




◆ Вміст гри ◆

- 1 ігрове поле
- 28 карт дій (по 4 карти на гравця)
- 24 карти підтримки
- 18 карт зради
- 7 фігурок шукачів пригод
- 1 фігурка Цербера
- 1 кубик швидкості зі значеннями від 3 до 8
- 3 жетони човнів (з 1, 2 і 3 місцями)
- 7 карт-пам'яток
- 1 лист з наліпками «Майстерне досягнення»

◆ Огляд гри ◆

У цій напівкооперативній грі ваш шукач пригод повинен перетнути ігрове поле й сісти в човен, не потрапивши в лапи Цербера. За допомогою карт ви можете переміщувати як свого шукача пригод, так і фігурки інших гравців уперед або назад по ігровому полю. Допомогати іншим завжди вигідніше — ті, хто допомагають одне одному, перемищуються швидше. Однак на човні не вистачить місць на всіх! Рано чи пізно кимось доведеться пожертвувати. Гравці, чиїх шукачів пригод піймав Цербер, гратимуть уже на боці Цербера. Вони намагатимуться заслужити його милість і не дати своїм колишнім товаришам утекти.

◆ Приготування до гри ◆

- 1 **Покладіть** поле на центр стола.
- 2 **Розмістіть** фігурку Цербера на першій клітинці поля в його лігві .
- 3 **Перетасуйте** 3 жетони човнів і покладіть їх долілиць на клітинки для човнів у кінці поля.
- 4 **Кожен гравець** вибирає собі шукача пригод, розміщує його фігурку на клітинці  **ВОРОТА ПЕКЛА** й бере на руку 4 карти дій відповідного кольору.
- 5 **Розмістіть кубик швидкості** на комірці треку люті, що відповідає кількості гравців. Наприклад, тут зображена комірка для 5 гравців.  Кубик треба розмістити мінімальним значенням догори.



Для звичайної складності гри мінімальне значення кубика — 3.

Ви можете ускладнити гру, збільшивши мінімальне значення кубика.

Наприклад, якщо ви хочете грати на рівні складності 2, мінімальне значення кубика буде 5 (3 + 2).

- 6 **Розмістіть невикористані фігурки шукачів пригод** на порожніх комірках треку люті, ліворуч від кубика швидкості.
- 7 **Перетасуйте карти підтримки** й покладіть їх стосом долілиць біля поля. Зробіть те саме з картами зради.
- 8 **Найправедніший гравець** починає гру, після нього гравці ходять за годинниковою стрілкою.



◆ Мета гри ◆

У грі «Цербер» можна перемогти двома способами: **утекти** або **заслужити помилування Цербера**.

УТЕЧА

Найліпший спосіб перемогти як шукач пригод — утекти, зайнявши своє місце в човні. Однак варто розуміти, що на всіх не вистачить місць. Щоб відчалити й покинути підземний світ, човен повинен бути повністю заповнений. Якщо шукачів пригод недостатньо, щоб заповнити всі вільні місця на човні, човен не відчалить!

ПОМИЛУВАННЯ ЦЕРБЕРА

Гравці, чії шукачі пригод були піймані досить рано, можуть сподіватися на помилування Цербера, якщо не дадуть іншим шукачам пригод утекти. Вони здобувають перемогу, якщо нікому не вдасться втекти на човні!

◆ Граєте на боці шукачів пригод чи на боці Цербера? ◆

На початку гри всі гравці — шукачі пригод, які намагаються втекти з підземного світу. Цербер діє згідно з ігровими вказівками. Спершу ви граєте тільки на боці шукачів пригод. Пізніше вам (можливо) доведеться змінити сторону — ви будете грати на боці Цербера. Кожен гравець починає гру з 4 картами дій на руці. Ці карти однакові в усіх гравців.

Ви можете брати карти підтримки або зради. Це залежить від того, на чієму боці ви граєте:

- **Якщо ви шукач пригод:** ви можете брати й грати тільки карти підтримки.
- **Якщо вас піймав Цербер** і ви перейшли на його бік: ви можете брати й грати тільки карти зради.

