

AUSTRALIA

MARTIN WALLACE



ВВЕДЕНИЕ

С 1180 года, семь долгих столетий, Древние сохраняли полный контроль над богатствами Земли и человечеством. Всё изменилось в 1888 году. Ибо в тот памятный год Шерлоку Холмсу и тайному братству отважных героев викторианской эпохи удалось победить этих чудовищных тиранов и прогнать их со своей земли. Человечество ликovalo, но государства Европы и Америки были в ужасном состоянии. Почва была отравлена, и постоянным бедствием был недостаток пищи.

Другие части планеты ещё не были исследованы, так как Древние наложили жёсткий запрет на путешествия. Наслаждаясь новообретённой свободой, люди посылали корабли для исследования мира. На дальнем краю мира был открыт новый обширный континент. Сначала названный Терра Аустралис, он быстро приобрёл известность как Австралия.

Бесстрашные разведчики и исследователи прибыли для изучения нового континента. За ними последовали пионеры и поселенцы, которые построили порты и проложили железнодорожные пути вглубь материка, развивая фермы и поставляя продукцию голодному населению Старого Света. Были разведаны неисчислимые залежи угля, железа и золота.

Но это было не всё, с чем пришлось встретиться людям...

Запрету на исследование этой части суши было объяснение. Втайне от людей Древние развернули секретные базы в малонаселённых землях Австралии. После своего поражения Древние с частью своих приспешников переместились в укрепленные заставы в засушливых равнинах по ту сторону Большого водораздельного хребта.

По мере того, как колонисты занимали всё большие территории, Древние активизировались, стремясь оттеснить непрошенных гостей назад в море. Ужасные создания Древних стали перемещаться по континенту, уничтожая всё живое и опустошая земли на своём пути.

Столкнувшись с этим ужасом, новые "австралийцы" могли надеяться только на одно: на мощь современных военных технологий, которые были значительно усовершенствованы по сравнению с 1888 годом, когда человечество последний раз сражалось с Древними.

1-4 игрока
Возраст 13+
30 минут на игрока

© 2017 Martin Wallace and
SchilMil Games Ltd.

schilmil
GAMES LTD

More info www.auztralia.net

БЛАГОДАРНОСТИ

Game Design - Martin Wallace

Artwork - James Colmer

Rulebook - Amanda Milne

Many thanks to our playtesters, especially:

Kirstin Donaldson
Richard Durham
Rupert Morrish
Lisa Elizabeth Morrish
Damon Ellis
Nicola Paston
Matthew Thredgold
Toby Falconer
Jen Smith
Phil Thorogood
Mark Fielding
Thomas Knight
Kelly Scott
Tim Elphick
Tina Pan
Shane Wealleans
Kat Greenham
Lee Griffiths
Nathan Grange
Jort Bloem
Josh and Lisa Kooistra
Kelsie McArthur
Bridget Dymock-Johnson
Nikolaj Wendt
Jared Mortlock
Max Allen
Chris Guthrey
Teri Anderson
Lorna Tomes
Allan D. Milton
Kyle Johnson
Lauren Pinkerton
Alistair Stafford
John Kennedy
Zirk van den Berg
Shane McNeil
Tim Cockitt
and many others at
Board Games by the Bay

Technical support and video -
John Kershaw (Filmscan.co.nz)

Перевод и вёрстка: wil_low

СОДЕРЖАНИЕ

Введение.....	2
Обзор и цель игры.....	3
Компоненты.....	4
Описание карт Древних.....	5
Игровое поле, подготовка к игре.....	6
Ход игры.....	8
Действия.....	8
Сражение.....	11
Пример сражения.....	13
Активация Древних.....	14
Пример перемещения Древнего.....	15
Карты персонажей.....	16
Описание Древних.....	18
Окончание игры.....	19
Подсчёт очков.....	19
Одиночная игра.....	19
Быстрая подготовка и памятки.....	20

ОБЗОР И ЦЕЛЬ ИГРЫ

AuZtralia – это военная, экономическая и приключенческая игра для 1-4 игроков. Вы начинаете в порту на побережье Австралии. Оттуда вы будете прокладывать железнодорожные пути вглубь материка, чтобы добывать ресурсы и строить фермы. У вас есть планшет игрока, на котором отмечаются ресурсы и боевые единицы, имеющиеся в вашем порту.

Всё, что вы делаете в игре, требует Времени. Вы становитесь активным игроком, когда ваш диск находится позади всех на шкале Времени. Затем вы берёте один из ваших кубов Действия из штаба, кладёте его в одну из клеток Действия на вашем планшете и выполняете это действие. У Действия есть стоимость в очках Времени, поэтому вы перемещаете ваш диск на соответствующее количество делений по шкале Времени. Если в клетке Действия уже находится один или несколько кубов, вы всё ещё можете снова выполнить это действие, доплатив дополнительно золото. В какой-то момент вам нужно будет потратить очко Времени, чтобы забрать все свои кубы с клеток Действий.

Австралия – большая страна, и железные дороги жизненно необходимы для многих вещей: добычи угля и руды, постройки ферм и перемещения боевых единиц для атаки на Древних. Прокладка рельс требует угля и железа, которые можно получить путём добычи или экспорта. Постройка ферм приносит золото и победные очки, но нужно следить, чтобы Древние не опустошили их. Золото используется для покупки боевых единиц и позволяет повторять действия.

С определённого момента игры вам понадобятся боевые единицы, чтобы узнать,

какие именно кошмарные создания скрываются в пустынных землях материка. Полезно иметь разные типы войск, так как это сделает ваши атаки более эффективными. Боевые единицы обладают параметром дальности действия, который определяет расстояние от железной дороги, в пределах которого войска могут атаковать противника.

В игре присутствуют важные персонажи, у которых есть способности и ресурсы, чтобы помочь вам достичь цели.

Вероятно, игрокам придётся объединиться, чтобы уничтожить самых опасных Древних, осуществляя несколько атак подряд.

В определённый момент времени Древние проснутся и будут действовать подобно "игроку" с диском на шкале Времени, и начнут раскрываться и двигаться. Древние всегда двигаются по направлению к ближайшему поселению, будь то ферма или порт. Если они входят на ферму, они опустошают землю; но если они достигают вашего порта и вам не удаётся их победить, то игра немедленно заканчивается.

