «Камінь».



Здобудьте 1 очко престижу; перемістіть маркер престижу на одну поділку вгору треком престижу.



Відновіть УСІ свої очки здоров'я.

### ♦ ДЕЯКІ ЗАУВАЖЕННЯ ЩОДО ВТРАТ ♦

Якщо карта змушує вас скинути фішки ресурсів або жетони провізії, а ви їх не маєте, то ігноруйте ці втрати, якщо на карті не вказано інакше.



**• ВТРАТА ДІЇ •** Вартовий втрачає свою наступну основну дію. Щоб показати це, гравець кладе свою фігурку на бік у тому місці, де вона перебуває. Гравець повертає фігурку у вертикальне положення своєю наступною дією (цього ходу або наступного).

## ПЕРЕВІРКА ВМІННЯ



Протягом гри гравці проходять перевірки 4 типів умінь: солдата (🐛), ремісника (🔨), ученого (📖) й мандрівника (🌟). Щоб пройти перевірку певного вміння, вартовий визначає, скільки кубиків умінь він матиме для перевірки.

### • ПРИКЛАД •

*Гаспар повинен пройти перевірку вміння солдата. Він кидає 3 кубики (1 кубик дає фортеця, 1 кубик — його планшет вартового, а ще 1 дає споруджена кузня).*

- ♦ Завдяки фортеці кожному вартовому (хай де він перебуває) завжди доступний 1 кубик кожного вміння.
- ♦ Кожен вартовий має 1 кубик вміння, указаний на його планшеті.
- ♦ Деякі будівлі дають усім вартовим (хай де вони перебувають) 1 додатковий кубик будь-якого вміння.

Вартовий кидає кубики вміння і рахує кількість успіхів.



Порожня грань: без ефекту.



Грань «Успіх»: дає 1 успішний результат.



Грань «Зусилля»: вартовий може витратити 1 очко здоров'я (❤️), щоб здобути 1 успіх. Якщо вартовий має 0 очок здоров'я (❤️), то ця грань нічого не дає.

Зазвичай для успішного проходження перевірки вам треба викинути принаймні 1 успіх, іноді більше. У деяких випадках результати перевірки залежать від кількості викинутих вами успіхів.



**• НАГАДУВАННЯ •** Гравець, який має щонайменше 1 жетон провізії, може заплатити ним під час проходження перевірки, щоб перекинути будь-які кубики. Протягом перевірки можна витратити кілька жетонів провізії.

## ПЕРЕВІРКА ЗНАЧЕННЯ

Деякі карти вимагають, щоб ви також враховували значення престижу, оборони або кількість певних компонентів (наприклад, кількість жетонів стану ✓ під картами літопису). Визначте потрібне вам число й застосуйте його.

### • ПРИКЛАД •



Визначте значення престижу.



Порахуйте кількість жетонів стану ✓.



Порахуйте кількість карт проблем у грі.



Порахуйте кількість успішно виконаних завдань доручень.

## КУБИК ЛОКАЦІЙ



У деяких ситуаціях вам треба кинути кубик локацій, щоб визначити випадкову локацію або число. У такому разі киньте кубик локацій і застосуйте результат кидка.



## ЛІТОПИСИ

**В**иконання доручень зверхників — звична справа для відважних вартових. Утім, доля завжди знайде можливість втрутитися та все ускладнити... Але водночас зробити життя цікавішим.

«Ольтре» — це гра, побудована на історіях. Ці історії називають літописами. Є два типи літописів: короткі й довгі.

Літопис — це набір карт, викладених за порядком номерів. Це розділи, які описують пригоди вартових протягом гри.



Кожен літопис починається з обкладинки, на якій указана його назва. На звороті обкладинки — перший розділ. Кількість розділів (1) і довжина літопису (2) вказані вгорі. Потім йде назва першого розділу (3) й опис ситуації, у якій опинилися вартіві (4). На лиці наступної карти зображено ілюстрацію цього розділу (5).

Коли протягом гри маркер напастей досягає поділки літопису на треку, ви перекладаєте праву карту літопису на ліву половину й перевертаєте її, немов перегортаєте сторінку книжки. Відкривається наступний розділ літопису.

## АЛЬТЕРНАТИВНІ РОЗДІЛИ

Деякі літописи мають розгалуження в сюжеті: залежно від зробленого вартівими вибору сюжет літопису може повернути в той чи інший бік. У грі може бути 2 або 3 варіанти певного розділу. Їх легко відрізнити за «закладкою» у правому верхньому куті, де зображено літеру (наприклад, «А» або «Б»). У такому разі гравці повинні залишити тільки один варіант розділу та скинути решту (в одній партії ви не зможете зіграти кілька варіантів того самого розділу).