◆ Огляд карт ◆

КАРТИ ДІЙ

4 карти дій двосторонні. На одній стороні в центрі карти зображений шукач пригод, а на іншій — Цербер. На початку гри кожен гравець використовуватиме сторону шукача пригод.

На кожній стороні карти є 2 різні вміння (поверніть карту догори дригом і навпаки, щоб побачити ці 2 вміння). Коли ви граєте карту, то повинні вибрати вміння, повернувши карту відповідним способом. Сплатіть вартість вміння (символи ліворуч) і застосуйте його ефект (символи праворуч).



Деякі вміння не мають вартості



Зображення посередині й колір фону вказують на те, чия це карта

КАРТИ ПІДТРИМКИ

Карти підтримки можуть брати тільки шукачі пригод. На цих картах зображено 2 вміння: 1 просте вміння та 1 просунуте вміння.

Просте вміння не має вартості

Обов'язкова вартість використання просунутого вміння



Ефект простого вміння

Ефект просунутого вміння

КАРТИ ЗРАДИ

Карти зради можуть брати тільки ті гравці, які були піймані Цербером і перейшли на його бік. Використовуйте ці карти, щоб поквитатися з вашими колишніми товаришами! На цих картах також зображено 2 вміння: 1 просте та 1 просунуте.

Просте вміння не має вартості

Обов'язкова вартість використання просунутого вміння



Ефект простого вміння

Ефект просунутого вміння

◆ Ходи гравців ◆

Хід гравця складається з 3 кроків:

ЗІГРАТИ КАРТУ ДІЙ

Ви повинні зіграти карту дії зі своєї руки. **Виберіть одне з двох умінн на карті.** Покладіть карту на стіл, оголошіть вибране вміння іншим гравцям і сплатіть його вартість перед застосуванням ефекту.

ЗВЕРНІТЬ УВАГУ! Ви не можете використати вміння, вартість якого не можете сплатити. Наприклад, якщо вартість вміння — збільшити значення кубика швидкості на 1, а значення кубика вже максимальне, ви не можете вибрати це вміння.

Зіграні вами карти дій залишаються горілиць на столі перед вами. Ви не можете повернути ці карти на руку, доки не використаєте вміння, ефект якого вам це дозволить.

ЗІГРАТИ КАРТУ ПІДТРИМКИ АБО ЗРАДИ (ЗА БАЖАННЯМ)

Якщо ви маєте такі карти, ви можете зіграти їх до або після того, як зіграєте свою карту дії. Ви не зобов'язані грати карти підтримки або зради. Ви можете зіграти щонайбільше одну таку карту під час свого ходу. Ви можете зіграти карту підтримки або зради, яку щойно взяли під час цього ходу.

Як і на картах дій, на цих картах зображено 2 вміння. **Виберіть уміння**, яке ви хочете використати, оголошіть його іншим гравцям і сплатіть його вартість перед застосуванням його ефекту. На відміну від карт дій, зіграну карту підтримки або зради **скидають**.

Часто (але не завжди) для використання просунутого вміння треба скинути щонайменше одну іншу карту підтримки або зради. Карти можна скидати з руки активного гравця або з руки інших гравців, які хочуть скористатися цим умінням. Гравці мають право домовлятися щодо скидання карт, але всі інші гравці повинні їх чути. Ви можете зробити внесок у колективні витрати. Кількість карт для скидання не обов'язково розподіляти рівномірно.

Щоб отримати цю допомогу, активний гравець може обіцяти будь-що, але він не зобов'язаний виконувати свою обіцянку, якщо вартість карти вже сплачена.

КІНЕЦЬ ХОДУ

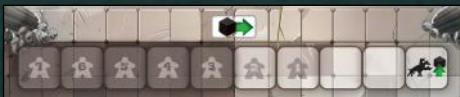
Якщо човен заповнений, гра закінчується (див. «Кінець гри»).

Інакше перевірте, чи повинен Цербер виходити на полювання (див. наступний розділ «Полювання Цербера»). Потім ходить гравець ліворуч від вас.