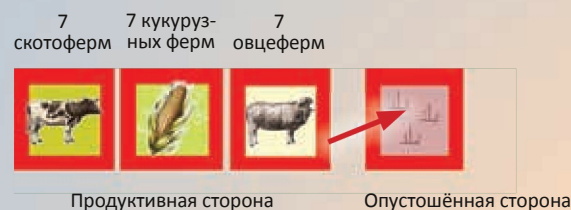
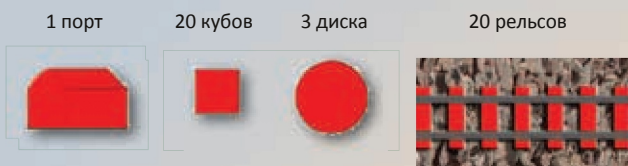
Игра завершается, когда все игроки потратили определённое количество очков Времени (или если один из портов разрушен). Ваш успех в игре измеряется победными очками, которые вы получаете за постройку ферм, убийство Древних и от некоторых персонажей. Древние тоже получают очки в зависимости от того, сколько их осталось на поле к концу игры и сколько ферм они опустошили. Игрок с наибольшим числом очков выигрывает игру, это могут быть и Древние!



КОМПОНЕНТЫ

Компоненты игрока

В игре четыре набора фишек игроков, четырёх цветов. Каждый набор содержит:



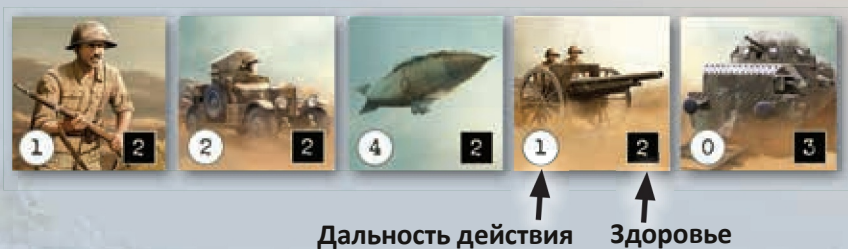
Планшет игрока (порт)



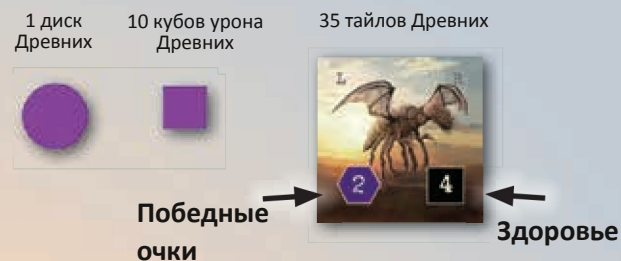
Игровое поле описано на с.6

Боевые единицы

Пехота x 10 Броневики x 5 Дирижабли x 3 Артиллерия x 3 Бронепоезда x 4



Компоненты Древних



Ресурсы



Карты



Другие компоненты

20 тайлов разведки



ОПИСАНИЕ КАРТ ДРЕВНИХ



Карты Древних используются для:
 а) перемещения Древних;
 б) розыгрыша сражений.

Направление, которое выбирает Древний в случае равноудалённых целей

Right

Ктулху



Шоггот



Ми-го



Зомби



Лоялист



Храм



Кружок означает, что этот Древний перемещается на ОДИН гекс

Слева указан урон, который вы наносите Древнему, если в сражении участвует данный род войск

Урон, который получаете вы, указан справа



Потеря Рассудка

Урон дирижаблю

Урон остальным войскам



ИГРОВОЕ ПОЛЕ

Стартовые ячейки – в зависимости от числа игроков



Шкала Времени

Диск Древних начинает в ячейке 22



События происходят всякий раз, когда диск Древних перемещается на подсвеченную ячейку

В начале игры сюда кладётся тайл разведки (всего 13 штук)



Гекс, на котором можно разместить порт



Доступные боевые единицы

Гекс равнины

Гекс холмов

Гекс берега



Номер гекса

Уровень тайла Древнего (1, 2, 3)

Табло сильных Древних



Конец игры

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. Выберите цвет и возьмите соответствующий набор компонентов. У вас будет по 7 ферм каждого типа (скотоферма, овцеферма и кукурузная ферма), двадцать тайлов рельсов, двадцать кубов, три диска, один порт и один планшет игрока. Положите планшет перед собой и поместите кубы в область штаба. Положите три жетона Рассудка на планшет. Остальные фишки положите рядом с планшетом.
2. Положите ресурсы в запас рядом с игровым полем. Есть четыре вида ресурсов:

Уголь Железо Золото Фосфаты



3. Каждый игрок начинает с 2 угля, 2 железа и 4 золота. Поместите ресурсы на ваш склад.
4. Разделите тайлы Древних на стопки по уровню (1, 2 и 3). Перетасуйте каждую стопку и положите их лицом вниз рядом с полем.



Положите по 1 тайлу на каждый гекс, обозначенный треугольником разведки (их всего 13).

Переверните каждый тайл и поверните так, чтобы его стрелка указывала вверх.



5. Перетасуйте тайлы разведки лицом вниз.

6. Теперь разместите ресурсы и Древних, как указано на тайлах разведки. Уровень тайла Древних должен соответствовать уровню гекса, на котором размещается Древний. **Тайлы Древних кладут на поле лицом вниз.**



Гекс этого тайла не получает тайл Древнего, так как он находится в холмах.

Ресурсы никогда не кладутся на гексы **БЕРЕГА**. Древние никогда кладутся на гексы **ХОЛМОВ** или **БЕРЕГА**.

В некоторых случаях возможно перекрытие – на гексе может лежать несколько видов ресурсов. Ресурсы можно класть на тайл с Древним.

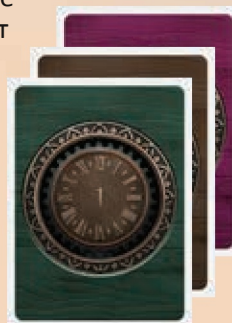
Если тайл Древнего нужно положить на гекс, который уже содержит Древнего,

удалите последнего и замените его тайлом следующего уровня, например, если ещё один тайл ПЕРВОГО уровня нужно положить на гекс, замените этот тайл тайлом Древнего ВТОРОГО уровня.

Тайлы третьего уровня не усиливаются; просто не размещайте один из тайлов. Верните заменённые тайлы под низ соответствующей стопки.

Удаляйте с поля тайл разведки после размещения ресурсов и Древних вокруг него. Продолжайте, пока не удалите все тайлы разведки.

7. Разделите карты событий на три колоды по номерам 1, 2 и 3. Перетасуйте колоду 3, наберите ПЯТЬ карт и положите их лицом вниз. Затем перетасуйте колоду 2 и положите ПЯТЬ КАРТ из неё поверх стопки карт '3'.



Повторите процедуру с колодой 1. В итоге вы получите колоду из 15 карт, в которой сверху лежат карты '1', а снизу карты '3'. Все остальные карты событий уберите в коробку не глядя.

8. Перетасуйте карты персонажей и выложите 5 верхних карт в ряд. Порядок набора карт имеет значение. Их нужно выложить в линию слева направо, конец линии с правой стороны. Положите колоду карт персонажей слева от линии.



