

### Тип експедиції



Конкістадори



Боезапас



Їжа



Бойовий дух



Пunkти руху

# 1572: The Lost Expedition

Автор: Mike Helm (v0120),  
Переклад: Саша Мартиш (v1.0)

### Етап 8

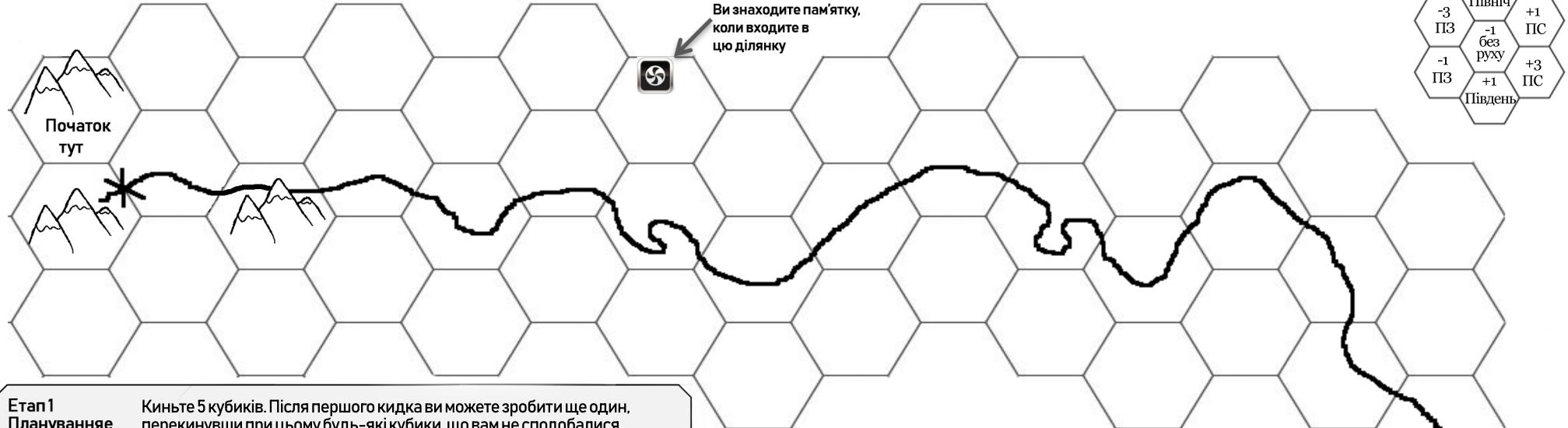
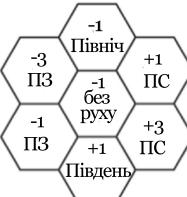
Споживання їжі

### Етап 9

Просування по території

### Етап 10

Зміна бойового духу



### Етап 1 Планування

Киньте 5 кубиків. Після першого кидка ви можете зробити ще один, перекинувши при цьому будь-які кубики, що вам не сподобалися.



Ви перемагаєте, якщо дойдете сюди



### Етап 2 Ходьба

(2d6, можете перекинути кубик(и), якщо витратите 1 боезапас)

0-3	
4-5	
6-8	
9	
10	
11	
12+	

### Етап 3 Креслення мапи

2	Трісавини
3	Пагорби
4	Гори
5	Джунглі
6-9	
10	Ліс
11	Озеро
12+	Рівнини

### Етап 4 Розвідка

(2d6, можете перекинути кубик(и), якщо витратите 1 боезапас)

0-2	
3	
4-5	
6-7	
8	
9	
10+	

### Етап 5 Контакт з тубільцями

(2d6, можете перекинути кубик(и), якщо витратите 1 боезапас)

0-4	
5	
6-8	
9	
10	
11+	

### Етап 6 Полювання

(2d6, можете перекинути кубик(и), якщо витратите 1 боезапас)

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

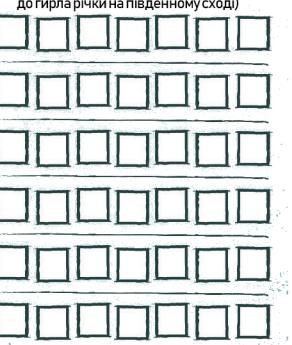
### Етап 7 Огляд пам'яток

(2d6)

2-3	
4	
5	
6-8	
9	
10	
11+	

### Етап 11 Закресліть один день

(у вас є 42 дні, щоб дістатися до гирлянки на південному сході)