◆ Полювання Цербера ◆

ТРЕК ЛЮТІ

Цей трек відображає люті Цербера. Що ближче кубик швидкості до крайньої правої комірки (комірка полювання), то злішим стає Цербер. Якщо наприкінці ходу гравця кубик перебуває на комірці полювання — Цербер виходить на полювання.



Примітка. Фігурки шукачів пригод, які не використовують під час гри або які були піймані Цербером, блокують комірки зліва на треку люті. Протягом гри цей трек стає все коротшим.

КУБИК ШВИДКОСТІ



Кубик швидкості використовують і як маркер на треку люті, і як лічильник поточної швидкості Цербера. Його значення змінюється від 3 (найповільніший) до 8 (найшвидший).

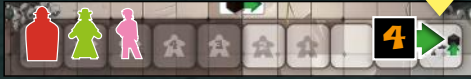
Коли значення швидкості Цербера збільшується або зменшується, **змінюйте значення на кубіку**, але не змінюйте його поточного положення на треку люті.

ПОЧАТОК ПОЛОВАННЯ

Якщо наприкінці ходу гравця кубик швидкості перебуває на комірці полювання (найправіша комірка на треку люті), то починається полювання.



Комірка полювання



Цербер переміщується (обов'язково) на кількість клітинок, що дорівнює значенню на кубуку швидкості.

- Якщо Цербер не піймав жодного шукача пригод, він стає ще лютішим: збільште значення кубика швидкості на 1 (щонайбільше до 8) і перемістіть кубик на першу вільну комірку на початку треку люті.
- Якщо Цербер переміщується на клітинку, на якій перебуває один або кілька шукачів пригод, він негайно зупиняється на цій клітинці (не завершуючи свого переміщення) і ловить усіх шукачів пригод, які там перебувають (активний гравець вибирає порядок).




Наприкінці ходу рожевого гравця кубик швидкості перебуває на комірці полювання.



Цербер повинен переміститися на 5 клітинок, але на третій він натрапляє на шукача пригод. Він негайно зупиняється.






Шукача пригод піймано!
Рожевий гравець розміщує фігурку пійманого шукача пригод праворуч від інших на треку люті. Кубик переміщують на комірку 4 на треку люті – залишилося піймати ще 4 шукачів пригод. Цербера переміщують на останню клітинку з його символом , яку він пройшов.



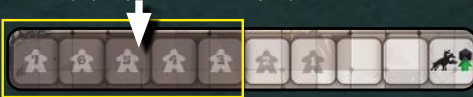
◆ Піймані шукачі пригод! ◆

Цербер ловить шукача пригод, коли наздоганяє його або пізніше повертається на його клітинку. Це може статися під час полювання, коли Цербер переміщується або коли шукач пригод переміщується на його клітинку. У будь-якому разі результат буде однаковий.

Шукач пригод ніколи не може переміститися в лігво Цербера .

- Цербер повинен супроводити пійманого шукача пригод у глибини підземного світу: він переміщується на останню пройдену клітинку зі своїм символом . Якщо Цербер піймав шукача пригод на клітинці зі своїм символом , він переміщується на клітинку зі своїм попереднім символом.
- Фігурку пійманого шукача пригод розміщують на треку люті (якщо в крайній лівій комірці розміщено кубик, розмістіть фігурку шукача пригод замість нього, а кубик швидкості перемістіть на наступну комірку).

Піймані Цербером гравці можуть розраховувати на його милосердя, якщо вони допоможуть йому піймати інших шукачів пригод. Однак терпіння Цербера має свої межі. Його милість збудуть лише ті, хто першим добереться до нього. Бік змінюють тільки ті гравці, чії фігурки шукачів пригод розміщені на темних комірках. Гравці, чії фігурки розміщені на світлих комірках, більше не беруть участі в грі – вони зазнають поразки. Якщо одночасно піймано кілька шукачів пригод, то активний гравець вибирає, у якому порядку вони будуть розміщені на треку люті.




Останні 2 шукачі пригод ніколи не зможуть розраховувати на милосердя Цербера. У них немає іншого вибору, крім утечі.