9. Перетасуйте карты Древних и положите рядом с полем.
10. Положите диск Древних на ячейку 22 шкалы Времени.
11. Положите боевые единицы в стопки на соответствующие области игрового поля.
12. Случайным образом определите первого игрока. Каждый игрок кладёт свой диск на стартовую ячейку шкалы Времени, в зависимости от количества игроков. Порядок фишек в ячейке имеет значение: фишка первого игрока находится сверху, а последнего – в самом низу. Начальный порядок хода – по часовой стрелке от первого игрока.



Пример: стартовая позиция для 2 игроков, жёлтый ходит первым

Пример для шага 6: Разведка

а) после того, как тайлы разведки перевернуты лицом вверх



Этот символ означает, что нужно положить лицом вниз тайл Древнего.



б) после того, как тайлы разведки разрешены и удалены с поля

Обратите внимание, что Древний третьего уровня размещён на гексе второго уровня (№28), потому что на нём оказалось два тайла Древних, и произошло усиление.

Заметьте также, что НИ ОДНОГО Древнего не положили на гексы холмов или берега, несмотря на обозначения на тайлах разведки. Кроме того, на гексы берега не положили ни одного ресурса.



13. В порядке, обратном очередности хода (т.е. от последнего игрока против часовой стрелки до первого игрока), каждый игрок



размещает свой порт в одном из гексов берега, который имеет символ порта.

Порты не могут располагаться ближе, чем в трёх гексах друг от друга, считая по кратчайшему расстоянию.



ХОД ИГРЫ

Игрок, чей диск находится на ячейке шкалы Времени с наименьшим номером, становится активным игроком. Если на ячейке несколько дисков, активным игроком является тот, кому принадлежит самый верхний диск.



Пример: Красный - активный игрок. Когда Красный и Синий пройдут мимо Зелёного, тот станет активным игроком.

- Активный игрок берёт один из своих кубов из штаба и кладёт его в любую из ячеек Действий на планшете. Затем он выполняет это действие.
- У каждого действия есть стоимость в очках Времени. Вы перемещаете свой диск на это количество делений по шкале Времени. Если ваш диск заканчивает движение на ячейке с другими дисками, положите свой на самый верх. Когда ваш диск достиг или прошёл ячейку 53, вы больше не можете выполнять никаких действий.
- Вы можете выбрать действие, которое вы выполняли ранее, но вы должны заплатить 1 золото за КАЖДЫЙ куб, который уже находится в этой ячейке.



Пример: вы кладёте свой красный куб на действие "Проложить путь", которое стоит 2 очка Времени. Если вы хотите выполнить это действие снова, вы должны потратить 1 золото, или потратить очко Времени, чтобы вернуть свои кубы.

ДОСТУПНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

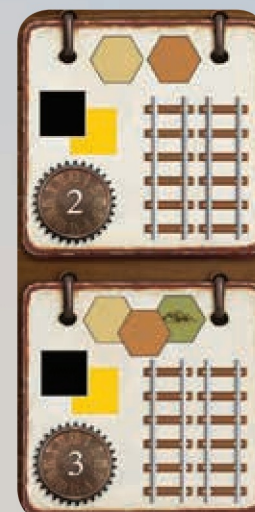
1. ПРОЛОЖИТЬ ПУТЬ
2. ДОБЫЧА
3. НАНЯТЬ
4. КУПИТЬ ВОЙСКА
5. ИМПОРТ/ЭКСПОРТ
6. ФЕРМЕРСТВО
7. АТАКОВАТЬ
8. ВЕРНУТЬ КУБЫ

ДЕЙСТВИЕ: ПРОЛОЖИТЬ ПУТЬ

Для этого действия есть две ячейки. Первая стоит 2 очка Времени и позволяет проложить путь в гексы берега и равнины. Вторая позволяет проложить путь во все три типа местности. Таким образом, если любой из ваших путей должен пролегать в холмах, это действие будет стоить вам 3 очка Времени.

- Для выполнения действия вы должны потратить 1 уголь и 1 железо, возвратив их в запас. Теперь можете разместить 2 своих жетона рельсов.
- Первый жетон должен быть соединён с портом. Последующие пути должны соединяться с другими путями вашего цвета или с портом, т.е. ваша железнодорожная сеть обязана быть непрерывной.

Когда вы прокладываете путь, положите жетон рельса поперёк границы между двумя гексами. Теперь эти два гекса соединены между собой железной дорогой.



Пример: вы прокладываете 2 участка пути и соединяете свой порт с месторождением железа.

- Через сторону гекса может проходить только одна дорога.
- Гекс может соединяться с путями нескольких игроков.
- Вы не можете проложить путь на гекс с тайлом Древнего, лежит ли он лицом вверх или вниз.
- Чтобы добавить участок к вашей железнодорожной сети, вы должны иметь непрерывный отрезок пути от порта через гексы, свободные от Древних. Шогготы на рельсах создают задержки!
- Вы не можете разместить больше рельсов, чем имеете жетонов. Вы не можете убирать свои пути с поля.

ДЕЙСТВИЕ: ДОБЫЧА

Вы забираете все ресурсы одного типа с любого гекса, который соединён с вашей сетью. Положите их в свой склад. Путь от вашего порта до гекса, в котором вы хотите добывать, должен быть свободен от Древних.



- Если в гексе находится 2 вида ресурсов, вы выбираете, какой из них взять.
- Если вы берёте фосфаты, возьмите также 1 золото из запаса. Сохраните диск фосфатов для подсчёта очков в конце игры.

Пример – у Красного есть выбор: добыть 3 железа или 3 золота.



ДЕЙСТВИЕ: КУПИТЬ ВОЙСКА

Стоимость каждой боевой единицы указана в соответствующем поле ваших экспедиционных войск, а также на игровом поле. Она выплачивается золотом.



- Возьмите боевую единицу и поместите её в свои казармы.
- За одно действие вы можете купить только одну боевую единицу. Однако пехоты вы можете купить до 2 единиц, заплатив по 1 золоту за каждую.

Обратите внимание, что количество боевых единиц ограничено комплектацией игры.

Пример – броневик стоит 3 золота.



Дальность действия
Здоровье

2
2

ДЕЙСТВИЕ: НАНЯТЬ

Вы берёте одну карту из ряда персонажей.

После этого сдвиньте оставшиеся карты вправо, заполняя пустое место, и добавьте 1 карту в левый конец ряда.

Вы можете иметь любое количество карт персонажей и разыгрывать любые из них в свой ход.



См. подробное описание персонажей на с.16.

ДЕЙСТВИЕ: ИМПОРТ/ЭКСПОРТ



Вы можете выполнить 2 поддействия, в любой комбинации:

ИМПОРТ – возьмите 1 уголь или 1 железо из запаса и положите его в свой склад.