## ОСТАННІЙ РОЗДІЛ

Відкривши останній розділ, вартіві повинні пройти фінальну перевірку. Залежно від літопису закінчення гри може бути негайним або близьким.

- ♦ Негайне закінчення означає, що цю фінальну перевірку треба пройти відразу після зачитування карти.
- ♦ Якщо кінець близький, вартіві мають ще кілька ходів перед фінальною перевіркою. У такому разі гра закінчиться тоді, коли маркер напастей дійде до кінця треку й повернеться в комірку літопису.

**НАГАДУВАННЯ.** Що більше завдань виконують вартіві, то більше шансів успішно пройти фінальну перевірку.

## ПОРАЗКА, МАЛА Й ВЕЛИКА ПЕРЕМОГИ

Залежно від результату фінальної перевірки останній розділ літопису закінчиться перемогою або поразкою (у довгих літописах перемога може бути малою або великою). Гравці повинні перегорнути сторінку й прочитати відповідний кінець своєї пригоди — поразка, мала перемога або велика перемога.

Хай якого результату досягнуть гравці, вони можуть знову вибрати той самий літопис (бажано з іншим дорученням) у наступній грі.

## ПЕРЕЛІК ЛІТОПИСІВ

У цій коробці ви знайдете такі літописи:

- Відчинені двері** (короткий)
- Манянка не в біді** (довгий)
- У тіні дракона** (довгий)
- Клопін з повстанцями** (довгий)
- Загроза з-під землі** (довгий)
- Раніше все було ліпше** (довгий)

Для більшості літописів потрібні додаткові компоненти (жетони, маркери, плитки). Зображення на зворотах цих компонентів відповідають конкретним літописам. Намагайтеся не дивитися на лице цих компонентів, щоб випадково не дізнатися, що вас чекає попереду.



## ДОРУЧЕННЯ

**В**артових не кинули напризволяще посеред Сатрапії. Вони повинні звітувати перед зверхниками й виконувати доручення.



**1** + Доручення класифікують за тривалістю вибраного літопису, який може бути короткий або довгий. Якщо ви розіграєте короткий літопис, використовуйте одне з коротких доручень. Якщо ж ви розіграєте довгий літопис, використовуйте одне з довгих доручень.

**2** + Доручення також класифікують за складністю, яка позначається кількістю ворон під назвою. Виберіть доручення залежно від рівня складності, на якому ви хочете грати.

- + ЛЕГКИЙ РІВЕНЬ
- + НОРМАЛЬНИЙ РІВЕНЬ
- + СКЛАДНИЙ РІВЕНЬ

**3** + На карті доручення зображено символи 2 колод карт, потрібних для гри. (див. «Приготування», с. 2)



**4** + Доручення — це вимоги ваших зверхників. Це завдання, які не залежать від самого літопису (👑). Важливо виконувати ці завдання, бо вони допоможуть вам перемогти у грі. Завдання можна виконувати будь-коли в довільному порядку.

**5** + Виконавши завдання, позначте його жетоном завдань. Кожен предмет, потрібний для виконання завдання, можна використати лише один раз: одну захищену зону рахують лише для одного завдання.



### •ПРИКЛАД•

Щоб виконати 3 завдання описаного вище доручення, вартовим треба захистити загалом 5 зон (2 зони для 1-го завдання, 2 зони для 2-го та 1 — для 3-го), а також виконати інші вказані вимоги.



Вартові повинні захистити X регіонів.  
Примітка. Це завдання є в усіх дорученнях.



Значення престижу повинно дорівнювати вказаному числу або перевищувати його. Виконавши це завдання, вважайте його завершеним, навіть якщо згодом значення престижу зменшиться.



Значення оборони повинно дорівнювати вказаному числу або перевищувати його. Виконавши це завдання, вважайте його завершеним, навіть якщо згодом значення оборони зменшиться.



БУДІВАЛ

Треба спорудити вказану будівлю чи будівлі (без пошкоджень). Виконавши це завдання, вважайте його завершеним, навіть якщо згодом будівлі будуть зруйновані або пошкоджені.



За один раз треба витратити всі вказані ресурси.



Вартові повинні розв'язати X проблем. Щоб легше було стежити за виконанням цього завдання, кладіть розв'язані проблеми біля доручення. Завершивши виконання завдання, можете скинути проблеми.

**•ПРИМІТКА•** Якщо проблему скинуто внаслідок ефекту карти, її не вважають розв'язаною.

## ІНЦИДЕНТИ



Сатрапія сповнена невідомості, сюрпризів і небезпек! Вартові доведуть свою майстерність у багатьох ситуаціях, іноді ризикуючи життям.



Інциденти — це короткі пригоди, які чекають на вартових у кожному куточку Сатрапії.