- Кубик швидкості переміщують на комірку треку люті, що відповідає кількості позostalих шукачів пригод у грі, а швидкість зменшують до мінімального значення.

Якщо ви змінюєте бік

Тепер пійманий шукач пригод може змінити бік і помститися своїм друзям, які кинули його напризволяще.

- Скиньте всі свої карти підтримки. Їх уже пізно використовувати.
- Візьміть усі свої карти дій і переверніть їх. Тепер ви можете грати карти тільки стороною із зображенням Цербера:
 - Візьміть 2 карти зради, якщо вас піймали на зеленій клітинці на початку поля (до символу ).



- Візьміть 1 карту зради, якщо вас піймали на оранжевій клітинці на початку поля (між символами  і ).



- Тепер ваша мета – зробити так, щоб шукачі пригод, які все ще намагаються втекти, програли.

Виняток. Якщо вас піймали на одній з 5 останніх клітинок на полі (перед човнами) – милосердя від Цербера не буде, ви відразу зазнаєте поразки. Вашу фігурку все одно розміщують на треку люті, але ви більше не берете участі в грі.



Активний човен

◆ ЧОВНИ ◆

На початку гри ви не знаєте, скільки шукачів пригод може вмістити човен. Під час гри використовуйте **3 жетони човнів з різною кількістю місць** – 1, 2 і 3.



Коли гравець застосовує цей ефект, він може вибрати:

- Таємно подивитися один із жетонів човнів, що лежить долілиць.

Потім він повертає жетон на місце. Гравець може тримати цю інформацію в таємниці, поділитися нею з іншими гравцями або навіть збрехати про те, що зображено на звороті жетона.

АБО

- Поміняти місцями будь-які 2 жетони човнів, не дивлячись на них.



Щойно шукач пригод переміщується через цей символ, він повинен перевернути жетон активного човна (першого зліва). Усі інші жетони човнів скидають.



Після розкриття жетона човна цей ефект більше не застосовують. Ви більше не можете міняти жетони човнів місцями.

- **Шукач пригод сідає в човен**, якщо йому вдається дістатися до нього або пройти далі під час переміщення, а в човні **ще є вільне місце**. Якщо човен уже повний – шукач пригод повинен зупинитися на клітинці перед човном.
- **Якщо ефект карти змушує шукача пригод**, що вже перебуває в човні, переміститися назад, він залишає човен і повертається на поле.
- **Гравець, чий шукач пригод перебуває в човні**, продовжує грати як завжди. Його шукач пригод не може переміщуватися вперед (до нього не можна застосовувати ефекти, які переміщують фігурку вперед), але він продовжує грати карти з руки під час свого ходу.
- **Наприкінці ходу гравця**, якщо всі місця в човні зайняті (байдуже, чи перебуває в човні активний гравець), усі, хто перебувають у човні, перемагають у грі. Якщо на полі залишилося недостатньо шукачів пригод, щоб заповнити човен, Цербер негайно перемагає.

◆ Кінець гри ◆

ПЕРЕМОГА ШУКАЧІВ ПРИГОД

Якщо наприкінці ходу гравця всі місця в човні зайняті фігурками – шукачі пригод здобувають перемогу. Усі гравці, які змогли зайняти місця в човні, **перемагають у грі**.

Усі гравці, які залишилися позаду або були піймані Цербером, програють – тепер вони приречені на вічні муки в пеклі.

ПЕРЕМОГА ЦЕРБЕРА

Цербер перемагає, якщо йому вдається піймати всіх шукачів пригод або їхня кількість недостатня, щоб зайняти всі місця в човні.

Усі гравці, які перейшли на бік Цербера, перемагають у грі, а всі інші програють.

Гравець або гравці, яких піймали в останній хід, не переходять на бік Цербера й зазнають поразки разом з іншими шукачами пригод.

◆ Гра для 3 гравців ◆

Під час гри втрьох мінімальне значення кубика швидкості – **5**. У такому разі використання мінімального значення 5 не вважають підвищенням рівня складності. Можете збільшити це мінімальне значення, щоб зробити гру складнішою (для рівня складності 1 використовуйте мінімальне значення 6, для рівня складності 2 – 7 і т. д.).