ЭКСПОРТ – возьмите 1 уголь или железо из вашего склада и верните в запас. Возьмите 1 золото из запаса и положите его в свой склад.

ДЕЙСТВИЕ: ФЕРМЕРСТВО



Есть 3 типа тайлов ферм: скотоферма, овцеферма и кукурузная ферма. За 1 действие вы можете построить максимум 1 ферму каждого типа. Таким образом, за 1 действие можно построить до 3 ферм, все разного типа.

- Фермы можно строить только на гексах соответствующего типа, например, овцеферма размещается только на гексах равнины.
- Фермы строятся на гексах, подсоединённых к вашей сети.
- Этот гекс должен быть пустым, без компонентов на нём, за исключением железнодорожных путей. Таким образом, нельзя построить ферму на гексе, содержащем ресурсы, порт, другую ферму или Древнего.
- Путь от вашего порта до гекса, в котором вы строите ферму, должен быть свободен от Древних.

Стоимость действия в очках Времени равна количеству ферм, которые вы строите.

За каждую построенную ферму возьмите 1 золото из запаса (деньги от продажи продуктов).

Вы не можете построить больше ферм, чем имеется тайлов. Нельзя убрать с поля уже построенную ферму.



Пример – у Красного есть 3 гекса, где можно построить фермы: два из них в холмах и один на равнине. Он не может построить ферму ни на гексе порта, ни на гексе, содержащем кубы железа. Красный строит 1 скотоферму и 1 овцеферму и берёт 2 золота из банка.

ДЕЙСТВИЕ: АТАКОВАТЬ

Это действие состоит из нескольких шагов:

Сначала вам нужно решить, какие из боевых единиц выдвинутся в качестве экспедиционных войск. Вы выбираете все или некоторые из ваших боевых единиц и кладёте их на соответствующие клетки в область экспедиционных войск на вашем планшете. Единицы одного рода войск нужно положить стопкой.



Затем вы выбираете цель атаки – гекс с Древним, лежащим вверх или вниз лицом. Вы можете атаковать гексы только в пределах дальности действия ваших экспедиционных войск, которая определяется по наименьшей дальности действия боевых единиц, входящих в экспедиционные войска:

- Пехота и артиллерия имеют дальность 1 гекс
- Броневики – 2 гекса
- Дирижабли – 4 гекса
- Бронепоезда не имеют дальности действия, так как способны перемещаться только по рельсам. Таким образом, их можно использовать только при атаках на гексы в составе вашей железнодорожной сети.

Вы можете атаковать любой гекс на этом расстоянии от вашей железнодорожной сети или порта. Практически, войска сначала перемещаются по рельсам, а затем высаживаются и атакуют.

Атакованный гекс помечается маркером атаки. Если там находится Древний лицом вниз, он раскрывается.

Вы можете атаковать гекс в составе вашей сети, который содержит Древнего. Однако вы не можете использовать части вашей сети, которые заблокированы Древними. Путь от вашего порта до гекса, в котором "высаживаются" экспедиционные войска, должен быть свободен от Древних.

Стоимость этого действия зависит от состава ваших экспедиционных войск.

ТОЛЬКО пехота, броневики и артиллерия учитываются при расчёте стоимости действия, это три рода войск в верхнем ряду экспедиционных войск.

- Стоимость действия в очках Времени равна количеству различных родов войск, т.е. если вы выдвигаете отряд, содержащий пехоту и броневики, то стоимость составит 2 очка Времени. Таким образом, максимальная стоимость действия – 3 очка.
- Бронепоезда и дирижабли не увеличивают стоимость атаки. Однако вы должны заплатить минимум 1 очко времени для выполнения действия.
- Обратите внимание, что количество боевых единиц одного типа не влияет на стоимость атаки, так что вы можете выдвинуть столько пехоты, сколько пожелаете, и заплатить только 1 очко Времени.

Розыгрыш сражения описывается ниже, в разделе "Сражение".

Заметьте, что ваши войска на самом деле никогда не размещаются на игровом поле, они выходят из казарм в область экспедиционных войск и возвращаются обратно после сражения.



Пример – вы решаете выдвинуть все ваши боевые единицы. Это стоит 2 очка Времени (за пехоту и броневики). Дирижабль не увеличивает стоимость атаки.



Пример – Красный атакует гекс с Древним 1-го уровня. Он раскрывает его и видит, что это Зомби. Теперь игрок должен решить, сражаться ли с монстром или отступить.

ДЕЙСТВИЕ: ВЕРНУТЬ КУБЫ



Вы перемещаете ВСЕ свои кубы с ячеек действий на своём планшете обратно в ваш штаб, включая куб, использованный для активации этого действия.

Количество действий, которое вы можете выполнить, и количество урона, которое вы можете нанести, ограничено числом кубов в вашем штабе.

- Если в вашем штабе не осталось кубов, вы можете забрать все кубы с клеток действий, заплатив 2 очка Времени.



СРАЖЕНИЕ

Сражение происходит, когда вы атакуете гекс или когда один или несколько Древних перемещаются в ваш порт. Эти виды сражений немного отличаются.

Сражение включает в себя:

1. Проверку Рассудка
2. Розыгрыш карт Древних
3. Принятие решения об отступлении

В начале каждого сражения убедитесь, что в области экспедиционных войск лежат 3 жетона Рассудка.

Если вы атакуете гекс с Древним, который лежит лицом вниз, то после его раскрытия вы имеете возможность отступить. Если вы не хотите отступить, то обязаны сражаться.

Откройте верхнюю карту Древних из колоды. Эта карта определит, нанесён ли урон вашим войскам и/или объекту атаки. После розыгрыша эффектов карты она идёт в сброс.



Сначала найдите в средней колонке карты Древнего, с которым вы сражаетесь. Значки с левой стороны показывают, какие из ваших боевых единиц нанесут урон. **За каждый символ**, который соответствует роду войск в ваших экспедиционных войсках, вы наносите 1 урон Древнему. Не имеет значения, сколько единиц данного типа у вас есть, важен только факт наличия этого рода войск. Имея

несколько единиц одного и того же типа, вы получаете возможность выдержать больше повреждений.

Когда вы наносите урон Древнему, возьмите соответствующее количество **ВАШИХ** цветных кубов и положите их на тайл Древнего. Если у атакуемого Древнего здоровье 6 или больше, кладите свои кубы на соответствующую клетку Табло сильных Древних. Если нужно, вы можете заменить 5 кубов на 1 диск, который обозначает 5 очков урона.