**•СТОРОНА «ЧУТКИ»•** На звороті кожного інциденту є заголовок, що дає гравцям загальне уявлення про ситуацію, описану на лицьовій стороні.

**•СТОРОНА «ПРИГОДА»•** На цій стороні кожного інциденту описано ситуацію, іноді з використанням символів.

Розміщуючи інциденти на полі (основному чи бічному), ви завжди кладете їх стороною «Чутки» догори. Сторону «Пригода» відкривають лише тоді, коли вартовий вирішує розв'язати інцидент.



На початку кожної партії в кожному з 8 регіонів є 3 інциденти. Коли в регіоні більше немає інцидентів, то він стає захищеним. Коли в регіоні є 4 інциденти, він стає небезпечним. Жетони щитів (двосторонні) використовують для позначення стану регіону.

## ♦ ЧИТАННЯ ІНЦИДЕНТУ ♦

Інцидент зачитує інший гравець. Буде добре, якщо він прочитає текст артистично. «Ольтре» — пригодницька гра, тож не зашкодить трохи оживити її! Читання інциденту — це переказ якоїсь історії. Короткої, звісно, але все-таки історії.

Коли карта дає вам вибір, не читайте вголос наслідки кожного вибору. Після того як гравець зробить свій вибір, зачитайте йому лише той варіант, що відповідає його вибору.

Аналогічно, якщо текст карти пропонує пройти перевірку чи виконати умову, не давайте гравцеві ніяких вказівок щодо наслідків і читайте лише відповідний результат.

Деякі перевірки вмінь вимагають викинути кілька успіхів: ви можете сказати про це гравцеві. Зрештою, він повинен знати, чого чекають від нього вартові!


В інцидентах наведено чимало різних ситуацій: зустрічі, нерозв'язані конфлікти, потенційно вигідні нагоди, ризики й можливі винагороди, нерозгадані таємниці тощо.

Залежно від наведеної ситуації деякі інциденти вимагають провести перевірку вміння; інші — використати ресурси або просто зробити вибір між кількома варіантами (зазвичай двома).

### ♦ ПРИКЛАД ♦

**ПРИГОДА ЧЕКАЄ!**

Сповнений надій, ви безтурботно скачете назустріч світлому майбутньому, як раптом ваш кінь звертає на стежку, що йде під низькою гілкою.



**1** Під час проходження цієї перевірки гравець, який бере участь в інциденті, має 2 кубики: кубик умінь мандрівника свого вартового (його завжди дає фортеця) та ще один кубик від спорудженої таверни.

**2** Він кидає 2 кубики й отримує 1 успіх та 1 провал. Загалом перевірка успішна.

**3** Гравець, що читає карту, оголошує результат, відповідний «успіху».

**4** Якби гравець не викинув жодного успіху, його партнер зачитав би результат «провалу».

**5** У будь-якому разі ви скидаєте карту інциденту, і гра триває далі...

#### ♦ УСПІХ ♦

В останню мить ви встигаєте пригнутися й не зачепитися за гілку. Ви продовжуєте свій шлях, але вже не втрачаючи пильності.

#### ♦ ПРОВАЛ ♦

Не встигнувши зреагувати, ви врізаєтесь в гілку головою. Упавши з коня, ви зазнаєте серйозних пошкоджень.



## ПРОБЛЕМИ

**В**артові відповідають за безпеку й добробут жителів Сатранії. Це означає, що вони розв'язують і малі, і великі проблеми населення.



Обов'язок вартових — забезпечувати громадам спокійне життя, тому в разі виникнення проблем вартові повинні спробувати їх розв'язати. Доки карта проблеми лежить у регіоні, його громада нічим вам не допоможе (див. «Громади», с. 4).

Кожна карта описує ситуацію та умови, які вартовим треба виконати для розв'язання проблеми.



Для розв'язання деяких проблем треба викинути більше ніж 1 успіх. Якщо гравець викинув менше успіхів, ніж треба, то він все одно позначає їх маркерами успіхів на карті проблеми. Пізніше той самий гравець або інший можуть додати успіхів, яких не вистачило для розв'язання проблеми. Проблема вважають розв'язаною, коли гравці здобувають потрібну кількість успіхів.

## ПОДІЯ

**В**ажке життя в Сатранії: умови змінюються від складних до екстремальних. Про легку роботу вартові можуть тільки мріяти.



Є два типи подій:



#### ♦ ОДНОРАЗОВІ ПОДІЇ ♦

Їхній ефект застосовується негайно.



#### ♦ ТРИВАЛІ ПОДІЇ ♦

Вони залишаються активними, поки ви не закриєте їх новою подією (одноразовою або тривалою).

# ПЕРЕБІГ ГРИ

Гра триває до перемоги або поразки вартових.

