

### Тип экспедиции



Конкистадоры



Снаряжения и боеприпасы



Еда



Боевой дух



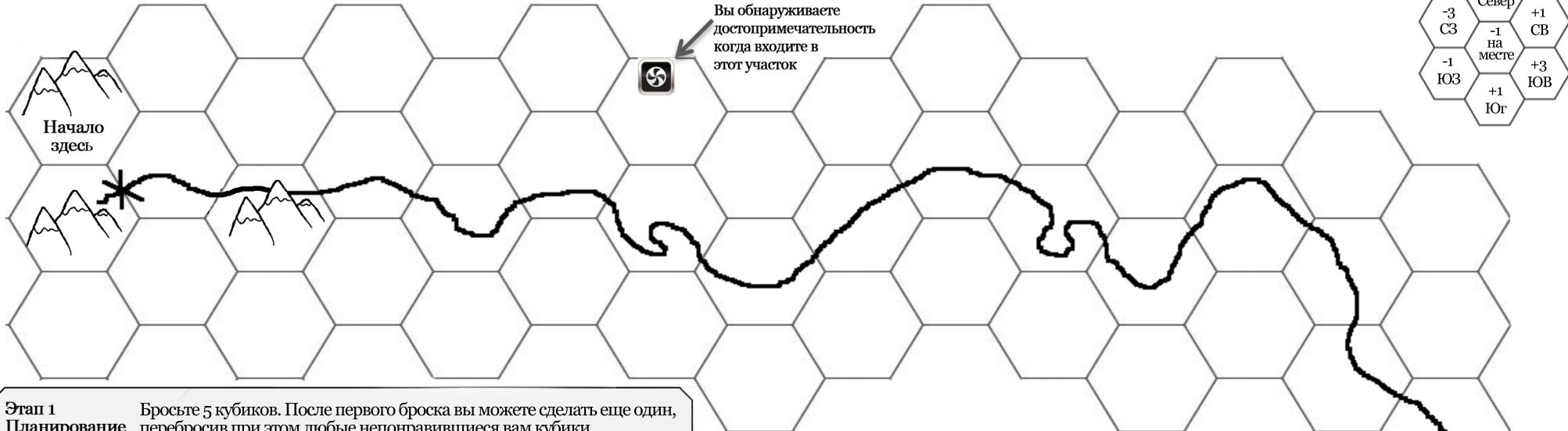
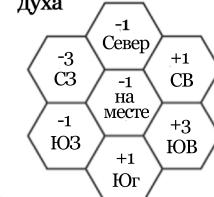
Пункты движения

# 1572: The Lost Expedition

Автор: Mike Helm (v ro120)  
Перевод: Саша Мартыш (v.l.o)

Этап 8  
Потребление еды  
Этап 9  
Продвижение по карте

Этап 10  
Изменение боевого духа



Этап 1 Планирование Бросьте 5 кубиков. После первого броска вы можете сделать еще один, перебросив при этом любые непонравившиеся вам кубики.



### Этап 2 Ходьба

(2d6, можете перебросить кубики, используя 1 снаряжение)

0-3	
4-5	
6-8	
9	
10	<sup>2</sup>
11	
12+	<sup>2</sup>

### Этап 3 Составление карты

(2d6)

2	Тропы
3	Холмы
4	Горы
5	Джунгли
6-9	Такой как и нынешний
10	Лес
11	Озеро
12+	Равнины

Если на одном или обоих кубиках выпало "1" и вы находитесь на реке, добавьте водопад вниз по течению

### Этап 4 Исследование

(2d6, можете перебросить кубики, используя 1 снаряжение)

0-2	
3	
4-5	<sup>-1</sup>
6-7	
8	
9	
10+	

### Этап 5 Контакт с туземцами

(2d6, можете перебросить кубики, используя 1 снаряжение)

0-4	
5	
6-8	
9	
10	
11+	

### Этап 6 Охота

(2d6)

0-3	
4	
5	
6-8	
9	
10	
11+	

### Этап 7 Достопримечательности

(2d6)

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

### Этап 12 Запись в дневник

Если у вас есть 42 дня, чтобы добраться до устьи реки на юго-востоке

# 1572: Потерянная экспедиция

Игра для одного игрока о выживании, картографии и приключениях

Автор: Mike Heim (версия 2016 V r0120)