Символы справа от Древнего, с которым вы сражаетесь, означают урон, который понесут ваши войска. Фиолетовый куб означает, что вы должны положить один из фиолетовых кубов урона на одну из стопок (по выбору) в ваших экспедиционных войсках. Вы не можете положить этот куб на дирижабль. Если количество кубов на стопке равно здоровью соответствующего рода войск, то верхняя боевая единица в стопке уничтожена. Уберите её жетон из экспедиционных войск и верните его обратно на клетку доступных войск на игровом поле. Кубы урона с боевой единицы возвращаются в запас.

Обратите внимание, что урон нельзя распределять между боевыми единицами одного типа. Таким образом, если у вас было 2 жетона пехоты, то, как только стопка пехоты получит 2 урона, один из жетонов пехоты будет уничтожен.

Символ дирижабля означает, что 1 урон будет нанесён вашим дирижаблям, если они участвуют в сражении. В противном случае игнорируйте этот символ.

Символ Рассудка означает, что вы должны убрать 1 жетон Рассудка со своего планшета. Если жетонов Рассудка больше не осталось, вы потерпели поражение. См. последствия поражения ниже.

Все эффекты карты Древних применяются одновременно.

После применения эффектов карты вы должны решить: отступить или сражаться дальше. Если вы решаете продолжить бой, раскройте следующую карту Древних и примените её эффекты. Если колода карт Древних закончилась, перемешайте сброс и сделайте новую колоду.

Сражение продолжается до наступления одного из следующих событий:

- Вы побеждаете, уничтожив Древнего
- Вы решаете отступить
- Вы терпите поражение

Пример – Табло сильных Древних.

Красный нанёс 2 урона, а Синий – 3 урона Шогготу. Ещё 3 повреждения, и Шоггот будет уничтожен.



Победа в сражении

Древний уничтожен, если количество нанесённого ему урона равно или превосходит его здоровье, указанное в чёрном квадрате.

Если вы единственный игрок, который нанёс урон этому Древнему, вы берёте себе его тайл. В конце игры он может принести вам победные очки.

Если Древнему нанесли урон несколько игроков, победные очки тайла делятся поровну между игроками, которые имеют 1 или более своих кубов на тайле Древнего. Каждый игрок получает соответствующее количество жетонов победных очков. Остаток от деления получает игрок, нанёсший больше всех урона. Если таких игроков несколько, остаток делится между ними поровну, если же это невозможно, то ни один из игроков не получает этот остаток.

Затем вы перемещаете все свои войска обратно в казармы и убираете с них фиолетовые кубы. (Боевые единицы восстанавливают здоровье). Все кубы игроков возвращаются в штабы их владельцев.

Отступление

Перед раскрытием новой карты Древних у вас есть возможность отступить. При отступлении вы убираете кубы урона со своих войск и возвращаете последних в казармы. (Боевые единицы восстанавливают здоровье).

Весь урон, нанесённый Древним, сохраняется, за исключением Зомби. Если вы отступаете после атаки на Зомби, все полученные ими кубы урона возвращаются в ваш штаб.

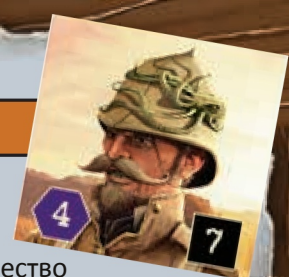
Дирижабли могут отступить отдельно, оставляя другие войска сражаться. И наоборот, вы можете отступить всеми сухопутными войсками, оставив в бою только дирижабли.

Поражение

Вы вынуждены бежать с поля боя, если:

- у вас не осталось войск, или
- вам нужно потерять жетон Рассудка, когда у вас не осталось ни одного из них на планшете.

Примените оставшиеся эффекты карты Древних, затем уничтожьте все боевые единицы, на которых 1 или более кубов урона. Все оставшиеся войска возвращаются в ваши казармы.



Оборона вашего порта

Если ваш порт атакован Древними, т.е. один или более Древних переместились в гекс с вашим портом, сражение разыгрывается практически так же, как описано выше. Все боевые единицы должны быть перемещены в экспедиционные войска, т.е. сражаются все.

- Оборона не стоит очков Времени.
- Вы не можете отступить.
- Если вы побеждены, то все ваши войска уничтожены, и ваш порт снимается с поля. Игра немедленно заканчивается. Однако, если вы уничтожили всех Древних одновременно со своим поражением, вы лишаетесь всех своих войск, но ваш порт остаётся в игре.
- Если 2 порта атакованы одновременно, оборона разыгрывается в порядке хода игроков.

Сражение против нескольких Древних

Когда вы посылаете экспедицию, чтобы атаковать гекс с несколькими Древними, вы должны сражаться со всеми сразу, вы не можете атаковать только одного из них.

Используйте одну и ту же карту Древних для каждого из присутствующих Древних (даже если они одного типа). Эти бои считаются независимыми и их эффекты применяются одновременно.

Если вы атакуете нескольких Древних одного типа, вы наносите урон каждому из них, например, если вы сражаетесь с 2 Зомби и наносите 1 урон, то положите по 1 кубику урона на каждый тайл Зомби. И наоборот, урон, наносимый Древними, умножается на количество Древних этого типа, т.е. если 2 Зомби наносит 1 урон, то он превращается в 2 урона, которые вы можете распределить между своими войсками. Потеря Рассудка также умножается на количество Древних данного типа.

См. пример на следующей странице.



Эффективность войск

Карты Древних разработаны так, чтобы смоделировать эффективность боевых единиц против различных целей. Вот несколько правил, которые помогут вам решить, какие войска направить против того или иного Древнего:

- Пехота и броневики хороши против Зомби и Ми-го, но менее эффективны против Шоготов и Ктулху.
- Пехота и артиллерия хороши при атаке Храмов.
- Артиллерия и бронепоезда хороши против Ктулху и Шоготов.
- Дирижабли слабо защищены от Ми-го и неэффективны против Зомби.
- Лоялисты сражаются обычным оружием, так что против них хороши все виды войск. Вы никогда не будете терять Рассудок, сражаясь с Лоялистами.
- Броневики никогда не наносят урон Храмам (исключение: Лейтенант Сингх).

Полная таблица эффективности изображена в казармах вашего планшета.



Пример сражения

Вы решаете биться с Зомби.

1. Первая раскрытая карта наносит вам 1 урон, который вы решаете поместить на пехоту. Кроме того, вы теряете 1 жетон Рассудка, но решаете продолжить сражение.
2. Следующая карта имеет тот же эффект, вы кладёте куб урона на броневик.
3. Третья карта наносит урон Зомби с помощью пехоты.
4. Четвёртая карта наносит Зомби ещё 1 урон и уничтожает его. Однако вы тоже получаете урон. Вы решаете поместить его на пехоту, теряя таким образом 1 единицу пехоты. Обратите внимание, что вы не можете назначить этот урон дирижаблю.



