

Смлягі Боги

ПІДГОТОВКА ДО НОВОЇ КАМПАНІЇ

Покладіть в центрі столу **атлас** і відкрийте його на сторінці 2. Розмістіть **жетон корабля** у регіоні з локацією 2. Покладіть над атласом **планшет корабля** потрібного сторонаю залежно від кількості гравців. Викладіть на планшет **фішку дії корабля**, **3 монети** і **1 жетон зерна**.

Покладіть поруч із планшетом корабля **планшет капітана Сабі** Оксиса. Розподіліть реніту планшетів членів екіпажу між гравцями максимально рівномірно. Кожен гравець розміщує свої планшети перед собою.

Перемішайте **колоду здібностей** та викладіть над планшетом корабля. Визначте, хто буде першим гравцем, і дайте йому **жетон капітана**. Перемішайте **колоду ринку** і покладіть поруч із планшетом корабля.

Розділіть **картки подій** за типом (**помірні**, **небезпечні**, **смертоносні**) на столи. Перемішайте кожен стос окремо. Візьміть з кожного стосу по 6 карток і сформуєте з них нову колоду: **6 смертоносних подій** покладіть вниз колоди, викладіть на них **6 небезпечних подій**, а зверху ще **6 помірних подій**. Картки мають легати долалиць. Викладіть цю колоду з 18 карток подій долалиць на планшет корабля і покладіть реніту карток до ящика.

Покладіть поруч із планшетом корабля **стартові картки з колоди ринку** (*Інструменти*, *Глобія Вокер*, *Оладки і Сит*). Поруч покладіть ящик на магнітах, який мистить **картки пригод і завдань** (не дивіться їх і не змінюйте їхній порядок). Покладіть над планшетом корабля колоду **карток ворогів** долалиць (не дивіться їх і не змінюйте їхній порядок).

Покладіть поруч із планшетами членів екіпажу **жетони взаємодії**. Перемішайте **жетони пошуків** і викладіть їх окремим стосом долалиць поруч із планшетом корабля. Розташуйте реніту жетонів, **книгу історії** і **картки рівня** поруч із планшетом корабля. Кожному членові екіпажу відповідають особливі картки рівня з його зображенням. Ви можете дивитися ці картки у будь-який час. Дайте кожному гравцеві (не члену екіпажу) **1 жетон команди** та **1 картку здібностей**.

Візьміть з блокнота новий **аркуш журналу подорожей** для вашої кампанії. Визначте, у якому режимі ви будете грати: звичайному або жорстокому. Щоб дізнатися їхні відмінності, див. «Поразка» на стор. 28 повних правил. У верхній частині аркуша вишіть дату, а у нижній – імена всіх гравців.

ЯК ГРАТИ

Якщо під час гри ви повинні **випробувати доаю**, візьміть картку з колоди здібностей, подивіться кількість очок долі у верхньому лівому кутку та негайно скиньте цю картку.

Гравці ходять по черзі за годинниковою стрілкою, починаючи з першого гравця. У свій хід ви виконуєте такі дії:

1. ДІЯ КОРАБЛЯ

Оберніть дію корабля. Перемістіть фішку дії корабля до однієї з **п'яти зон на планшеті корабля** і застосуйте її ефекти. Кожен хід ви повинні переміщувати фішку до іншої зони. Ви не можете передавати жетони команди і картки здібностей іншим гравцям. Якщо в запасі закінчилися жетони команди, ви не можете отримати їх, поки їх не буде повернено до запасу.

Якщо колода здібностей/жетони пошуків закінчилися, перетасуйте скінуті картки/жетони і сформуєте з них нову колоду здібностей/новий стос жетонів.

Якщо у зони заповнені всі клітинки пошкоджень, ви не можете використати її дію. Якщо ви не можете виконати дію жодної зони, перемістіть фішку дії корабля до однієї з корабельних зон, але не застосуйте її ефект. Якщо зона має дві цифри на позначці жетона команди, подивіться кількість гравців у верхньому правому кутку планшета, щоб дізнатися, скільки жетонів команди ви можете взяти.