### Етап 12 Запис ущоденник

# 1572: Загублена експедиція

Соло-гра про виживання, картографію і пригоди

Автор: Mike Heim (версія 2016 V r0120)

Переклад і адаптація: Саша Мартиш (версія перекладу v1.0)

Кількість гравців



1

Вік гравців



12+

Час на гру



від 60 хвилин



Ваш командир і вся компанія були вбиті після того, як потрапили в засідку в цих горах. На наступний ранок вас залишилося в живих шестеро осіб. Вам потрібно спуститися з гір на берегову лінію, де ви зможете подати сигнал про допомогу кораблю, що очікує на вас. Однак шлях небезпечний; у вас мало їжі і спорядження, а тубільці швидше прикінчать вас, ніж нададуть якусь допомогу. До того ж корабель довго чекати не буде і покине берег Нового Світу через 42 дні, вважаючи вас загиблими.

## Підготовка до гри

Окрім цих правил та ігрового аркуша вам знадобляться:

- 12 шестигранних кубиків (5 для кидків на етапі планування, 2 для кидків на етапах 2-7, і 5 для відстеження кількості конкістадорів, боезапасу, їжі, рівня бойового духу та просування вперед)
- олівець і гумка
- кольоворові олівці (за бажанням, для розмальовки місцевості і позначення вашого просування по карті)
- записник (за бажанням, для ведення щоденника подорожі)

Покладіть 5 кубиків (числом «6» вгору) на п'ять відповідних осередків вгорі ігрового листа (конкістадори, боезапас, їжа, бойовий дух, просування). Жоден з цих кубиків в процесі гри не може перевищувати число 6. Всі значення, що перевищують межу, потрібно скидати до 6.

Киньте кубик і дізнайтесь, частиною якої експедиції ви були і які у вас переваги:

**1 = картографічна експедиція.** Якщо на етапі 12 рівень вашого просування дорівнює 3 або більше, ви можете прокласти стежку з ділянки, в якій перебуваєте, в сусідню (це можна робити не більше одного разу на кожній ділянці території).

**2 = ботанічна експедиція.** Вам не страшна лихоманка. На етапі полювання додайте +1 до результату кидка ваших кубиків.

**3 = військова експедиція.** При використанні боезапасу додайте до результату кидка +2.

**4 = археологічна експедиція.** Якщо ви використовуєте стежку для просування в ділянку мапи, місцевість в якій відрізняється від місцевості нинішньої ділянки, то завжди виявляєте пам'ятка.

**5 = релігійна експедиція.** Всі виявлені поселення тубільців виявляються дружніми (але не імперії).

**6 = лікарська експедиція.** Для позбавлення від лихоманки досить 2 джокера (замість звичайних 3). При випаднні значка смерті ви втрачаєте 1 їжу замість конкістадора (якщо їжі немає - втрачаєте конкістадора).

Запишіть тип експедиції на ігровому аркуші у відповідному полі

На цьому підготовка до гри закінчується, і ви готові діяти!

## Мета гри.

Доберіться за 42 дні вашим загоном конкістадорів до крайньої ділянки на південному сході, де в гирлі річки вас чекає корабель.

## Як програти.

Ви програєте якщо загинули всі конкістадори або ви не встигли дістатися до корабля за 42 дні.

## Підрахунок очок.

Ви отримуєте одне очко за кожну ділянку, яку ви нанесли на карту. А в разі перемоги також додайте до цього кількість очок, що дорівнює кількості конкістадорів, що вижили.

## Порядок ходу

Кожен день в грі представлений 12 етапами. Ви кидаете кубики, щоб визначити, які події відбуваються з вашим загоном, робите позначки на карті, відзначаєте прогрес вашого шляху, стежите за кількістю ресурсів і так далі

### Етап 1. Планування.



Киньте 5 кубиків і звіртеся з таблицею «Етап 1. Планування» на ігровому листку. Після першого кидка ви можете зробити ще один, перекинувши при цьому будь-які кубики, що вам не сподобалися. Після цього розберіться з кубиками в порядку зростання від «1» до «6»: спочатку джокери («1»), потім «2», потім «3» і так далі. Ви повинні відіграти кожен етап, до якого випали відповідні кубики на етапі планування. Етапи можна пропускати тільки в тому випадку, якщо на етапі планування не випало чисел, відповідних йому. Наприклад, якщо на етапі планування у вас випало число «5» (контакт з тубільцями), то ви зобов'язані відіграти п'ятий етап, навіть якщо вам цього не хочеться. При відіграш етап 2-6 за кожен додатковий кубик, відповідний етапу, а також за кожен джокер, використаний для допомоги в цьому етапі, ви отримуєте +1 в таблиці результатів. Наприклад, 2 3 5 5 6 = ви отримаєте +1 при визначення результата кидка на етапі 5.