Конец боя. Вы теряете верхний жетон пехоты из-за 2 единиц урона. Вы берёте себе тайл Зомби и возвращаете ваши броневик и дирижабль в казармы, одновременно удаляя куб урона с броневика.

Если бы вы сражались с **Зомби и Ми-го** в этом примере, бой бы шёл следующим образом:

1. Первая карта наносит 1 урон Ми-го, 1 урон и потерю 1 Рассудка вам.
2. Вторая карта наносит 1 урон Ми-го, 1 урон и потерю 2 рассудка вам.
3. Третья карта наносит 1 урон дирижаблю и 1 урон Зомби. Вы решаете оставить дирижабль в бою.

4. Последняя карта наносит 1 урон Ми-го, 1 урон Зомби, 1 вам и 1 вашему дирижаблю. Кроме того, вы должны потерять ещё 1 Рассудок, тогда как у вас больше не осталось жетонов Рассудка.

Вам удалось уничтожить Зомби и Ми-го, однако вы потеряли дирижабль из-за второго попадания и 1 пехоту из-за урона от Зомби. Ваше поражение означает, что броневик с 1 кубом урона тоже уничтожается.

АКТИВАЦИЯ ДРЕВНИХ

Когда все игроки проходят через фиолетовый диск на шкале Времени, Древние становятся активным "игроком".

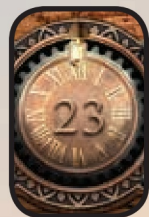
Это означает, что:

1. Фиолетовый диск древних перемещается на 1 ячейку вперёд по шкале Времени.
2. Если диск переместился на светлую ячейку, раскройте и разыграйте 1 карту событий.
3. Если на поле есть раскрытые Древние, способные двигаться (Храмы не двигаются), то наберите ДВЕ карты Древних и разыграйте их эффекты.

Может случиться, что Древние будут активированы несколько раз подряд.

События

- Если событие предписывает вам раскрыть тайл Древнего в гексе с наименьшим номером, найдите такой тайл и переверните лицом вверх. Если тайл пуст, удалите его из игры. В противном случае тайл Древнего остаётся на своем месте. У каждого гекса на поле есть номер в левом нижнем углу.
- Если событие предписывает раскрыть тайл И разыграть 6 карт перемещения, эти карты воздействуют лишь на только что раскрытого Древнего. Помимо этого, вы разыгрываете ещё 2 карты, чтобы проверить перемещение ВСЕХ раскрытых Древних.
- Если карта предписывает совершить убийство, удалите 2 карты персонажей с правого конца ряда. Затем вы сдвигаете оставшиеся карты вправо и открываете ещё 2 персонажей на освободившееся место.
- Если карта предписывает положить Древних на Храмы, возьмите по одному тайлу Древнего 3-го уровня для каждого из раскрытых Храмов, в порядке возрастания номеров гексов. Эти Древние кладутся на поле лицом вверх. Если тайлов 3-го уровня не хватает, используйте тайлы 2-го уровня.



Перемещение Древних

Чтобы узнать, переместятся ли Древние, откройте верхнюю карту Древних и найдите, какие из Древних изображены в белом кружке. Затем все Древние этого типа перемещаются на 1 гекс.

Древний двигается по направлению к ближайшей ферме или порту.

1. Если есть несколько ферм/портов на одинаковом расстоянии, посмотрите на верх карты, где написано "Влево" или "Вправо".
2. Поверните тайл Древнего вдоль воображаемой линии по направлению к морю, которая проходит посередине между потенциальными целями.
3. Затем Древний передвигается влево или вправо, как указано на карте.
4. Если есть 3 или более равноудалённых цели, Древнего нужно двигать только к тем, которые находятся правее или левее всех.



Храмы не движутся, поэтому не делайте проверок на перемещение, если на поле открыты только Храмы.



Скорость перемещения

Карты Древних разработаны так, чтобы разные типы Древних перемещались с разной частотой. Так, Зомби двигаются медленно, Ми-го – быстро, а остальные Древние – со средней скоростью.

Вы должны выполнить эту проверку перемещения ДВАЖДЫ каждый раз, когда диск Древних передвигается на одну ячейку по треку Времени.

- Если Древний входит на гекс с фермой, переверните этот тайл фермы на опустошённую сторону. Древние никак не воздействуют на железнодорожные пути.
- Все кубы урона на тайле Древнего перемещаются вместе с ним.
- Если два Древних входят на ферму, они делают это одновременно, прежде чем опустошить её.
- Если Древний входит на гекс с портом, сражение за порт начинается после того, как разыграны все оставшиеся перемещения. Древние в гексе порта никуда дальше не движутся. См. с.12 о том, как защищать ваш порт.



Событие убийства уничтожает 2 крайних правых персонажа.



Пример перемещения Древнего



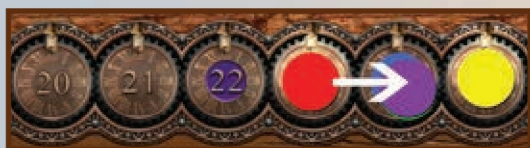
Все игроки обогнали фиолетовый диск Древних на треке Времени, поэтому Древние начинают двигаться. Диск передвигается на 1 деление, в светлую ячейку, что приводит к розыгрышу карты события. Выпадает событие – раскрыть тайл Древнего на доске. Это Ми-го. (1)

Так как Ми-го может двигаться, игроки открывают 2 карты Древних, которые предписывают переместиться на 1 гекс, т.к. на первой карте Ми-го изображён в круге.



На поле есть 2 фермы на равном расстоянии от Ми-го. Тайл Ми-го поворачивают в направлении, которое делит пополам отрезок между двумя фермами, в сторону моря.

На карте, которая перемещает Ми-го, написано слово "Влево", так что Древний движется по направлению к ферме слева от него, как показано на рисунке (2).



Диск Древних всё ещё позади всех на треке Времени, поэтому он движется ещё на 1 деление. На этот раз карта Событий не разыгрывается. Вскрываются ещё 2 карты Древних, что предписывает Ми-го двигаться на 1 гекс. В этот раз цель ясна, и Древний движется к синей овцеферме. Ферма переворачивается на опустошённую сторону (3).

(1) Событие открывает тайл Древнего, это Ми-го



(2) Проверка перемещения приводит к движению Ми-го к цели



(3) Ми-го входит на ферму, она переворачивается опустошённой стороной



НАЙМ ПЕРСОНАЖЕЙ

Когда вы нанимаете персонажа, положите его карту перед собой. На каждой карте написано, как её использовать.

Постоянно – эффект карты длится до конца игры.