Перевод и адаптация: Саша Мартыш (версия перевода v1.0)

Количество игроков



1



12+



от 60 минут



Ваш командир и вся компания были убиты после того, как попали в засаду в этих горах. На следующее утро вас осталось в живых шесть человек. Вам нужно спуститься с гор на береговую линию, где вы сможете подать сигнал о помощи ожидающему вас кораблю. Однако путь опасен; у вас мало еды и снаряжения, а туземцы скорее прикончат вас, чем окажут какую-нибудь помощь. К тому же корабль долго ждать не будет и покинет берега Нового Света через 42 дня, считая вас погибшими.

## Подготовка к игре

Кроме этих правил и игрового листа вам понадобятся:

- 12 шестигранных кубиков (5 для бросков в фазе планирования, 2 для бросков в фазах 2-7, и 5 для отслеживания количества конкистадоров, военного снаряжения, еды, боевого духа и продвижения)
- Карандаш и ластик
- Цветные карандаши (по желанию, для раскраски местности и отметки вашего продвижения по карте)
- Блокнот (по желанию, для ведения дневника путешествия)

Положите 5 кубиков (числом «6» вверх) на пять соответствующих ячеек вверху игрового листа (конкистадоры, снаряжение, еда, боевой дух, продвижение). Ни один из этих кубиков в процессе игры не может превышать число 6. Все превосходящие значения нужно сбрасывать до 6.

Бросьте кубик и узнайте, частью какой экспедиции вы были и какие у вас преимущества:

**1 = картографическая экспедиция.** Если в фазе 12 уровень вашего продвижения равен 3 или больше, вы можете проложить тропу из гекса, в котором находитесь, в соседний (это можно делать не больше одного раза в каждом гексе).

**2 = ботаническая экспедиция.** Вам не страшна лихорадка. На этапе охоты добавляйте +1 к результату вашего броска.

**3 = военная экспедиция.** При использовании снаряжения добавляйте к результату броска +2.

**4 = археологическая экспедиция.** Если вы используете тропу для продвижения в гекс, местность в котором отличается от местности нынешнего гекса, то всегда обнаруживаете достопримечательность.

**5 = религиозная экспедиция.** Все обнаруженные поселения туземцев оказываются дружественными (но не империи).

**6 = врачебная экспедиция.** Для избавления от лихорадки достаточно 2 джокера (вместо обычных 3). При выпадении значка смерти вы теряете 1 еду вместо конкистадора (если еды нет – теряете конкистадора).

Запишите тип экспедиции на игровом листе в соответствующем поле.

На этом подготовка к игре заканчивается, и вы готовы играть!

## Цель игры.

Доберитесь за 42 дня вашим отрядом выживших конкистадоров до крайнего гекса на юго-востоке, где в устье реки вас ожидает корабль.

## Как проиграть.

Вы проигрываете если погибли все конкистадоры или вы не успели добраться до корабля за 42 дня.

## Подсчет очков:

Вы получаете одно очко за каждый гекс, который вы нанесли на карту. А в случае победы также добавьте к этому количество очков, равное количеству выживших конкистадоров.

## Порядок хода

Каждый день в игре представлен 12 этапами. Вы бросаете кубики, чтобы определить, какие события происходят с вашим отрядом, делаете пометки на карте, отмечаете прогресс вашего пути, следите за количеством ресурсов и так далее

### Этап 1. Планирование.



Бросьте 5 кубиков и сверьтесь с таблицей «Этап 1. Планирование» на игровом листке. После первого броска вы можете сделать еще один, перебросив при этом любые непонравившиеся вам кубики. После этого разберитесь с кубиками в возрастающем порядке от «1» до «6»: сначала джокеры («1»), затем «2», потом «3» и так далее. Вы должны отыграть каждый этап, к которому выпали соответствующие кубики на этапе планирования. Этапы можно пропускать только в том случае, если на этапе планирования не выпало чисел, соответствующих ему. Например, если на этапе планирования у вас выпало число «5» (контакт с туземцами), то вы обязаны отыгрывать пятый этап, даже если вам этого не хочется. При отыгрыше этапов 2-6 за каждый дополнительный кубик, соответствующий этапу, а также за каждый джокер, использованный для помощи в этом этапе, вы получаете +1 в таблице результатов. Например, 2 3 5 5 6 = вы получите +1 к результату броска на этапе 5.