КАПІТАНСЬКИЙ МІСТОК: візьміть 1 картку здібностей і відповідну кількість жетонів команди. Поверніть всі жетони команди з усіх членів екіпажу та карток пригод до запасу.

КАМБУЗ: візьміть 1 або 2 картки здібностей залежно від кількості гравців. Ви можете скіннути з руки 1 картку здібностей, щоб приборати

жетон втомі з будь-якого часна екіпажу.

ПАЛЮБА: візьміть зазначену кількість жетонів команди. Також ви можете взяти до 3 жетонів пошуків, по одному за раз. Отримайте усі пошкодження корабля, зображені на всіх взятих жетонах. Оберніть один жетон і отримайте винагороду. Застосувавши ефекти, покладіть жетони пошуків до стосу складання.

КАЮТИ: візьміть 1 картку здібностей і відповідну кількість жетонів команди. Приберіть з членів екіпажу та карток пригод будь-які 2 або 3 жетони команди, залежно від кількості гравців, і поверніть їх до запасу.

ШПИТАЛЬ: візьміть 1 картку здібностей і відповідну кількість жетонів команди. Відновіть 1 здоров'я одному будь-якому члену екіпажу.

2. ПОДІЯ

Візьміть картку подій та застосуйте її ефект. Події можуть являти собою певний вибір або випробування.

3. ДВІ ДІЇ

У свій хід ви є **активним гравцем: виконайте дві дії**. Ви можете виконати одну і ту саму дію двічі за один хід. В кінці свого ходу передайте жетон капітана гравцеві лворуч. Цей гравець ходитиме наступним.

ДІЯ: ПОДОРОЖ

Ви можете **перемістити корабель до нового регіону**. Регіони відокремлюються один від одного пунктиром, сушею, спіральним кришляком атласу і краями сторінок. Корабель не може рухатися сушею. Якщо ви хочете, щоб у випробуванні долі брав участь член екіпажу, ви отримує 1 жетон.

Далі **випробуйте доаю**. Додайте позначки **навички МАЙСТЕРНОСТІ** члена екіпажу до очок долі. Зверте увагу на результат з табличкою подорожей, щоб визначити, яку вістань ви можете подолати. Однина вістані дозволяє переміститися до сусіднього регіону.

Якщо ви опинилися в регіоні з **небезпечною**, застосуйте її ефект. Тип випробування та його складність вказані в лівій частині позначки, а наслідки невдачі – у правій. Позначка ушкодження означає, що ви отримуєте пошкодження корабля.

Якщо ви дістанися краю мапи і хочете продовжувати рухатися в тому ж напрямку, ви можете зробити це, якщо там є блакитна стрілка, яка позначає номер сторінки. Приберіть жетон корабля з мапи, перегорніть атлас на вказану сторінку і покладіть на неї жетон корабля. Ви завжди потрапляєте на мапу з краю, протилежного до того, з якого ви її покинули. Якщо край має кілька регіонів, ви обираєте, з якого почати.

ДІЯ: ДОСЛІДЖЕННЯ

Дослідіть у регіоні, де перебуває ваш корабель, одну з локацій, позначених цифрами в **червоних кружальцях**. Відкрийте книгу історії та знайдіть главу, номер якої відповідає цифрі в червоному кружальці. Прочитайте текст з історією вголос, якщо не граєте наодинці. В кінці кожної історії відбувається щось із цього:

- зробіть вибір, пройдіть **випробування** чи вступіть у **бій з ворогами**. Після цього перейдіть до історії з відповідним номером
- ви отримете винагороду або зазнасте негативних наслідків (віддалено курсивом)
- фраза *“Поверніться на корабель”* означає, що дію дослідження завершено. Закрийте книгу історії та поверніть жетони дослідження до запасу. Продовжуйте свій хід у звичайні спосіб або закінчіть його, якщо вже виконали дві дії

Якщо історія починається з назви містечка або міста, ви можете за однієї з той самий вибір вибрати всі варіанти, один за іншим. Однак ви не можете вибрати той самий варіант більше одного разу під час кожної дії дослідження.