Один раз за сражение – вы можете использовать этот эффект только во время боя. Когда вы применяете эффект карты, поверните набок или переверните её, чтобы не забыть, что она использована. Верните карту в нормальное положение по окончании сражения.

Один раз – вы можете использовать карту в любой момент вашего хода. Затем удалите её из игры.

При подсчёте очков – эта карта принесёт вам дополнительные ПО.

Обратите внимание – одноразовые карты нужно использовать до того, как у вас закончится время, но эффекты постоянных карт могут сработать и позднее благодаря действиям соперников.

ОПИСАНИЕ ПЕРСОНАЖЕЙ



Агент Дейвис

Раскройте 2 любых тайла Древних. Примените эффекты, как если бы они были раскрыты обычным образом. Вдобавок вы получаете 2 победных очка.



Аланса Кастро

Каждый раз, когда любой из Древних атакует одну из ваших ферм, он получает 2 урона.



Александр Пруст

Ваши броневики могут выдержать 3 урона, прежде чем будут уничтожены.



Билли Нибуун

Увеличьте дальность действия всех ваших войск на 1.



Бомбардир Миллиган

Если в бою участвует артиллерия, вы автоматически наносите 1 урон. Если в бою несколько Древних, выберите, какому из них наносится урон.



Борис Крупп

Ваши бронепоезда могут выдержать 4 урона, прежде чем будут уничтожены.



Капитан Флаундер

Возьмите себе любую боевую единицу.



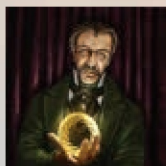
Полковник Хури

Вы наносите 1 урон одному из атакованных вами Древних.



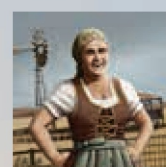
Капрал Джонс

Вы можете использовать эту карту после того, как карта Древнего раскрыта, прежде чем будет разыгран её эффект. Вы можете отступить, вместо того, чтобы разыграть эффект карты. Можно сыграть карту этого персонажа, чтобы отступить дирижаблями или наземными войсками. В этом случае эффект карты Древних разыгрывается, как обычно, но только для войск, оставшихся в бою.



Граф Яго

Вы начинаете каждое сражение с 4 жетонами Рассудка вместо 3.



Дагмар Краусс

Вы можете построить 2 фермы одного типа за 1 действие, например, 2 овцефермы. Всего за 1 действие можно построить не более 3 ферм.



Деста Дейнджер

Вы выбираете 1 из раскрытых Храмов на поле и удаляете его из игры. Все Древние на тайле Храма тоже удаляются. Никто не получает победных очков за эти снятые тайлы, даже если им уже был нанесён урон.



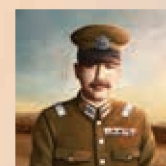
Ферди Кассан

Постройте 2 фермы. Вы получаете по 1 золоту за ферму, как обычно.



Франц Нойман

Если одна из ваших боевых единиц уничтожена в сражении, вы можете вернуть её в казармы.



Генерал Такаси

Уничтожьте одну из своих боевых единиц в составе экспедиционных войск, чтобы нанести 2 урона Древним. Если вы атаковали нескольких Древних, выберите, которому из них нанести урон.



Гарри Боунс

Во время действия добычи возьмите ещё 1 диск/куб ресурса, который добываете, кроме фосфатов.



Иван Карпов

Если один или несколько Древних атакуют ваш порт, каждый из них немедленно получает 2 урона. Если в результате эффекта все атакующие Древние уничтожены, считается, что вы принимали участие в сражении, так что вы не можете использовать Капена Алика для защиты фермы, которая могла быть атакована в это же время.



Дженни Эпплсид

Переверните 1 или 2 ваших опустошённых фермы на продуктивную сторону. Дженни нужно использовать до того, как вы достигнете ячейки 53 на шкале Времени.



Жюльет Верн

Если в бою участвует дирижабль, вы автоматически наносите 1 урон. Если в бою несколько Древних, выберите, какому из них наносится урон.



Капена Алика

Если Древние перемещаются на одну из ваших ферм, они не двигаются дальше. После того, как выполнены оставшие перемещения, вы можете выполнить действие Атаки и послать войска в гекс фермы, прежде чем она будет опустошена. Действие оплачивается как обычно, т.е. вы должны продвинуть диск по шкале Времени и положить куб в ячейку Атаки, что может повлечь расход золота. Вы не можете использовать персонажа, если достигли ячейки 53 на шкале Времени. Все другие правила остаются в силе.



Китченер

Возьмите ОДНУ карту из ряда персонажей.



Леди Картер

Возьмите 4 угля из запаса и положите их в свой склад.



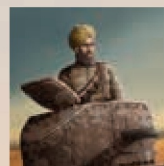
Рейнджеры

Нанесите 2 урона любому из раскрытых Древних (включая Храмы).



Лорд Блексток

Возьмите 4 золота из запаса и положите в свой склад.



Лейтенант Сингх

Если в бою участвует броневик, вы автоматически наносите 1 урон. Если в бою несколько Древних, выберите, какому из них наносится урон. Обратите внимание, что таким образом вы можете нанести урон Храму!



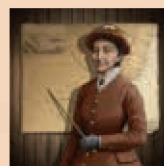
'Безумный' Джонсон

Вы получаете дополнительно по 1 победному очку за каждый тайл Древнего, который у вас есть в конце игры.



Мистер Мерино

Вы получаете дополнительно 1 победное очко за каждую вашу продуктивную овцеферму.



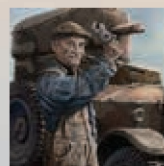
Миссис Брэдшоу

Вы получаете дополнительно 1 победное очко за каждые 3 отрезка пути, которые у вас есть на поле.



Меринда Свит

Вы получаете по 1 победному очку за каждую вашу продуктивную кукурузную ферму.



О'Мелли

Удалите 1 куб урона с одной из ваших боевых единиц. Вы должны использовать эту карту после применения эффектов карты Древних, поэтому вы не можете предотвратить урон.



Профессор Гийон

Когда вы выполняете действие Атаки, уменьшите его стоимость на 1 (минимум 1 очко Времени).



Рори Макдори

Возьмите 1 железо, 1 уголь и 2 золота из запаса и положите их в ваш склад.



Текс Макгуайр

Получите дополнительно 1 победное очко за каждую вашу продуктивную скотоферму на поле.



Тимоти Брасси

Добавьте 2 отрезка пути к вашей железнодорожной сети. Вы должны заплатить 1 уголь и 1 золото, как обычно. Все остальные правила тоже действуют, за исключением затрат Времени.



Иветт Килла

Возьмите 4 железа из запаса и поместите в свой склад.



Чжу Сян

Ваши дирижабли могут выдержать 3 урона, прежде чем будут уничтожены.