Если к концу фазы планирования у вас оказалось 4 или 5 кубиков с одинаковыми числами (например, четыре двойки), то увеличьте количество конкистадоров на 1 (джокеры не участвуют в этом). Джокеры (число «1») считаются любым числом по вашему выбору. Так, если вы выбросили на кубиках 1 1 3 4 4, то можете распределить двух джокеров к третьему или четвертому этапу, или даже отыграть этап, который не удалось выбросить. (в итоге при таком распределении кубиков можно получить +2 к составлению карты, или +3 к исследованиям). Джокеров можно разделять: один из них использовать в третьем этапе, другой – в четвертом.

Джокеры нельзя использовать во время лихорадки. Чтобы избавиться от лихорадки, нужно выбросить за один этап планирования 3 или больше джокеров. Джокеры, используемые для лечения лихорадки, нельзя использовать в других этапах.

### Этап 2. Ходьба.

 Единственный способ выбраться из этой передряги - продолжать двигаться. В этой враждебной местности промедление - это смертельный грех.

Бросьте 2 кубика и сверьтесь с таблицей на игровом листе. Добавьте +1 за каждый дополнительный кубик «2» (или джокер, назначенный на ходьбу) на этапе планирования. Вы можете потратить 1 снаряжение, чтобы перебросить один или оба кубика.

### Этап 3. Составление карты.

 С этого возвышения вы можете ясно видеть земли внизу. На минутку вы отвлекаетесь, чтобы полюбоваться природной красотой, прежде чем вернуться к своей карте.

Выберите на карте соседний пустой гекс, бросьте 2 кубика и сверьтесь с таблицей на игровом листке. Добавьте +1 за каждый дополнительный кубик «3» (или джокер, назначенный на составление карты) на этапе планирования. Вы не можете использовать снаряжение, чтобы перебрасывать кубики на этом этапе. Если все соседние гексы уже нанесены на карту, пропустите этот этап.

### Этап 4. Исследование.

 В этой пустыне должно быть что-то полезное.

Бросьте 2 кубика и сверьтесь с таблицей на игровом листе. Добавьте +1 за каждый дополнительный кубик «4» (или джокер, назначенный на исследование) на этапе планирования. Вы можете потратить 1 снаряжение, чтобы перебросить один или оба кубика

## Порядок хода

(Этапы)

- |                         |                             |
|-------------------------|-----------------------------|
| 1 = Планирование        | 7 = Достопримечательности   |
| 2 = Ходьба              | 8 = Потребление пищи        |
| 3 = Составление карты   | 9 = Продвижение по карте    |
| 4 = Исследование        | 10 = Изменение боевого духа |
| 5 = Контакт с туземцами | 11 = Отметка дня            |
| 6 = Охота               | 12 = Запись в дневнике      |





## Этап 5. Контакт с туземцами.

*Они прячутся в зарослях, следят за нами, преследуют нас. Избавиться от них невозможно. Может стоит договориться?*

Бросьте 2 кубика и сверьтесь с таблицей на игровом листе. Добавьте +1 за каждый дополнительный кубик «5» (или джокер, назначенный на контакт с туземцами) на этапе планирования. Вы можете потратить 1 снаряжение, чтобы перебросить один или оба кубика.



## Этап 6. Охота (рыбная ловля, собирание ягод)

*Твари Новой Земли экзотические и прожорливые. Но самое ужасное – они совсем не уважают и не боятся европеизцев!*

Бросьте 2 кубика и сверьтесь с таблицей на игровом листе. Добавьте +1 за каждый дополнительный кубик «6» (или джокер, назначенный на охоту) на этапе планирования. Вы можете потратить 1 снаряжение, чтобы перебросить один или оба кубика.