Якщо наприкінці етапу планування у вас виявилось 4 або 5 кубиків з однаковими числами (наприклад, чотири двійки), то збільште кількість конкістадорів на 1 (джокери не беруть участі в цьому).

Джокери (число «1») вважаються будь-яким числом за вашим вибором. Так, якщо ви викинули на кубиках 1 1 3 4 4, то можете розподілити двох джокерів до третього або четвертого етапу, або навіть відіграти етап, який не вдалося викинути. (В результаті при такому розподілі кубиків можна отримати +2 до креслення мапи, або +3 до розвідки). Джокерів можна розділяти: один з них використовувати в третьому етапі, інший - в четвертому.

Джокери не можна використовувати під час лихоманки. Щоб позбутися лихоманки, потрібно викинути за один етап планування 3 або більше джокерів. У такому разі джокери, які використовуються для лікування лихоманки, не можна використовувати в інших цілях.

### Етап 2. Ходьба.



Єдиний спосіб вибратися із цієї халепи - продовжувати рухатися.

У цій ворожій місцевості зволікання - це смертельний гріх.

Киньте 2 кубика і звіртеся з таблицею на ігровому аркуші. Додайте +1 за кожен додатковий кубик «2» (або джокер, призначений на ходьбу) на етапі планування. Ви можете витратити 1 боезапасу, щоб перекинути один або обидва кубика.

### Етап 3. Креслення мапи.



З цього піднесення ви можете ясно бачити землі внизу. На хвилинку ви відволяєтесь, щоб помилуватися красою природи перш ніж повернутися до своєї мапи.

Виберіть на карті сусідню порожню ділянку, киньте 2 кубика і звіртеся з таблицею на ігровому аркуші. Додайте +1 за кожен додатковий кубик «3» (або джокер, призначений на складання карти) на етапі планування. Ви не можете використовувати спорядження, щоб перекидати кубики на цьому етапі. Якщо всі сусідні ділянки вже нанесені на мапу, пропустіть цей етап.

### Етап 4. Розвідка.



У цій пустелі має бути щось корисне.

Киньте 2 кубика і звіртеся з таблицею на ігровому аркуші. Додайте +1 за кожен додатковий кубик «4» (або джокер, призначений на дослідження) на етапі планування. Ви можете витратити 1 боеприпасу, щоб перекинути один або обидва кубика

## Порядок хода

(Етапи)

- |                          |                             |
|--------------------------|-----------------------------|
| 1 = Планування           | 7 = Огляд пам'яток          |
| 2 = Ходьба               | 8 = Споживання їжі          |
| 3 = Креслення мапи       | 9 = Просування по території |
| 4 = Розвідка             | 10 = Зміна бойового духу    |
| 5 = Контакт з тубільцями | 11 = Викреслення дня        |
| 6 = Полювання            | 12 = Запис в щоденнику      |





## Етап 5. Контакт с тубільцями.

**Вони ховаються в паростях, стежать за нами, переслідують нас. Позбутися іх неможливо. Може варто домовитися?**

Киньте 2 кубика і звіртеся з таблицею на ігровому аркуші. Додайте +1 за кожен додатковий кубик «5» (або джокер, призначений на контакт з тубільцями) на етапі планування. Ви можете витратити 1 боезапасу, щоб перекинути один або обидва кубика.



## Етап 6. Полювання

**Тварюки Нової Землі екзотичні і ненажерливі. Але найжахливіше - вони зовсім не поважають і не бояться європейців!**

Киньте 2 кубика і звіртеся з таблицею на ігровому аркуші. Додайте +1 за кожен додатковий кубик «6» (або джокер, призначений на полювання) на етапі планування. Ви можете витратити 1 спорядження, щоб перекинути один або обидва кубика.



## Етап 7. Огляд пам'яток.

**Схоже, що тут є щось цікаве.**

Якщо ви перейшли в ділянку з такою позначкою або отримали після кидка на етапі розвідки 10+, то киньте 2 кубика і звіртеся з таблицею пам'яток. Ви не можете перекидати кубики на цьому етапі. У кожній ділянці мапи може бути тільки 1 пам'ятка. Кожна пам'ятка (крім дива природи) може виявлятися під час три тільки 1 раз. Якщо ви викинули на кубиках пам'ятку, що вже мала місце, замініть її на диво природи.