◆ Альтернативне правило ◆

Усі гравці починають з картою підтримки на руці. Це досить істотна перевага. Це правило сподобається гравцям, які люблять асиметричний початок гри.

◊ Огляд ігрового поля ◊

ОРАНЖЕВІ Й ЗЕЛЕНІ КЛІТКИ

Якщо гравця піймали на початку ігрового поля, цей передчасний перехід на бік Цербера дає йому бонус. Гравець бере одну або дві карти зради. Це залежить від клітинки, на якій він перебував, коли його піймали.



Узяти 2 карти



Узяти 1 карту

КЛІТКИ З СИМВОЛАМИ

На деяких клітинках зображені символи, що відповідають певному ефекту. Цей ефект застосовують, якщо шукач пригод зупиняється саме на цій клітинці. Якщо шукач пригод переміщується через клітинку без зупинки, ефект не застосовують.

Цербер не активує ефекти клітинок, на яких зупиняється.

МОТУЗКОВИЙ МІСТ

Дві клітинки на протилежних сторонах мотузкового мосту вважають сусідніми. Якщо шукач пригод вирішує використати мотузковий міст, він може перетнути прірву за одне переміщення. Однак після 1 використання мотузковий міст обривається. Більше ніхто не зможе скористатися ним до кінця гри (вилучить жетон мосту з гри).







ПЕКЕЛЬНИЙ ПОРТАЛ

Пекельний портал вважають закритим. Коли шукач пригод перебуває на клітинці зі вмикачем, то відкриває пекельний портал для інших шукачів пригод (але не для Цербера). Усі інші шукачі пригод можуть переміщуватися з одного portalу в інший так, ніби це дві сусідні клітинки. Портал закривається, коли на клітинці зі вмикачем немає жодного шукача пригод.















Пояснення ефектів









Ці символи вказують **ціль** для застосування ефекту:

		
Ви (на боці шукачів пригод)	Ви (на боці Цербера)	Фігурка Цербера
		
Інший гравець (на боці шукачів пригод) на ваш вибір	Інший гравець (на боці Цербера) на ваш вибір	Усі інші гравці (на боці шукачів пригод)

Ці символи вказують **ефект**, який застосовують до цілі:

		
Узяти 1 карту підтримки	Узяти 2 карти підтримки	Скинути 1 карту підтримки
		
Узяти 1 карту зради	Узяти 2 карти зради	Скинути 1 карту зради
		
Перемістити на 1 клітинку вперед	Перемістити на 2 клітинки вперед	Перемістити на 3 клітинки вперед
		
Перемістити на 1 клітинку назад	Перемістити на 2 клітинки назад	Активувати 1 полювання

Ці символи вказують ефекти, які не застосовують на конкретну ціль:

			
Просунути кубик на 1 комірку вперед по треку люті	Просунути кубик на 2 комірки вперед по треку люті	Збільшити значення кубика швидкості на 1	Збільшити значення кубика швидкості на 2
			
Повернути кубик на 1 комірку назад по треку люті	Повернути кубик на 2 комірки назад по треку люті	Зменшити значення кубика швидкості на 1	Зменшити значення кубика швидкості на 2



Подивитися зворот 1 жетона човна,
не показуючи іншим гравцям,
або поміняти місцями 2 жетони
човнів, не дивлячись на них.



Повернути на руку всі свої
карти дій (включно
з картою з цим символом).

◆ Уміння на картах гій шукачів пригод ◆



Вартість. Просунути кубик швидкості на 1 комірку вперед по треку люті.
Ефект. Візьміть 2 карти підтримки.

АБО

Вартість. Просунути кубик швидкості на 1 комірку вперед по треку люті.

Ефект. Візьміть 1 карту підтримки, і 2 шукачі пригод на ваш вибір беруть по 1 карті підтримки.



Вартість. Збільшити значення кубика швидкості на 1.

Ефект. Перемістіться на 2 клітинки вперед і перемістіть 1 шукача пригод на ваш вибір на 1 клітинку вперед.