Щоб перемогти, вартіві повинні успішно завершити останній розділ літопису. Що більше завдань вони виконають протягом гри, то більше шансів на перемогу матимуть.

Вартіві зазнають поразки, якщо значення престижу або оборони падає до 0. Або якщо їм не вдалося успішно завершити останній розділ літопису.

## РАУНД

Вартіві виконують ходи по черзі (за годинниковою стрілкою). Раунд складається з 2 фаз:



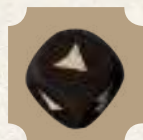
• **Визначення нападів**



• **Виконання 2 різних дій**

### ❖ А) ВИЗНАЧЕННЯ НАПАДІ ❖

Гравець кидає кубик нападів і переміщує маркер праворуч треком нападів залежно від результату кидка. Трек складається з 4 поділок. Досягнувши 4-ї поділки, маркер повертається на 1-шу поділку, рухаючись по колу.

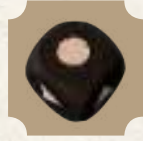


Перемістіть маркер нападів уперед на одну поділку треком нападів і виконайте умову нової поділки маркера.



Перемістіть маркер нападів уперед на 2 поділки треком нападів і виконайте умову нової поділки маркера.

• **ВАЖЛИВО** Маркер не може пропустити поділку, що відповідає літопису. Якщо випадає «подвійна стрілка», а маркер розміщений на поділці безпосередньо перед літописом (поділкою події), перемістіть маркер уперед лише на 1 поділку.



Маркер нападів залишається на своїй поточній поділці. Виконайте умову цієї поділки знову.

• **ВАЖЛИВО** Маркер не може залишатися на поділці літопису. Якщо маркер перебуває на поділці літопису, а випадає «цятка», перемістіть його вперед на одну поділку й виконайте її умову (інцидент).



• **ПРИМІТКА** На початку гри маркер нападів розміщується на поділці літопису. Протягом першого раунду він повинен просунути вперед, тому ви виконаєте умову поділки літопису лише після того, як маркер нападів знову повернеться на цю поділку, пройшовши всім треком.



### ♦ ПОДІЛКА ЛІТОПІСУ (1) ♦

Переверніть праву карту літопису й покладіть її ліворуч, наче ви перегорнули сторінку книжки. Ви відкрили карту наступного розділу. Прочитайте його та дотримуйтеся вказівок. (Див. «Літописи», с. 9).

Якщо вам треба додати жетони стану (✓/✗) в літопис, покладіть їх на відповідні комірки.

### ♦ ПОДІЛКА ІНЦИДЕНТУ (2) ♦

Насамперед ви втрачаєте по 1 очку престижу (👑) за кожен **небезпечний** (🛡️) регіон у грі.

Потім киньте кубик локацій (🎲) і перевірте стан регіону, що випав:

- Якщо регіон **небезпечний** або **захиснений** (🛡️ або 🛡️), нічого не відбувається.
- Інакше покладіть перший інцидент із колоди в комірку інциденту регіону, не читаючи його (📄) (покладіть карту стороною «Чутки» догори).

У комірці інциденту **ніколи не може бути понад 4 карти**. Коли в регіоні з'являється 4-й інцидент, регіон негайно стає **небезпечним**. Покладіть жетон щита червоною стороною догори (🛡️), щоб показати стан регіону.

### ♦ ПОДІЛКА ПРОБЛЕМИ (3) ♦

Киньте кубик локацій (🎲). Візьміть верхню карту з колоди проблем і покладіть її горілиць (👁️) у комірку проблеми відповідного регіону. Якщо в цьому регіоні вже є проблема, покладіть нову карту проблеми в наступну за годинниковою стрілкою вільну комірку.

Якщо всі комірки проблем уже зайняті, а вам треба додати в гру нову карту проблеми, то не додавайте нової проблеми: натомість ви втрачаєте 1 очку престижу (👑).

**Поки в регіоні є проблема, ви не можете користуватися допомогою місцевої громади.**

### ♦ ПОДІЛКА ПОДІЇ (4) ♦

Візьміть верхню карту з колоди подій. Прочитайте її та виконайте вказівки. Потім покладіть цю карту горілиць (👁️) у відповідну комірку. Якщо там уже є події, то покладіть цю карту зверху на них.

### ❖ Б) ВИКОНАННЯ 2 РІЗНИХ ДІЙ ❖

Після кидка кубика нападів і розігрування карти гравець може виконати 2 основні дії. **Це повинні бути 2 різні дії**. Крім того, гравець також може виконати додаткову дію.

♦ ДІЇ ♦

Деякі дії можна виконати лише у фортеці або в регіонах: це зазначено в дужках.