ОПИСАНИЕ ДРЕВНИХ



Ктулху – Великий Ктулху был единственным Древним, который не принимал участие в войне реставраторов. Многие думали, что Ктулху укрылся в ледяных пустынях Антарктики (ещё одной недавно открытой земли). Однако события в Австралии опровергли это. Поселенцы Австралии больше всего на свете боятся Ктулху со его спрутоподобной головой и гуманоидной фигурой.



Шоггот – это Древние-строители, кошмарные амёбообразные создания неопределённой формы. Можно сказать, что они состоят из самой материи безумия.



Ми-го – хотя и не так массивны, как Ктулху или Шогготы, Ми-го, тем не менее, являются серьёзным соперником. Размером с человека, они выглядят как ракообразные с крыльями. Ми-го умеют летать в космосе, перемещаясь между планетами. Хотя в атмосфере летать труднее, они всё же двигаются достаточно быстро, чтобы застать поселенцев врасплох.



Зомби – Древним нужна была дополнительная рабочая сила, чтобы строить храмы и базы в австралийской глуши. Годами они доставляли оживлённых мертвецов (зомби) в качестве слуг в эти пустынные земли. Теперь, когда люди достигли берегов этого обширного континента, зомби были выпущены, чтобы сеять хаос и разрушение. Вы должны стараться уничтожить зомби за один ход, т.к. они умеют восстанавливать здоровье.



Лоялисты – на стороне Древних воевало много людей (психологи всё ещё пытаются понять причины этого). Несомненно, что часть людей предпочла старых хозяев новым узурпаторам-людям. После войны многие из выживших Лоялистов прибыли в Австралию, чтобы продолжить борьбу.



Храмы – Древние способны перемещаться между измерениями. Их храмы – это порталы в иные миры. Храмы нужно уничтожать как можно скорее, чтобы нечто ужасное не проникло через тайный проход.

ОКОНЧАНИЕ ИГРЫ



Игра **немедленно** заканчивается в следующих случаях:

- Все диски (включая диск Древних) достигли или прошли ячейку 53 на шкале Времени. Как только игрок достиг или прошёл ячейку 53, он не может больше выполнять никаких действий.
- Один из игроков теряет свой порт в результате атаки Древних.

ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

Игроки подсчитывают свои победные очки так:

- Каждая продуктивная ферма приносит 2 ПО.
- Каждый диск фосфатов на складе приносит 3 ПО.
- Бонусы с карт персонажей.
- Победные очки с полученных вами тайлов Древних.
- Жетоны победных очков.

Древние тоже подсчитывают победные очки, следующим образом:

- Каждый раскрытый тайл Древнего на поле приносит указанное на нём количество ПО.
- Каждый нераскрытый тайл Древнего на поле приносит удвоенное количество ПО.
- Каждая опустошённая ферма приносит 1 ПО.

Вы можете отмечать ПО на шкале Времени, используя диски игроков. Неиспользованные ресурсы и золото не приносят ПО.

Побеждает игрок, набравший больше всего победных очков. Обратите внимание – Древние тоже могут победить.

Если игрок и Древние набрали одинаковое количество очков, побеждают Древние. Если несколько игроков набрали одинаковое количество очков, они делят победу.

ОДИНОЧНАЯ ИГРА

1. Игра идёт по обычным правилам, вы начинаете на ячейке 1 шкалы Времени.
2. Когда выполняете действие "Нанять помощника", можете также заплатить 1 золото, чтобы сбросить любое количество карт из ряда персонажей и обновить его. Это нужно сделать до того, как выберете персонажа для найма.
3. Выберите уровень сложности и возьмите следующие начальные ресурсы:

Уровень	Золото	Железо	Уголь	Жетоны ПО	Разведать гекс 14?
Лёгкий	6	4	4	8	нет
Сложный	4	3	3	4	нет
Безумный	4	2	2	0	да

При подготовке к игре в соло режиме гекс 14 получает тайл разведки только на безумном уровне сложности.



КРАТКО О ПОДГОТОВКЕ

1. Возьмите планшет игрока, цветные компоненты и начальные ресурсы: 2 угля, 2 железа и 4 золота.
2. Положите тайл разведки лицом вниз на каждый гекс, помеченный треугольником. Затем переверните и сориентируйте их.
3. Положите ресурсы и тайлы Древних, как указано на тайлах разведки. Уберите тайлы разведки.
4. Подготовьте колоду событий, взяв по 5 карт каждого уровня и сложив их по возрастанию уровня сверху вниз.
5. Выложите 5 карт персонажей.
6. Положите фиолетовый диск Древних в ячейку 22 шкалы Времени.
7. Положите жетоны войск на поле.
8. Определите первого игрока и положите все диски игроков на шкалу Времени в соответствии с количеством игроков.
9. Разместите порты в порядке, обратном очерёдности хода, так чтобы расстояние между портами было не менее 3 гексов.



НАПОМИНАНИЯ

1. Тайлы Древних никогда не появляются на гексах холмов и берега. Ресурсы не кладутся на гексах берега.
2. Делайте проверку на перемещение Древних КАЖДЫЙ РАЗ, когда двигается фиолетовый диск.
3. Платите 1 золото за КАЖДЫЙ куб в ячейке уже использованного действия.
4. Возьмите по 1 золоту за каждую размещаемую ферму.
5. Когда покупаете пехоту, можете купить до 2 боевых единиц.
6. Стоимость действия Атаки в очках Времени равна числу различных ТИПОВ войск (исключая бронепоезда и дирижабли).
7. Урон от фиолетового символа в бою нельзя назначить дирижаблю. Они получают урон, только если выпадает символ дирижабля.
8. Удалите все кубы урона с Зомби, если вы отступили.
9. Древние на рельсах блокируют любую деятельность далее по дороге.
10. Вы не можете прокладывать пути на гекс, содержащий Древнего, лежащего лицом вверх или вниз.

ДРЕВНИЕ – ПАМЯТКА

1. Фиолетовый диск действует, как обычный игрок, он становится активным, когда находится позади всех на шкале Времени. Он всегда двигается на 1 ячейку за раз.
2. Раскройте следующую карту события, когда фиолетовый диск перемещается на нечётную (светлую) ячейку шкалы Времени.
3. Всегда делайте проверку на перемещение Древних, открывая 2 карты Древних каждый раз, когда фиолетовый диск двигается, кроме случаев, когда на поле НЕТ раскрытых Древних, которые могут двигаться.
4. Древние всегда двигаются к ближайшей ферме или порту. Используйте направление, указанное на карте Древних, если есть равноудалённые цели.
5. Если Древний входит в порт, сражение происходит после того, как разыграны оставшиеся перемещения.
6. Используйте Табло сильных Древних, чтобы отмечать урон, если первая атака не уничтожила Древнего.