АБО

Вартість. Скинути 1 свою карту підтримки.

Ефект. Перемістіться на 1 клітинку вперед і перемістіть 1 шукача пригод на ваш вибір на 2 клітинки вперед.



Вартість. Просунути кубик швидкості на 1 комірку вперед по треку люті.
Ефект. Перемістіться на 2 клітинки вперед.

АБО

Вартість. Просунути кубик швидкості на 1 комірку вперед по треку люті.

Ефект. Перемістіть 2 шукачів пригод на ваш вибір: одного на 3 клітинки, а іншого – на 1 клітинку.



Вартість. Просунути кубик швидкості на 1 комірку вперед по треку люті.

Ефект. Візьміть 1 карту підтримки й поверніть усі свої карти дій на руку.

АБО

Вартість. Просунути кубик швидкості на 1 комірку вперед по треку люті.

Ефект. Поверніть усі свої карти дій на руку. Потім тасмно подивіться зворот 1 жетона човна **АБО** поміняйте місцями 2 жетони човнів, не дивлячись на них.

◆ Уміння на картах гій Цербера ◆



Вартість. Безплатно.
Ефект. Збільште значення кубика швидкості на 1.

АБО

Вартість. Зменшити значення кубика швидкості на 1.

Ефект. Візьміть 2 карти зради, потім 1 інший гравець на боці Цербера на ваш вибір бере 1 карту зради.



Вартість. Безплатно.
Ефект. Перемістіть фігурку Цербера на 1 клітинку вперед.

АБО

Вартість. Безплатно.
Ефект. Візьміть 1 карту зради.



Вартість. Перемістити 1 шукача пригод на ваш вибір на 1 клітинку вперед.
Ефект. Перемістіть 3 інших шукачів пригод на ваш вибір на 1 клітинку назад.

АБО

Вартість. Безплатно.

Ефект. Просуньте кубик швидкості на 1 комірку вперед по треку люті.



Вартість. Безплатно.
Ефект. Поверніть усі свої карти дій на руку.

АБО

Вартість. Перемістити 1 шукача пригод на ваш вибір на 2 клітинки вперед.

Ефект. Візьміть 1 карту зради й поверніть усі свої карти дій на руку.

◆ Уміння на картах підтримки ◆



ЖЕРТОВНІСТЬ*

Простий ефект.

Поверніть кубик швидкості на 1 комірку назад по треку люті й перемістіть 1 шукача пригод на ваш вибір на 1 клітинку назад.

АБО

Вартість. Скинути 1 карту

підтримки.

Просунутий ефект. Поверніть кубик швидкості на 2 комірки назад по треку люті й перемістіть 1 шукача пригод на ваш вибір на 2 клітинки назад.



ФАВОРИТИЗМ

Простий ефект.

Перемістіться на 1 клітинку вперед і перемістіть 1 шукача пригод на ваш вибір на 1 клітинку вперед.

АБО

Вартість. Скинути 3 карти підтримки.

Просунутий ефект. Перемістіться на 3 клітинки вперед і перемістіть уперед 2 шукачів пригод на ваш вибір: одного на 2 клітинки, а іншого – на 1 клітинку.



ОПОРТУНІЗМ*

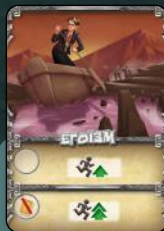
Простий ефект.

Перемістіться на 1 клітинку вперед і перемістіть 1 шукача пригод на ваш вибір на 1 клітинку назад.

АБО

Вартість. Скинути 1 карту підтримки.

Просунутий ефект. Перемістіться на 1 клітинку вперед і перемістіть 1 шукача пригод на ваш вибір уперед **АБО** назад на 2 клітинки (активний гравець вирішує).



ЕГОЇЗМ

Простий ефект.

Перемістіться на 1 клітинку вперед.

АБО

Вартість. Скинути 1 карту підтримки.

Просунутий ефект. Перемістіться на 2 клітинки вперед.



БОЯГУЗТВО

Простий ефект. Таємно подивіться 1 жетон човна, а потім поверніть його на місце **АБО** поміняйте місцями 2 жетони човнів, не дивлячись на них.