Опис пам'яток.

**Озеро Лагос Де Оро.** Приблизно посередині між вашим поточним місцезнаходженням на карті і гирлом річки намалюйте озеро розміром в 3 ділянки. Посередині озера, де всі 3 ділянки стикаються, відзначте маленький острів. Надалі вважайте ці 3 ділянки за одну ділянку. Перебуваючи на цьому озері пропускайте етап контакту з тубільцями.

**Спалений вчент табір місіонерів.** Ви знаходите не помічений тубільцями ящик боеприпасів. Додайте собі 5 одиниць боезапасу. Додайте стежку в будь-яку сусідню ділянку

**Мігруючі стада тварин.** Повно дичини! В цій ділянці і сусідніх з нею ділянках пропускайте етап споживання їжі. Поки ви перебуваєте в зоні міграції, можете витратити 1 боезапас, щоб поповнити запаси їжі до 6.

**Диво природи** (може бути виявлено багато разів). Додайте +5 до бойового духу! Додайте 2 переможних очки до фінального рахунку в разі перемоги за кожне виявлене диво природи. Детально опишіть чудо в щоденнику.

**Передбачення сонячного затемнення.** Наступні 2 рази, коли будете відігравати контакт з тубільцями на 5 етапі, замість кидка кубиків виберіть будь-який бажаний результат з таблиці.

**Принцеса Канті.** Кожен раз на етапі контакту з тубільцями перекидайте все кубики з значенням «1» і «2» до тих пір, поки не випаде інше число. Цей ефект триває до кінця гри.

**Дієго Мендоса.** Додайте 1 конкістадора і 1 боезапас. Вважайте його джокером на етапі планування, який ви можете призначити на будь-який з етапів 2-6. Ефект триває до кінця гри



## Етап 8. Споживання їжі

**Кожен розуміє, що з меншою кількістю людей ми могли б краще харчуватися. Ця думка стала частішою і більш привабливою за останні дні ...**

Зменшіть запаси їжі на 1. Якщо через брак їжі ви не можете цього зробити, вмирає 1 конкістадор.



## Етап 9. Просування по території

**Мені здалося, чи я тільки що відчуваю атлантичний бриз?**

Щоб перейти на будь-яку сусідню ділянку ви повинні витратити 5 пунктів руху (п'ятий маркер зверху ігрового аркуша). Якщо між ділянками існує стежка, досить витратити 3 пункти руху. Якщо пунктів руху недостатньо, ви не можете зробити перехід. Ви не можете зробити перехід в ділянку, заздалегідь не розвідавши тамешню місцевість і не накресливши її на мапу на етапі 3. Використовуйте кольоровий олівець, щоб відзначати на карті ваш шлях. Напрямок руху впливає на бойовий дух загону, найкраще всього рухатися на південний схід.



## Етап 10. Зміна бойового духу

**Ми зможемо вижити лише завдяки Божій милості!**

Звіртеся з графіком на ігровому аркуші. Якщо за цей день вам не вдалося перейти на іншу ділянку мапи, ви втрачаете 1 бойового духу. Якщо ви перейшли на іншу ділянку протягом дня, то отримуєте або втрачаете бойовий дух в залежності від напрямку руху. Південний схід - кращий напрямок руху, а північний захід - найгірший. Якщо в кінці цього етапу у вас немає хоча б 1 бойового духу, ви втрачете 1 конкістадора!



## Етап 11. Закреслення дня

**День, коли наш корабель покине берег цього континенту, з нами чи без нас, наближається!**

Пам'тайте, що потрібно закреслювати один день внизу ігрового аркуша в кінці кожного ходу. Якщо ви не досягнете гирла річки за 6 тижнів (42 дні), то програєте.



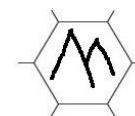
## Етап 12. Ведення щоденника подорожі (за бажанням)

**Наша експедиція не зникне безслідно з лиця землі.**

**Ми залишимо пам'ять про себе, живими або мертвими!**

Якщо ви вирішили вести щоденник подорожі, то запишіть в кінці дня, які події відбулися з вашим загоном. Ведення щоденника допомагає оживити гру, поглибити її атмосферу і задокументувати, яким чином пригода розвивалася в вашій фантазії. Приклад: «*Ми нарешті спустилися з гір, але страхітливий водоспад перекрив подальше просування по річці, тому ми вирішили вирушити на південь, у бік пагорбів. Хуан заперечував проти цієї ідеї, але як раз під час суперечки в наш табір скочив величезний кіт, чорний, як смола, і потягнув половину наших запасів їжі ...*»