ДІЯ: РИНОК

Корабель має перебувати в регіоні з **позначкою ринку**. Візьміть 7 карток з **колоди ринку**. Ви можете придбати будь-яку кількість з них, сплативши ціну, вказану на картці. Покладіть куплені картки ринку горілиць поруч із планшетом корабля та вашими картками пригод. Покладіть реніту карток, які ви не купили, під низ колоди ринку.

ДІЯ: ПОРТ

Корабель має перебувати в регіоні з позначкою **порту**. Ви можете виконати будь-яку кількість доступних дій по одному разу або не виконувати жодної:

ГОТЕЛЬ: сплатіть 4 монети. Кожен член екіпажу відновлює 2 здоров'я і позбавляється 1 жетона втомі.

КОРАБЕЛЬНЯ: витратіть будь-яку кількість жетонів матеріалів або монет у будь-якій комбінації. 1 жетон матеріалів/монета дозволяє відремонтувати 1 пошкодження.

ЦІЛІТЬ: сплатіть 1 монету, щоб відновити все здоров'я одного члена екіпажу. Ви можете зробити це з кількістю членами екіпажу одразу, але потрібно сплатити за кожного.

ВИТРАТИТИ ОД: ви можете витратити **очки досвід** (**ОД**), скіннувши картки рівня для будь-яких членів екіпажу. Кожному членові екіпажу відповідають особливі картки рівня з його зображенням. Ви можете дивитися ці картки у будь-який час.

Відмічайте отриманий досвід на вашому аркуші журналу подорожей. Коли ви купуєте картки рівня і витрачаєте очки, то викреслюєте старі відмітки та записуєте залишок очок досвіду. Ціну вказано на позначці сувою у верхньому правому кутку. Коли ви купуєте картку рівня, то відрізу споряджаєте нео відповідного члена екіпажу, і ця картка залишається у нього до кінця кампанії. Картки рівня не враховуються для ліміту карток здібностей (2 картки).

ЖЕТОНИ КОМАНДИ

Ви можете витратити **жетони команди** в будь-який час, навіть у хід інших гравців (за деякими винятками), щоб виконувати ці дії:

СПОРЯДЖАТИ ПЕРСОНАЖІВ КАРТКАМИ ЗДІБНОСТЕЙ (ТРЕНУВАТИСЯ)

Кожен гравець може мати на руці не більше 3 карток здібностей. Якщо ви взяли картку здібностей і перешлиши ліміт, ви повинні відрізу скіннуті зайві картки на ваш вибір, щоб на руці залишилося 3.

Щоб **спорядити здібністю** члена екіпажу, зіграйте на нього з руки картку здібностей та покладіть її під нижній край планшета так, щоб було видно позначку навички, назву та опис здібності. Витратіть кількість жетонів команди, вказану на картці здібностей.

Кожна споряджена картка збільшує відповідну навичку члена екіпажу на 1.

Кожен член екіпажу може мати не більше 2 споряджених карток здібностей одночасно (не поширюється на картки зборі та рівня). Ви у будь-який час можете скіннути споряджені картки здібностей з члена екіпажу, який керує. Деякі споряджені картки також дають члену екіпажу певну **здібність**.

АКТИВУВАТИ ЗДІБНОСТІ ЕКІПАЖУ

Щоб **активувати здібність** члена екіпажу, яким ви керуєте, викладіть потрібну кількість жетонів команди на планшет цього члена екіпажу. Якщо на планшеті вже є жетони команди, ви не можете активувати будь-яку іншу здібність на планшеті цього члена екіпажу, поки жетони не будуть приборані з планшета.

АКТИВУВАТИ КАРТКИ ПРИГОД

Щоб **активувати будь-які картки пригод**, які ви маєте (вони перебувають у спільній власності всіх гравців), викладіть потрібну кількість жетонів команди на картку пригод. Якщо на картці вже є жетони команди, ви не можете використовувати її, поки жетони не будуть приборані.

АКТИВУВАТИ КАРТКИ ЗДІБНОСТЕЙ

Деякі картки здібностей вимагають витратити жетони команди, щоб активувати їхні здібності. У цьому випадку поверніть жетони команди до запасу.

ВИПРОБУВАННЯ

Кожне **випробування** пов'язане з однією із п'яти навичок:

Сила **Хитрість** **Кмітливість** **Спринтність** **Майстерність**

Базове випробування визначає тип навички та її рівень. Після цього йде опис наслідків, яких ви маєте зазнати, якщо вам не вдасться

отримати необхідний рівень.