- |                                   |                                 |
|-----------------------------------|---------------------------------|
| ♦ Переміщення                     | ♦ Спорудження будівлі (фортеця) |
| ♦ Відпочинок                      | ♦ Ремонт будівлі (фортеця)      |
| ♦ Допомога громади (регіон)       | ♦ Спорудження вежі (фортеця)    |
| ♦ Розв'язання проблеми (регіон)   | ♦ Особиста дія вартового        |
| ♦ Залагодження інциденту (регіон) | ♦ Тимчасова дія                 |

## ОСНОВНІ ДІЇ

### ❖ ПЕРЕМІЩЕННЯ ❖

**Гравець переміщує фігурку свого вартового в суміжну зону.**

♦ **НАГАДУВАННЯ** ♦ Фортеця суміжна з усіма регіонами Сатрапії.

♦ **ПРИМІТКА** ♦ Протягом гри деякі переміщення можуть бути тимчасово або постійно недоступні.

### ❖ ВІДПОЧИНОК ❖

**Вартовий здобуває 1 ❤️ та 1 🍪 (див. «Провізія», с. 6).**

♦ **НАГАДУВАННЯ** ♦ Вартовий може мати щонайбільше 3 жетони провізії.

### ❖ ДОПОМОГА ГРОМАДИ ❖

**Вартовий отримує вигоду від громади в тому регіоні, де він перебуває.**

♦ **НАГАДУВАННЯ** ♦ Щоб ви могли виконати цю дію, у регіоні не повинно бути карт проблем. Докладніше про допомогу громади див. с. 4.

### ❖ РОЗВ'ЯЗАННЯ ПРОБЛЕМИ ❖

**Вартовий розв'язує (або намагається розв'язати) проблему в тій зоні, де він перебуває.**

### ♦ РОЗВ'ЯЗАННЯ ДЕЯКИХ ПРОБЛЕМ ВИМАГАЄ ПЕРЕВІРКИ ПЕВНОГО ВМІННЯ ♦

Гравець проходить перевірку вказаного вміння.

- ♦ Якщо вартовий викидає потрібну кількість успіхів, проблему вважають розв'язаною.
- ♦ Якщо вартовий викинув недостатню кількість потрібних успіхів, то він кладе на карту проблеми по 1 маркеру успіху за кожен викинутий успіх. Під час наступної спроби розв'язання проблеми цей вартовий (або інший вартовий) може викинути решту успіхів, потрібних для розв'язання проблеми.
- ♦ Якщо вартовому не пощастило, то він (або інший вартовий) може спробувати розв'язати проблему пізніше.

♦ **ПРИКЛАД** ♦ Вартова Мейва намагається розв'язати проблему «СИЛЬНИЙ УДАР!». Для цього треба викинути 2 успіхи. Мейва кидає кубик умінь, але випадає лише один успіх. Вона кладе 1 маркер успіху на картку. Тепер для розв'язання цієї проблеми залишився тільки 1 успіх.

### ♦ РОЗВ'ЯЗАННЯ ДЕЯКИХ ПРОБЛЕМ ВИМАГАЄ ЗАПЛАТИТИ РЕСУРС АБО ПРОВІЗІЮ. ♦

♦ **ПРИКЛАД** ♦ Щоб розв'язати проблему «ТЕМНИЙ ХРАМ», вартовий повинен заплатити ресурс вогню (🔥).

Коли проблема розв'язана, карту скидають. Тепер у регіоні знову можна виконувати дію «Допомога громади».

♦ **ПРИМІТКА** ♦ Розв'язати проблему й скористатися допомогою громади — це дві різні дії. Використовуючи одну із 2 своїх основних дій, вартовий може розв'язати проблему. Потім, якщо йому це вдається, він може скористатися допомогою громади.

### ❖ ЗАЛАГОДЖЕННЯ ІНЦИДЕНТУ ❖

**Гравець бере верхню карту інциденту зі стосу в регіоні, де перебуває його вартовий. Потім він передає цю карту гравцеві праворуч від себе. Цей гравець зачитує інцидент уголос.**

Незалежно від того, що зробить відповідний вартовий, а також незалежно від наслідків і здобутків, ви розігруєте інцидент і скидаєте його карту.

Якщо у стосі немає інцидентів, а пов'язана з регіоном вежа вже споруджена, регіон відразу стає захищеним (див. «Спорудження вежі», с. 14).

### ❖ СПОРУДЖЕННЯ БУДІВЛІ ❖

Щоб спорудити будівлю, вартовий повинен бути у фортеці, а також заплатити ресурси, указані на плитці цієї будівлі (1).

Плитку спорудженої будівлі викладають стороною «Споруджено» догори (2) на одну з вільних будівельних клітинок. Після цього можете користуватися вигодами (3) (див. «Будівлі», с. 6).