АБО

Вартість. Скинути 1 карту підтримки.

Просунутий ефект. Перемістіться на 1 клітинку вперед за кожного шукача пригод попереду вас. За допомогою цього ефекту ви можете переміститися щонайбільше на 3 клітинки.



ПИХАТІСТЬ

Простий ефект. Перемістіть 2 шукачів пригод на ваш вибір на 1 клітинку вперед.

АБО

Вартість. Скинути 1 карту підтримки.



Просунутий ефект.

Перемістіть 1 шукача пригод на ваш вибір на 3 клітинки вперед і поверніть кубик швидкості на 1 комірку назад по треку люті.

*Нагадування! Шукач пригод ніколи не може переміститися в лігво Цербера. Якщо він повинен переміститися туди, то зупиняється на клітинці перед лігвом.

◆ Уточнення щодо вмінь ◆

- Ви не можете вибрати вміння, вартість якого не можете сплатити. Однак, якщо на початку гри на кубик швидкості було вибрано мінімальне значення більше ніж 3, як виняток ви можете зменшити значення кубика нижче за його мінімальне значення, щоб сплатити вартість вміння (але не можна зменшити значення нижче ніж 3).
- Якщо ефект складається з кількох кроків (наприклад, переміщення кількох шукачів пригод), ви можете застосовувати їх у довільному порядку.
- Якщо неможливо застосувати весь ефект, застосуйте його якомога повніше. Наприклад, якщо ефект указує перемістити 3 шукачів пригод, а в грі залишилося тільки 2, ви повинні перемістити 2 шукачів пригод.

- Символ  завжди вказує на іншого шукача пригод, а не вас. Якщо в ефекті вказано більше ніж один символ , то це повинні бути різні шукачі пригод.



Наприклад, указаний вище ефект дає вам змогу перемістити вперед 2 різних шукачів пригод (ви не можете вибрати того самого шукача пригод двічі); перемістіть одного з них на 1 клітинку, а іншого — на 3.

- Ви не можете перемістити фігурку шукача пригод на меншу кількість клітинок, ніж вказано в ефекті (виняток: коли фігурка сідає в човен, який зупиняє його переміщення).

◆ Уміння на картах зради ◆



ЗАСІДКА

Простий ефект.
Перемістіть фігурку Цербера на 1 клітинку вперед.

АБО

Вартість. Скинати 1 карту зради.

Просунутий ефект.
Перемістіть фігурку Цербера на 2 клітинки вперед.



ЖОРСТОКІСТЬ

Простий ефект. Просуньте кубик швидкості на 1 комірку вперед по треку люті.

АБО

Вартість. Скинати 2 карти зради.

Просунутий ефект.
Збільште значення кубика швидкості на 2.



КАВЕРЗА

Простий ефект. Таємно подивіться 1 жетон човна, а потім поверніть його на місце **АБО** поміняйте місцями 2 жетони човнів, не дивлячись на них.

АБО

Вартість. Вибрати 1 шукача пригод і перемістити його на 1 клітинку вперед.
Просунутий ефект. Виберіть 1 іншого шукача пригод і перемістіть його на 3 клітинки назад.



САБОТАЖ

Простий ефект. Виберіть 2 шукачів пригод; вони скидають по 1 карті підтримки.

АБО

Вартість. Скинати 1 карту зради.
Просунутий ефект. Кожен шукач пригод скидає 1 карту підтримки **АБО** переміщується на 2 клітинки назад. Якщо в шукача пригод немає карти підтримки, він повинен переміститися назад.



ПІДСТУП

Простий ефект. Збільште значення кубика швидкості на 1.

АБО

Вартість. Скинати 1 карту зради.
Просунутий ефект. Просуньте кубик швидкості на 2 комірки вперед по треку люті.



ОБРАЗА

Простий ефект. Виберіть 1 шукача пригод і перемістіть його на 2 клітинки назад.

АБО

Вартість. Скинати 2 карти зради.

Просунутий ефект.
Перемістіть кожного шукача пригод на 2 клітинки назад.