Щоб пройти випробування:

1. Вирішіть, хто з членів вашого екіпажу братиме у ньому участь. Ви можете вибрати членів екіпажу, якими керуєте, та *капітана Сабі* *Одею*, або не обирати нікого. **Члени екіпажу з 2 жетонами втомі не можуть брати участь у випробуванні.** Ви не можете використовувати члена екіпажу більше одного разу протягом одного випробування. Викладіть 1 жетон втомі на кожного члена екіпажу, який бере участь у випробуванні.

Якщо інший гравець хоче долучити до випробування членів екіпажу, яким він керує, він повинен сплатити 1 жетон команди. Цього достатньо, щоб долучити будь-яку кількість членів екіпажу. Підрахуйте загальну суму потрібних навичок членів екіпажу, що беруть участь у випробуванні.

2. Випробуйте долі: візьміть картку з колоди здібностей і подивіться кількість очок долі у верхньому лівому кутку. Додайте до цього числа потрібний тип навички членів екіпажу, що беруть участь у випробуванні.

3. Тепер ви можете використовувати здібності екіпажу, картки пригод і споряджені картки здібностей, аби змінили ваш результат, витрачаючи жетони команди, щоб активувати здібності. **Будь-який гравець** також може скіннути з руки картку здібностей, щоб додати +1 до навички, вказаної на скіннутій картці.

4. Якщо ваш остаточний рівень навички дорівнює числу, вказаному в завданні, або перевищує його, то ви успішно подолали випробування. Інакше вас спіткає невдача, і ви повинні знати відповідні наслідки.

5. Скіньте картку здібностей, яку ви використали, випробовуючи доаю.

УСПІХ: якщо ви отримали достатньо високий результат, не зважаючи на будь-які вказані наслідки після слова *“неудача”*. Прочитайте наступний рядок і дотримуйтеся вказівок.

НЕВДАЧА: якщо вас спіткала невдача, застосуйте наслідки, вказані після слова *“неудача”* в рядку, віддаленому курсивом.

Ушкодження (- здоров'я): отримайте вказані ушкодження. Члени екіпажу, що брали участь у випробуванні, першими отримують ушкодження. Активний гравець визначає, на чій планшет викласти жетони ушкодження та як їх розподілити.

Пошкодження корабля: отримайте вказані пошкодження корабля. Випробуйте долі за кожне пошкодження, щоб дізнатися, на яку зону корабля покласти кубик пошкодження. Якщо у зони заповнені всі клітинки, ви можете вибрати іншу зону і розмістити кубики в ній.

Перейдіть до X: перейдіть до історії, номер якої вказано в рядку, віддаленому курсивом, а не до історії, номер якої вказано в наступному рядку в дужках.

Отримайте отруєння/слабкість/переляк/божевільня/низький моральний дух: покладіть відповідний жетон стану на планшет одного з ваших членів екіпажу.

Якщо після того, як ви застосували наслідки, немає вказівок перейти до іншої історії, перейдіть до історії, номер якої вказано в наступному рядку в дужках, наче ви успішно пройшли випробування.

БІЙ

Якщо історія закінчується словом **БІЙ**, за яким йде список номерів, ви повинні перемотати ворогів у бою:

ПІДГОТОВКА ДО БОЮ

Візьміть вказані картки ворогів з колоди ворогів, не дивлячись лівосторонню карток у колоді. Перемішайте їх та покладіть рядком горілиць в центрі столу. Розташуйте картки виртула одна до одної. **Розподіліть 4 жетони бою.** *Чотири гравці:* кожен гравець отримує 1 жетон. *Три гравці:* активний гравець отримує 2 жетони, а реніт – по 1 жетону. *Двоє гравців:* кожен гравець отримує 2 жетони. *Один гравець:* отримує всі 4 жетони. Покладіть на кожен планшет члена екіпажу відповідний жетон взаємодії.