## Этап 7. Достопримечательности.

*Похоже, что здесь происходит что-то интересное.*

Если вы перешли в гекс с таким значком или получили при броске на этапе исследований 10+, то бросьте 2 кубика и сверьтесь с таблицей достопримечательностей. Вы не можете перебрасывать кубики на этом этапе. В каждом гексе может быть только 1 достопримечательность. Каждая достопримечательность (кроме чуда природы) может попадаться во время игры только 1 раз. Если вы выбросили на кубиках уже имевшую место достопримечательность, замените ее на чудо природы.

Описание достопримечательностей.



**Озеро Лагос Де Оро.** Примерно посередине между вашим текущим местоположением на карте и истоком реки нарисуйте озеро размером в 3 гекса. Посередине озера, где все 3 текста соприкасаются, отметьте маленький остров. В дальнейшем считайте эти 3 гекса как 1 гекс. Находясь на этом озере пропускайте фазу контакта с туземцами.



**Сожжённый лагерь европейских миссионеров.** Вы находитите не замеченный туземцами ящик боеприпасов. Добавьте себе 5 единиц снаряжения. Добавьте тропу в любой соседний гекс.



**Мигрирующие стада животных.** Полню дичи! В этом и соседних гексах пропускайте этап потребления пищи. Пока вы находитесь в зоне миграции, можете потратить 1 снаряжение, чтобы пополнить запасы еды до 6.



**Чудо природы** (может быть обнаружено много раз). Добавьте +5 к боевому духу! Добавьте 2 победных очка к финальному счёту в случае победы за каждое обнаруженное чудо природы. Подробно опишите чудо в дневнике.



**Предсказание солнечного затмения.** Следующие 2 раза, когда будете отыгрывать контакт с туземцами на 5 этапе, вместо броска кубиков выберите любой желаемый результат в таблице.



**Принцесса Канти.** Каждый раз на этапе контакта с туземцами перебрасывайте все кубики с значением «1» и «2» до тех пор, пока не выпадет иное число. Этот эффект длится до конца игры.



**Диего Мендоса.** Добавьте 1 конкистадора и 1 снаряжение. Считается джокером на этапе планирования, который вы можете назначить на любой из этапов 2-6. Эффект длиться до конца игры.



## Этап 8. Потребление пищи.

*Каждый понимает, что с меньшим количеством людей мы могли бы лучше питаться.  
Эта мысль стала более частой и более заманчивой за последние дни...*

Уменьшите запасы еды на 1. Если из-за нехватки пищи вы не можете этого сделать, умирает 1 конкистадор.



## Этап 9. Продвижение по карте.

*Мне показалось, или я только что почувствовал атлантический бриз?*

Чтобы перейти на любой соседний гекс вы должны потратить 5 пунктов движения. Если между гексами существует тропа, достаточно потратить 3 пункта движения. Если пунктов движения недостаточно, вы не можете совершить переход. Вы не можете совершить переход в гекс, предварительно не разведав тамошнюю местность и не нанеся ее на карту. Используйте цветной карандаш, чтобы отмечать на карте ваш путь. Направление движения влияет на боевой дух отряда, так что лучше всего двигаться на юго-восток.



## Этап 10. Изменение боевого духа.

*Только по милости Божьей мы выживем*

Сверьтесь с графиком на игровом листе. Если за этот день вам не удалось перейти на другой гекс, вы теряете 1 боевого духа. Если вы совершили переход на другой гекс в течении дня, то получаете или теряете боевой дух в зависимости от направления движения. Юго-восток – лучшее направление движения, а северо-запад – худшее. Если в конце этого этапа у вас нет хотя бы 1 боевого духа, вы теряете 1 конкистадора!



## Этап 11. Отметка в конце дня.

*День, когда наш корабль покинет берега этого континента, с нами или без нас, приближается!*

Помните, что нужно зачеркивать один день внизу игрового листа в конце каждого хода. Если вы не достигнете устья реки за 6 недель (42 дня), вы проиграли.

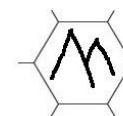


## Этап 12. Запись в дневнике (по желанию).

*Наша экспедиция не исчезнет бесследно с лица земли. Мы оставим память о себе, живыми или мертвыми!*

Если вы решили вести журнал событий, то запишите в конце дня, какие события произошли с вашим отрядом. Ведение дневника помогает оживить игру, придать ей атмосферность и задокументировать, как приключение развивалось в вашей фантазии. Пример: «Мы наконец-то спустились с гор, но ужасающий водопад перекрыл дальнейшее продвижение по реке, поэтому мы решили держать путь на юг, в сторону холмов. Хуан возражал против этой идеи, но как раз во время спора в наш лагерь вскочил огромный кот, черный как смоль, и утащил половину наших запасов еды...»