## Види ландшафтів.



### Гори

-1 до результату кидка кубиків на етапі ходьби  
+1 до результату кидка кубиків на етапі полювання



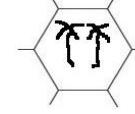
### Ліс

+1 до результату кидка кубиків на етапі полювання



### Рівнини

+1 до результату кидка кубиків на етапі ходьби



### Джунглі

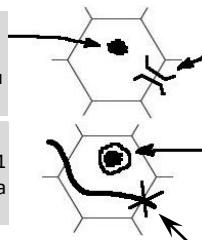
-1 до результату кидка кубиків на етапі ходьби  
-1 до результату кидка кубиків на етапі розвідки

### Поселення тубільців

Намалюйте жирну крапку серед ландшафту і зменшите свої пункти руху на 1

### Річка

Додайте до своїх пунктів руху 1 якщо ви подорожуєте вниз за течією з однієї ділянки на іншу



### Стежка

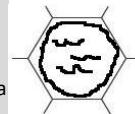
Вам достатньо всього лише 3 пунктів руху, щоб перейти з одного в сусідню ділянку

### Дружнє поселення

Точка, обведена кружком. Поки ви на її території, тубільці допомагають вам у розвідці і полюванні

### Водоспад

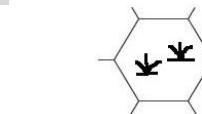
Перешкоджає пересуванню з однієї річкової ділянки на іншу



### Озеро

Ви пропускаєте етап контакту з тубільцями

+1 до результату кидка кубиків на етапі ходьби



### Трясчини і болота

-1 до результату кидка кубиків на етапі ходьби  
Ви не можете побороти лихоманку, поки перебуваєте в цій місцевості

## Позначення в таблицях на ігровому аркуші



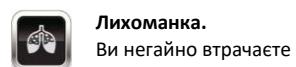
### Ходьба.

Змініть кількість пунктів руху (маркер просування вперед, що знаходиться з краю справа зверху ігрового аркуша) відповідним чином (+1, +2, -1 чи -2)



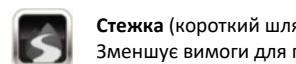
### Їжа.

Додайте 1 запас їжі, втратьте 1 запас їжі, додайте 2 запасу їжі.



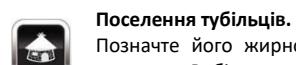
### Лихоманка.

Ви негайно втрачаєте 1 бойового духу. Під час дії лихоманки ви не можете використовувати джокери на етапі планування звичайним чином. Щоб позбутися від лихоманки, ви повинні викинути 3 джокера за один етап планування. Три отриманих джокера в такому випадку використовуються тільки для лікування лихоманки.



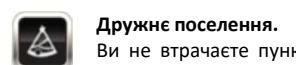
### Стежка (короткий шлях).

Зменшує вимоги для переходу з однієї ділянки до іншої до 3 пунктів.



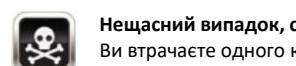
### Поселення тубільців.

Позначте його жирною крапкою на ділянці, де ви перебуваєте і потім зменшіть пункти руху на одиницю. Робіть так кожен раз, коли виявите таке поселення.



### Дружнє поселення.

Ви не втрачаете пункти пересування при виявленні дружнього поселення. Поки ви перебуваєте на одній території з дружнім поселенням, ви отримуєте +1 до результату кидка кубиків на етапах розвідки і полювання. Цей бонус підsumовується при знаходженні в одній ділянці кількох таких поселень.



### Нещасний випадок, смерть, дезертирство.

Ви втрачаєте одного конкістадора.



### Зміна бойового духу.

Збільште (великий палець вгору) або зменште (великий палець вниз) бойовий дух загону.



### Ящик з припасами.

Збільште запаси їжі, спорядження і бойовий дух на 1 (пам'ятайте, що ці значення не можуть перевищувати 6).



### Імперія воїновничих мисливців за скальпами.

Поки ви перебуваєте на території імперії, кидайте тільки 1 кубик на етапі контакту з тубільцями. Імперія розстеляється на два гекса в кожен бік від місця розташування такого міста. Позначте зону впливу імперії пунктиром лінією на мапі.



Полювання, креслення мапи, розвідка, контакт з тубільцями, огляд пам'яток.

Киньте кубики і звіртеся з відповідною таблицею для з'ясування результату.