ПЕРЕБІГ БОЮ

Розпочніть перший бойовий раунд. Переходьте до наступних бойових раундів, поки здоров'я всіх членів екіпажу не зменшиться до 0 або всіх ворогів не буде переможено. Бойовий раунд складається з таких фаз:

Атака і контратака: гравці можуть використовувати свої жетони бою в будь-якому порядку. Викладіть жетон бою на одного члена екіпажу,

яким ви керуєте, оберіть одну зброю з його арсеналу і **атакуйте** нею. Якщо член екіпажу вже має 2 жетони бою, він не може атакувати до наступного бойового раунду. Кожен член екіпажу має стартову зброю, і його можна спорядити будь-якою кількістю карток зброї. Після кожної атаки починається контратака ворога, на якого ви спрямували свою атаку, якщо тільки цього ворога не було переможено.

Кінець бойового раунду: після того, як усі гравці використали свої жетони бою, всі вороги, що не були переможені, атакують екіпаж і активують свої здібності кінця раунду. Активний гравець обирає, якого члена екіпажу атакує той чи інший ворог. Ворог завдає ушкодження лише вибраному членові екіпажу. Якщо у члена екіпажу закінчилося здоров'я, решту жетонів ушкодженя необхідно покласти на планшет іншого члена екіпажу. І так далі. У цій фазі ви не можете застосувати звичайний захист жодної зброї, а тільки особливий захист, який стосується атаки ворога в кінці раунду.

Якщо ви не перемогли всіх ворогів, поверніть жетони бою та розпочніть новий раунд.

Якщо всіх ворогів було переможено, ви перемагаєте в бою.

Поверніть картки ворогів до колоди, зберігаючи числовий порядок карток, завершіть історію та перейдіть до відповідної глави.

Гравці можуть передавати один одному невикористані жетони бою. Щоразу, коли один гравець передає жетон іншому, один з цих гравців має випратити 1 жетон команди.

АТАКА

Оберіть картку ворога, якого ви будете атакувати.

Випробуйте долю та додайте отримані очки долі до точності зброї.

Порівняйте отриманий результат із захистом ворога. Якщо результат дорівнює захисту або перевищує його, ви влучаєте у ворога. В іншому випадку ви не влучаєте.

Якщо ви влучили, покладіть на картку ворога кількість **жетонів ушкодженя**, яка дорівнює силі використаної зброї. Ви повинні розміщувати їх суміжно (не по діагоналі) до будь-яких інших жетонів поточної атаки. Кожна клітинка може містити лише 1 жетон.

Ви не можете покласти жетон на клітинку, яка вже містить жетон ушкодженя, або "перескочити" її. Ви можете розміщувати жетони не тільки у формі лінії. **Якщо кожну клітинку з позначкою серця закрито, то ворог переможений.** Поверніть його картку до колоди ворогів і зсуньте решту карток ворогів, щоб між ними не було вільного місця, і клітинки на них були суміжними. Коли ви закриваєте жетонном ушкодженя клітинку, ворог більше не може використовувати її здібності.

Якщо ворог, якого ви атакували, не був переможений, він одразу **контратакує**, завдаючи ушкодження тому членові екіпажу, який його атакував. Ворог завдає ушкодженя, що дорівнюють сумі базових ушкодженя та ушкодженя за кожну незакриту позначку атаки (якщо клітинку з такою позначкою закрито, то такі ушкодження не враховуються). Застосуйте **захист** використаної зброї. Якщо у члена екіпажу закінчилося здоров'я, оберіть іншого члена екіпажу та викладіть решту жетонів на його планшет. І так далі.

Якщо ви не влучили, застосуйте захист зброї до контратаки як зазвичай. Ви завдаєте 1 ушкодження після контратаки ворога (навіть якщо ваше здоров'я зменшилося до 0).

ЗОНА УРАЖЕННЯ: розміщуючи жетони ушкодженя на карту ворога, ви можете викласти частину з них на суміжні картки ворогів, якщо виконується правило суміжності і принаймні половина (з округленням у більшу сторону) ушкодженя поточної атаки було завдано вашій початкової цілі.

"ПОДВІЙНИ" ТА "ПОТРІЙНИ" СЕРЦЯ: деякі серця ворогів мають цифри 2 та 3. Щоб закрити їх, вам потрібно випратити 2 та 3 жетони ушкодженя відповідно, хоча на клітинку все одно викладається один жетон.