## Виды ландшафта.



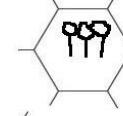
### Горы

-1 к результату броска кубиков на этапе ходьбы  
+1 к результату броска кубиков на этапе охоты



### Холмы

-1 к результату броска кубиков на этапе ходьбы  
+1 к результату броска кубиков на этапе контакта с туземцами



### Лес

+1 к результату броска кубиков на этапе охоты



### Равнины

+1 к результату броска кубиков на этапе ходьбы



### Джунгли

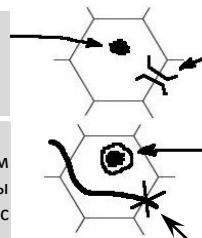
-1 к результату броска кубиков на этапе ходьбы  
-1 к результату броска кубиков на этапе исследования

**Поселение туземцев**

Нарисуйте жирную точку среди ландшафта и уменьшите свои пункты движения на 1

**Река**

Добавьте к своим пунктам движения 1 если вы путешествуете вниз по течению с одного гекса на другой

**Тропа**

Вам достаточно всего лишь 3 пунктов движения, чтобы перейти из одного гекса в другой по тропе

**Дружественное поселение**

Точка, обведенная кружком. Пока вы на этом гексе, туземцы помогают вам с исследованиями и охотой

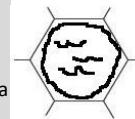
**Водопад**

Препятствует передвижению с одного речного гекса на другой

**Озеро**

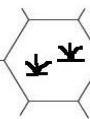
Вы пропускаете этап контакта с туземцами

+1 к результату броска кубиков на этапе ходьбы

**Трясины, болота, топи**

-1 к результату броска кубиков на этапе ходьбы

Вы не можете побороть лихорадку, пока находитесь в этой местности

**Обозначения в таблицах на игровом листе****Ходьба.**

Измените свои пункты движения соответствующим образом (+1, +2, -1 или -2)

**Еда.**

Добавьте 1 запас пищи, потеряйте 1 запаса пищи, добавьте 2 запаса пищи.

**Лихорадка.**

Вы немедленно теряете 1 боевого духа. Во время действия лихорадки вы не можете использовать джокера на этапе планирования обычным образом. Чтобы избавиться от лихорадки, вы должны выбросить 3 джокера в течении одного этапа планирования. Три полученных джокера в таком случае используются только для лечения лихорадки.

**Тропа.**

Уменьшает требования для перехода с гекса на гекс до 3 пунктов.

**Поселение туземцев.**

Обозначьте его жирной точкой на гексе, в котором находитесь и затем уменьшите пункты движения на единицу. Делайте так каждый раз, когда обнаружите такое поселение.

**Дружественное поселение.**

Вы не теряете пункты передвижения при обнаружении дружественного поселения. Пока вы находитесь на одной территории с дружественным поселением, вы получаете +1 к результату броска кубиков на этапах исследования и охоты. Этот бонус суммируется при нахождении в одном гексе нескольких таких поселений.

**Несчастный случай, смерть, дезертирство.**

Вы теряете одного конкистадора.

**Изменения боевого духа.**

Увеличите (большой палец вверх) или уменьшите (большой палец вниз) боевой дух отряда.

**Ящик с припасами.**

Увеличьте запасы еды, снаряжения и боевой дух на 1 (помните, что эти значения не могут превышать 6).

**Империя воинственных индейцев.**

Пока вы находитесь на территории империи, бросайте только 1 кубик на этапе контакта с туземцами. Империя расстилается на два гекса в каждую сторону от местоположения такого города. Обозначьте зону влияния империи пунктирной линией на карте.

**Охота, составление карты, исследование, контакт с туземцами, достопримечательности.**

Бросьте кубик(и) и сверьтесь с соответствующей таблицей для выяснения результата.