### ❖ РЕМОНТ БУДІВЛІ ❖

Щоб відремонтувати пошкоджену будівлю, вартовий повинен бути у фортеці та успішно пройти перевірку вміння ремісника, отримавши принаймні один успіх.



♦ Якщо ці умови виконано, гравець може вилучити маркер пошкодження із цієї будівлі. Будівля відновлює свою роботу, і вартові можуть знову користуватися її вигодами.

♦ В іншому разі маркер пошкодження залишається на плитці. Гравці можуть спробувати відремонтувати будівлю пізніше.



## ❖ СПОРУДЖЕННЯ ВЕЖІ ❖

Щоб спорудити вежу, вартовий повинен бути у фортеці, а також заплатити ресурси, потрібні для спорудження вежі (1).

Потім плитку вежі кладуть на один з кутів фортеці, стороною «Споруджено» догори (2). Тепер ефекти вежі стають доступні вартовим (3) (див. «Вежі», с. 16).



## ♦ ЗАХИСТ РЕГІОНУ ♦

Регіон вважають захищеним, коли виконуються такі 2 умови:

♦ у регіоні немає ніяких інцидентів; ♦ пов'язана з регіоном вежа вже споруджена.

Порядок виконання цих двох умов не має значення. Вежу можна спорудити до того, як усі інциденти в регіоні будуть залагоджені, або навпаки.

Покладіть у захищений регіон жетон щита зеленою стороною догори (щит).

**•ПРИКЛАД•** Під час гри регіон 4 був очищений від усіх інцидентів. Однак регіон досі незахищений, бо не споруджено пов'язану з ним вежу. Вартовий у фортеці виконує дію «Спорудити вежу» та платить 1 ресурс «Рослини» (🌱), щоб спорудити вежу на відповідній клітинці. Регіон негайно стає захищеним. Гравець кладе в регіон жетон щита зеленою стороною догори.

Регіон 5 також пов'язаний з цією вежею, але там ще є інциденти, тому на цю мить його не вважають захищеним. Цей регіон стане захищеним лише після того, коли в ньому більше не буде карт інцидентів.

## ОСОБЛИВІ ДІЇ

### ❖ ДОДАТКОВА ДІЯ ❖

Крім своїх 2 основних дій, вартовий може виконувати додаткові дії. Додаткова дія може бути такою ж, як одна з основних дій. Додаткову дію можна виконати перед 2 основними діями або після них. Також її можна виконати після першої основної дії.

♦ Гравець може здобути право на додаткову дію, заплативши 2 провізії (🍪).  
 ♦ Деякі карти (інцидентів, літопису) також можуть надати гравцеві додаткову дію.  
 ♦ Деякі здібності вартового надають йому додаткову дію.

**•ПРИКЛАД•** У свій хід Томіріс перемістилася (основна дія 1), потім залагодила інцидент (основна дія 2). У зоні залишився ще лише один інцидент. Маючи 2 жетони провізії (🍪), Томіріс вирішує витратити їх, щоб виконати додаткову дію і залагодити останній інцидент.

**•ПРИКЛАД•** Томіріс перемістилася (основна дія 1) в регіон 5, а потім скористалася допомогою громади (основна дія 2) цього регіону («Здобути 1 🐾»). Здібність Томіріс надає їй додаткову дію (переміститися у фортецю), і вона вирішує повернутися у фортецю (додаткова дія).

## ❖ НЕГАЙНА ДІЯ ❖

Указаний вартовий (або вартові) *можуть* (необов'язково) або *повинні* (обов'язково) виконати негайну дію. Це додаткова дія, у вартового залишаються його 2 основні дії.

Кожне формулювання вказує, хто виконує негайну дію. Найчастіше вам траплятимуться: «Ви» (вартовий, що робить хід), «Будь-який один вартовий» або «Кожен вартовий».

Після виконання негайної дії гра триває як завжди.

**•ПРИКЛАД•** У події «ОФІЦІЙНИЙ ВІЗИТ» указано «НЕГАЙНА ДІЯ + Усі вартові повинні переміститися у фортецю». Отже, усі гравці переміщують своїх вартових у фортецю.

## ❖ ТИМЧАСОВА ДІЯ ❖

Тимчасова дія входить до переліку можливих дій. Вартовий може виконати її як основну або додаткову дію.

Протягом гри тимчасові дії можуть з'являтися на певних картах літопису. Ви можете побачити їх безпосередньо на цих картах або вони можуть бути пов'язані з іншими ігровими компонентами (жетони, плитки тощо).