ЛІТАЮЧІ ВОРОГИ: вороги з позначкою крила мають здатність літати, тому отримують +1 до захисту проти будь-якої зброї, що не є "адакскобіною".

ЖЕТОНИ ВЗАЄМОДІЇ

Якщо член екіпажу розміщує жетон ушкодженя на клітинці з **точкою взаємодії** (червоний діамант), покладіть його **жетон взаємодії** на планшет *іншого* члена екіпажу.

Якщо на планшеті члена екіпажу з жетон взаємодії *іншого* члена екіпажу, гравець може повернути його на відповідний планшет, щоб

застосувати здібність жетона.

Капітан Одеса: член екіпажу може розміщувати жетони ушкодженя по діагоналі.

Трегорі: коли здоров'я члена екіпажу зменшиться до 0, відновіть йому 2 здоров'я.

Каннан: член екіпажу ще раз випробує долю під час атаки.

Одрі, Касумі, Лоран: член екіпажу завдає під час атаки на 1 ушкодження більше.

Мак: член екіпажу отримує +2 до точності під час атаки.

Марко: член екіпажу може завдати 2 додаткові ушкодження під час атаки. Ці ушкодження не можуть закривати позначки серця.

Рафасель: член екіпажу отримує 2 захисту.

УШКОДЖЕННЯ ТА ЗДОРОВ'Я

Ця позначка показує кількість ушкодженя, які член екіпажу або ворог завдає під час атаки. Ушкодження члена екіпажу не можуть перевищувати його **здоров'я**.

Якщо ви отримали вказівку "**відновити здоров'я**" члена екіпажу, приберіть вказану кількість жетонів ушкодженя.

Якщо ушкодження члена екіпажу дорівнюють його здоров'ю, він більше не може брати участь у випробуваннях, боях або активувати жодні зі своїх здібностей, поки не відновить принаймні 1 здоров'я.

ВТОМА

Коли члени екіпажу беруть участь у випробуваннях, вони отримують **жетони втоми**. Якщо член екіпажу отримує 2-й жетон втоми, то завдає в бою на 1 ушкодження менше.

Якщо у члена екіпажу є лише 1 жетон, покладіть його порожнього стороною догори. Другий жетон втоми повинен лежати догори стороною "**1 до атаки**".

Кожен член екіпажу може мати до 2 жетонів втоми. Член екіпажу з 2 жетонами втоми не може брати участь у випробуваннях, але може брати участь у боях.

Ви можете позбавлятися втоми, переважно, готуючи за рецептом або виконуючи певну дію порту.

СТАН

Коли член екіпажу отримує стан, покладіть відповідний жетон на його планшет. Застосуйте до члена екіпажу відповідний ефект.

ОТРЧЕННЯ: на початку ходу кожного гравця отримує 1 ушкодження.

ПЕРЕЛІЯК: ви не можете атакувати.

СЛАБКІСТЬ: всі навички зменшуються на 2.

БОЖЕВІЛЛЯ: отримує 1 ушкодження, коли бере участь у випробуваннях.

НИЗЬКИЙ МОРАЛЬНИЙ ДУХ: випрачайте додатковий жетон команди, коли бере участь у випробуваннях.

КАРТКИ ЗАВДАНЬ

Коли в книзі історії сказано "**Візьміть завдання №3**", візьміть відповідну картку зі колоди і покладіть її горілиць поруч з атласом.

Коли в книзі історії сказано "**Складіть завдання №3**" або "**Зверніть завдання №3**", покладіть відповідну картку до стосу невкористаних завдань. Щойно завдання потрапить до ящика, ви не зможете його повернути, тільки якщо не перезапустите гру для нової кампанії.

Ця позначка означає, що на вас чекає **активне завдання**, і ви можете вирушити куди-небудь, аби виконати його. Картки без цієї позначки звичайні потрібні лише для перевірки наявності ключових слів.

КОЛОДИ ПОДІЙ

Протягом кожної кампанії ви будете проходити **колоду подій** з 3 рази. Щоразу, коли колода закінчується, дотримуйтесь нижчезгаданих інструкцій.

Перший раз: після того, як колода подій закінчилася вперше, активний гравець завершує свій хід. У наступний хід замість того, щоб взяти картку події, ви читаєте у книзі історії главу 1.

Другий раз: після того, як колода подій закінчилася вдруге, активний гравець завершує свій хід. У наступний хід замість того, щоб взяти картку події, ви читаєте у книзі історії главу 1.2.

Третій раз: після того, як колода подій закінчилася втретє, активний гравець завершує свій хід. У наступний хід замість того, щоб взяти картку події, ви читаєте у книзі історії главу Г1.

Постійно: якщо ви взяли картку події зі словом "постійно", покладіть її горілиць біля планшету корабля. Застосуйте ефекти картки поки не зможете її скинути. Спосіб скидання описаний на кожній картці.

СЛОВА-КЛЮЧІ

Іноді певна історія потребуватиме **слова-ключа**, щоб ви могли її прочитати або зробити вибір. Слова-ключі можна знайти на картках завдань, які ви отримали. Якщо ви маєте відповідну картку завдань, ви маєте слово-ключ.

Якщо в книзі історії сказано "**якщо ключове слово X, перейдіть до №3**", ви повинні дотримуватись цих вказівок, якщо маєте зазначене слово-ключ. Коли певний вибір потребує слова-ключа X, це означає, що ви повинні мати певне слово, щоб зробити цей вибір. Але якщо у вас є вказане слово-ключ, ви не зобов'язані робити цей вибір.

ТОТЕМИ

Ви повинні знайти якомога більше **тотемів**. Від кількості знайдених тотемів залежить, яким буде фінал історії в кінці кампанії. Усі тотеми належать до карток пригод.

Якщо ви знайшли тотем, позначте його на аркуші досягнень. Якщо вам вдалося пройти кампанію та дістатися певного фіналу, позначте його на аркуші досягнень. Знайдені тотеми та пройдені фінали дозволяють **розблокувати** нові картки завдань, які ви зможете використовувати в майбутніх кампаніях.

ПОРАЗКА

Ви **знаєте поразки** у двох випадках: всі члени екіпажу мають 0 здоров'я або корабель має 11 пошкодженя.

Якщо ви граєте в **звичайному режимі**, прочитайте відповідний абзац на аркуші подорожей та дотримуйтесь цих вказівок:

0 здоров'я у всіх членів екіпажу: прямуйте до найбільшого порту та приберіть з членів екіпажу всі жетони ушкодженя і втоми. Скіньте 6 верхніх карток колоди подій. Розпочніть новий хід.

11 пошкодженя корабля: прямуйте до найбільшого порту і приберіть усі кубики пошкодженя корабля. Скіньте 6 верхніх карток колоди подій. Розпочніть новий хід.

КАМΠΑНИЯ

У грі "*Сильні Боси*" ви можете грати не більше однієї кампанії одночасно. Використовуйте **аркуш подорожей** протягом усієї кампанії, щоб записувати отримані очки досвіду (ОД) і щоб зберегти гру. На звороті аркуша подорожей є мапа, де ви можете робити нотатки.

Якщо ви знаєте, як слово-ключ потребує певна локація, ви можете позначити його на мапі. Коли ви отримате це слово, ви знатимете куди повертатися.

ЯК ЗБЕРЕГТИ ПРОГРЕС ГРИ

На початку ходу будь-якого гравця ви можете припинити гру та зберегти її прогрес.

У наступному вільному раунді на вашому аркуші подорожі записні місцеперебування вашого судна, його поточні пошкодження, останню використану дію корабля та скільки невикористаних жетонів команди і які картки здібностей має на руках кожен гравець.

Покладіть кожен планшет члена екіпажу та відповідні жетони ушкодженя, жетони станів, картки здібностей, картки рівня та споряджену зброю до окремого поліетікетного пакета.

Покладіть усі свої ресурси, монети, картки пригод, картки здібностей на руках, невикористані жетони команди, картки завдань та поточну колоду подій до ящика кампанії. Картки пригод покладіть до окремого пакета, а ті, на яких є жетони команди, покладіть до окремих стосом.