Кожна тимчасова дія містить указівки, які визначають:

- ♦ **ДЕ** її можна виконати («у фортеці», «у регіоні»)
- ♦ **КОЛИ** вона доступна («поки ця карта не буде накрита наступною картою літопису», «поки дія не буде успішна», «до кінця гри» тощо)

### •ПРИКЛАД•

Гравці почали гру з літописом «Неймовірна пригода» (зауважте, що цього літопису немає у грі). Один гравець щойно відкрив новий розділ, де є такий текст:

### ❖ ТИМЧАСОВА ДІЯ ❖

♦ ПОКИ ЦЯ КАРТА ЛІТОПИСУ ВІДКРИТА ♦

Можете написати романтичного вірша.



**УСПІХ** ♦ Додайте 1 🟢 у літопис.

Ця дія доступна, поки наступна карта літопису не накриве поточний розділ. Її можна виконати як основну дію, і навіть кілька разів. Кожна успішна перевірка вміння дає 1 🟢.

# КІНЕЦЬ ГРИ

Для перемоги вартовим треба успішно завершити останній розділ літопису.

У коротких літописах останній розділ веде до **ПОРАЗКИ** або до **ПЕРЕМОГИ**.

У довгих літописах останній розділ веде до **ПОРАЗКИ**, до **МАЛОЇ ПЕРЕМОГИ** або до **ВЕЛИКОЇ ПЕРЕМОГИ**.

**•НАГАДУВАННЯ•** Ви можете зазнати поразки під час гри до того, як відкриєте останній розділ літопису, якщо значення престижу або оборони впаде до 0.

## ПОРАДИ ГРАВЦЯМ

### ◆ СПІВПРАЦЮЙТЕ І СПІАКУЙТЕСЯ ◆

«Ольтре» — це кооперативна гра, у якій вартові грають як одна команда, що долає труднощі у небезпечному світі. Радимо гравцям ділитися своїми планами з партнерами. (Яку будівлю мені спорудити? На якому завданні доручення нам варто зосередитися насамперед? Які проблеми нам слід розв'язати? Яку зону захистити?)

У деяких ситуаціях, як-от інцидентах, бере участь лише один вартовий. Тож доречно буде дати змогу цьому гравцеві самому вирішити, що робити.

### ◆ ВИКОНАННЯ ЗАВДАНЬ ◆

Виконання завдань доручення — це найкоротший шлях до перемоги. Однак іноді виконати завдання може виявитися нелегкою справою. Завжди стежте за загальним прогресом гри й визначайте пріоритет виконання завдань.



### ◆ ПОВТОРНЕ РОЗІГРУВАННЯ ЛІТОПІСУ ◆

Якщо після завершення літопису ви зазнали поразки, то можете розіграти його знову, але вже з іншим дорученням і, можливо, на легшому рівні складності.

Якщо ви здобули велику перемогу, то можете знову розіграти цей літопис з іншим дорученням, але, можливо, на складнішому рівні.

### ◆ ГРА З ДІТЬМИ ◆

В «Ольтре» можна грати всією сім'єю, разом з дітьми, але ігровий процес передбачає читання текстів. Якщо діти ще не вміють добре читати, то можете зачитувати карти замість них, щоб вони могли повною мірою насолодитися грою.



## ТВОРЦІ УКРАЇНСЬКЕ ВИДАННЯ

### ◆ АВТОР ГРИ ◆

Антуан Боза

### ◆ АВТОР РОЛЬОВОЇ СИСТЕМИ ◆

Джон Грюмф

### ◆ ДОДАТКОВІ ІДЕЇ ДЛЯ ЛІТОПІСІВ ◆

Людовик Моблан, Корентен Лебра,  
Франсуаза Сентіссен

### ◆ ІЛЮСТРАЦІЇ ◆

Венсан Дютре, Жером Лерекуле,  
Айвен Гіл, Ронан Тулуа,  
Альбертіна Раленті



Усі права застережено  
© Studio H 2021

### ◆ КЕРІВНИК ПРОЄКТУ ◆

Олександр Ручка

### ◆ ВИПУСКОВА РЕДАКТОРКА ◆

Алла Костовська

### ◆ ПЕРЕКЛАДАЧ ◆

Святослав Михаць

### ◆ РЕДАКТОР ◆

Сергій Лисенко

### ◆ ДИЗАЙН І ВЕРСТКА ◆

Артур Патрихалко

### ◆ ОСОБЛИВА ПОДЯКА ◆

Юрій Голубенко, Анна Вакулєнко,  
Ганна Жукова, Дмитро Науменко,  
Сергій Іщук і Сергій Тодоров