Покладіть до окремого пакета колоду карток здібностей долалиць та стос скіннутих карток здібностей горілиць. Помістіть під низ стосу жетон взаємодії, щоб позначити, де низ, та не перенулати картки

пізніше. Приберіть до коробки решту ігрових компонентів.

ЯК РОЗКЛАСТИ ЗБЕРЕЖЕНУ ГРУ

Розташуйте атлас у центрі столу і перегорніть на сторінку, що вказана в останньому рядку аркуша подорожей. Покладіть жетон корабля до відповідного регіону.

Розмістіть над атласом планшет корабля. Викладіть на відповідній зоні корабля кубики пошкодженя у кількості, зазначеній в останньому рядку аркуша подорожей. Візьміть з ящика кампанії ресурси та монети і покладіть їх на планшет корабля.

По черзі вийміть з пакетів планшеті членів екіпажу, а також усі пов'язані з ними жетони та картки. Тримайте пов'язані жетони та картки з кожним відповідним членом екіпажу. Розмістіть планшет капітана Софі Одеси біля планшету корабля в центрі столу. Розподіліть решту планшетів членів екіпажу серед гравців максимально рівномірно. Кожен гравець розташує свої планшеті членів екіпажу перед собою.

Покладіть поруч із планшетом колоду карток здібностей долалиць та стос скіннутих карток здібностей горілиць. Перемішайте колоду ринку і покладіть її поруч. Візьміть колоду подій з ящика кампанії та помістіть її на відповідне місце планшету корабля.

Візьміть з ящика кампанії ваші картки пригод і розташуйте їх біля планшету корабля горілиць. Візьміть жетон команди і занесу та покладіть його на стос карток пригод, який лежить долалиць, аби позначити, що ці картки було використано. Покладіть колоду карток ворогів біля планшету корабля долалиць.

Помістіть усі свої поточні картки завдань біля планшету корабля. Розмістіть поруч ящик на магнітах. Покладіть поруч решту жетонів і кину історії. Перемішайте жетони пошуків та покладіть їх окремим стосом поруч із планшетом корабля.

Визначте, хто буде першим гравцем і дайте йому жетон капітана. Кожен гравець отримує на руку картки здібностей та жетони команди, зазначені в останньому рядку аркуша подорожей (гравець 1, гравець 2 тощо).

ЯК ДОДАВАТИ НОВИХ ГРАВЦІВ

ТА ВИХОДИТИ З ГРИ

Ви можете додавати гравців або виходити з гри в кінці будь-якого ходу.

Щоб додати гравця, після закінчення поточного ходу перерозподіліть планшеті екіпажу між гравцями максимально рівномірно (крім капітана Одеси, якого завжди керує активний гравець).

Якщо гравець хоче вийти з гри, після закінчення поточного ходу перерозподіліть планшеті екіпажу між гравцями максимально рівномірно (крім капітана Одеси, якого завжди керує активний гравець). Гравець, який виходить з гри, повинен скинути 1 картку здібностей і усі жетони команди крім одного. Активний гравець вирішує, як розподіляти решту карток і жетонів команди між іншими учасниками.

Перевірте планшет корабля стороною, яка відповідала поточній кількості гравців.

ЯК ПЕРЕЗАПУСТИТИ ГРУ ДЛЯ НОВОЇ КАМΠΑНІЇ

Поверніть усі картки пригод і усі картки завдань до відповідних колод та розташуйте їх у числовому порядку. Поверніть усі картки рівня та усі жетони до занасу.

ФІНАЛЬНИЙ РАХУНОК

У кінці кампанії записні свій фінальний рахунок на аркуші журналу подорожей.

- 2 очки за кожну картку пригод (+2 додаткові очки, якщо картка є тотемом)
- 1 очко за кожну картку завдань (включно з картками в ящику для використаних завдань)
- 2 очки за кожну картку рівня
- 1 очко за кожні 2 монети, що залишилися
- 1 очко за кожен артефакт, що залишилися
- +10 додаткових очок, якщо дісталася певного закінчення кампанії
- - 10 очок за кожну поразку, якщо граєте в звичайному режимі
- +25 додаткових очок, якщо граєте в жорсткому режимі