## БУДІВЛІ

### ❖ БУДІВЛІ З КУБИКОМ УМІННЯ x8 ❖



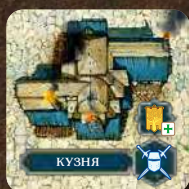
#### ♦ КАЗАРМА ♦

Кожен вартовий здобуває 1 кубик умінь



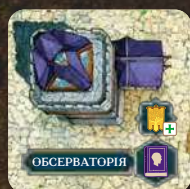
#### ♦ БІБЛІОТЕКА ♦

Кожен вартовий здобуває 1 кубик умінь



#### ♦ КУЗНЯ ♦

Кожен вартовий здобуває 1 кубик умінь . Здобудьте 1



#### ♦ ОБСЕРВАТОРІЯ ♦

Кожен вартовий здобуває 1 кубик умінь . Здобудьте 1



#### ♦ ТАВЕРНА ♦

Кожен вартовий здобуває 1 кубик умінь



#### ♦ МАЙСТЕРНЯ ♦

Кожен вартовий здобуває 1 кубик умінь



#### ♦ КОРЧМА ♦

Кожен вартовий здобуває 1 кубик умінь . Здобудьте 1



#### ♦ ФАБРИКА ♦

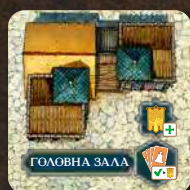
Кожен вартовий здобуває 1 кубик умінь . Здобудьте 1

### ❖ ОСОБЛИВІ БУДІВЛІ x4 ❖



#### ♦ САД ♦

Здобудьте 3



#### ♦ ГОЛОВНА ЗАЛА ♦

Здобудьте 1 . Коли вартовий розв'яже проблему, то здобуває 1



#### ♦ ТЕМНИЦЯ ♦

Здобудьте 3



#### ♦ ХРАМ ♦

Вартові можуть перекинути кубик локації та кубик напастей один раз під час кожного кидка. Результат перекиду треба застосувати.

## ВЕЖІ

Вежі не можна зруйнувати чи пошкодити.



#### ♦ ДОЗІРНА ВЕЖА ♦

Захищає 2 регіони, суміжні з нею.



#### ♦ ВАРТІВНЯ ♦

Захищає 2 регіони, суміжні з нею. Здобудьте 1 очко

## ВАРТОВІ

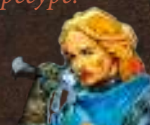
### ГАСПАР



Гаспар має кубик умінь

♦ **ВИСТЕЖУВАННЯ** ♦ Якщо Гаспар перебуває в регіоні, він може використати одну зі своїх основних дій, щоб здобути будь-який ресурс.

### МЕЙВА



Мейва має кубик умінь

♦ **ВИТРИВАЛІСТЬ** ♦ Мейва ніколи не витрачає і не втрачає очки здоров'я, коли проходить перевірку вміння

Коли Мейва проходить перевірку вміння

♦ вона отримує успіх за грань «Зусилля», не витрачаючи здоров'я для цього;  
♦ вона не втрачає здоров'я внаслідок перевірки.

### КОНРАД



Конрад має кубик умінь

♦ **ЗАВЯТТЯ** ♦ Конрад може виконати 2 однакові основні дії.

### ТОМІРІС



Томіріс має кубик умінь

♦ **СТАРАННІСТЬ** ♦ Томіріс може виконувати додаткову дію: переміститися у фортецю.

### СЕЛІНА



Селіна має кубик умінь

♦ **НАПОЛЕГЛИВІСТЬ** ♦ Селіна може перекинути 1 кубик умінь під час кожної перевірки (будь-якого типу).

Вона перекидає вибраний кубик лише раз і мусить застосувати його результат.

### БЕРЕНІС



Береніс має кубик умінь

♦ **БУДІВНИЦТВО** ♦ Якщо Береніс у фортеці, вона може виконати додаткову дію спорудження або ремонту.

### ЛАРС



Ларс має кубик умінь

♦ **АВАНТЮРИЗМ** ♦ Коли Ларс користується допомогою громади, він здобуває 1 жетон провізії на додачу до звичайної вигоди.

### ЕРНЕСТ



Ернест має кубик умінь

♦ **ВІДЛАНІСТЬ** ♦ Коли Ернест розв'язує проблему, то здобуває додаткову дію: скористатися допомогою громади того регіону, де він розв'язав проблему.

#### ПЕРЕВІРКА ВМІННЯ



Солдат



Ремісник



Мандрівник



Учений



Кубик локації

#### ПЕРЕВІРКА ЗНАЧЕННЯ



Значення престижу



Кількість виконаних завдань



Кількість карт проблем



Кількість жетонів стану

#### ОПЛАТА, ВТРАТИ Й ЗДОБУТКИ



Здобудьте 1 ресурс



Відновіть усе своє здоров'я



Заплатіть 1 ресурс



Втрачьте 1 дію



Здобудьте 1 очко престижу



Втрачьте 1 очко оборони