

Зміст

ЧаПи щодо гри «Stonesaga»

Ми постійно працюємо, щоб ставати кращими. Це безкінечний процес і ми вдячні кожному, хто щиро допомагає і підтримує нас на цьому шляху 😊

А зараз ми представляємо документ, де зібрані часті запитання, уточнення неточностей або оновлення від авторів гри, що були запроваджені вже після друку гри.

Якщо ви помітили ще якісь неточності та бажаєте, щоб ми внесли інформацію в цей документ, будь ласка, заповніть [анкету](#) — ви не тільки підкажете своїм колегам-гравцям, на що звернути увагу, а й допоможете нам систематизувати цю інформацію.

**Оригінальні ЧаПи видавця англійською мовою [ТУТ](#)
(OFFICIAL GAME FAQ V1.0).**

ЧаПи базової гри

Ці ЧаПи можна читати будь-коли (вони не містять спойлерів до гри).

Переміщення

П: Коли тікає, чи може персонаж опинитися на нерозвіданому тайлі?

В: Так. Якщо ефект змушує персонажа опинитися на нерозвіданому тайлі, гравець розкриває цей тайл, а потім розміщує на ньому свого персонажа.

Ресурси

П: Чи псуються ресурси, розміщені на картах цілей, як зазвичай (наприклад, чи псується їжа на карті цілі)?

В: Ні. Жетони на картах цілей не псуються (якщо інше не зазначено ефектом гри).

Сировина й предмети

П: Чи можна використовувати оброблену сировину, якщо потрібна необроблена?

В: Якщо назва повністю “входить” як у необроблений, так і в оброблений варіант — так. Наприклад, якщо ефект вимагає «скинути деревину», можна скинути зміцнену деревину. Але якщо потрібен «мертвий корал», не можна скинути живий корал.

П: Як обробляти сировину із знаменням?

В: Таку сировину можна обробити будь-коли, коли зображене знамення є активним, використавши його так, ніби це іконка знаряддя у вашому розпорядженні.

П: Скільки сировини можна обробити, використовуючи знамення?

В: Як і з іконкою нагрівання, знамення можна використовувати до 3 разів.

П: Якщо ефект дозволяє отримати сировину без уточнення стану, який саме отримується?

В: Необроблений. Наприклад, якщо отримуєте «корал», це мертвий корал.

П: Що відбувається наприкінці виклику з жетонами на предметах, які гравці планують зберегти для наступних викликів?

В: Сировина на предметах вважається такою, що міститься у вашому інвентарі, тож її можна вибрати як ресурс для збереження (див. «Збереження ресурсів», с. 95). Їжу, воду та інші жетони поверніть у запас.

Аванпости та споруди

П: Чи можна будувати аванпост поверх печер або інших природних об'єктів / особливостей місцевості, не перелічених у правилах на с. 33?

В: Так, якщо правила не забороняють цього прямо. Зверніть увагу, що деякі особливості, які ви відкриєте в грі пізніше, не дозволяють будувати на них аванпости.

П: Чи можна дивитися ще не спроектовані споруди?

В: Так, але рекомендуємо не переглядати ті карти, що потребують ще не відкритих технологій.

П: Якщо ефект споруди визначає особливі умови її використання (наприклад, «персонажі можуть виконати наступну дію на будь-якому тайлі з озером, річкою або болотом...» або «під час риболовлі персонаж, пов'язаний із зазначеним супутником, може...»), чи можна використовувати її поза тайлом із її аванпостом?

В: Так. Ці особливі правила мають пріоритет, тому таку споруду можна використовувати на будь-якому тайлі, якщо персонаж відповідає зазначеним умовам.

Тайли й накладки

П: Чи є обмеження на кількість тайлів та накладок?

В: Так. Ви не можете розмістити більше тайлів або накладок певного типу, ніж передбачено компонентами гри. Якщо ефект вимагає розмістити тайл або накладку, яких уже немає в запасі, ігноруйте цю частину ефекту.

П: Чи має значення орієнтація нерозвіданих тайлів (боком із туманом догори, без видимого ідентифікатора компонента)?

В: Ні. Нерозвідані тайли можна розміщувати в будь-якій орієнтації. Коли тайл відкривають або викладають лицьовим боком догори (боком, де видно ідентифікатор компонента), його слід орієнтувати так, щоб цей ідентифікатор був спрямований у той самий бік, що й на всіх інших відкритих тайлах.

П: Що відбувається, коли одну або кілька непрохідних накладок розміщують на тайлі так, що персонаж опиняється «замкненим» в одному тайлі?

В: Перш за все перевірте, чи вірно розміщено усі накладки. Якщо так, то оберіть один з двох варіантів:

- **Правило світанку:** персонаж тікає із цього тайла на сусідній тайл за вибором свого гравця до розміщення останньої такої накладки.
- **Правило сутінків:** персонаж застрягає! Якщо у гравця немає способу втечі для персонажа, той гине наприкінці дня і стає легендою.

П: Чи вважаються накладки відбитків чудовиськ, що дозволяють рибалити (озеро) або збирати ресурси (ліс), такими, що містять відповідні природні об'єкти (озеро або ліс) для інших ефектів?

В: Ні. Накладки відбитків чудовиськ можуть дозволяти відтворювати певні дії, пов'язані із цими особливостями, і вказують, які ефекти або колоди використовуються, але самі по собі не мають таких особливостей.

П: Якщо ефект гри розміщує накладку на тайлі, але не вказує зону, куди її слід покласти, де її слід розмістити?

В: У будь-яку зону за вибором гравців.

Жетони локацій

П: Чи може бути кілька жетонів таємниць в одному гексі?

В: Так. Коли персонаж входить на тайл із двома або більше жетонами таємниці, він

має розкрити кожен з них послідовно в порядку за вибором гравця. Кожну таємницю треба розіграти повністю (її розкривають, виконують її ефекти й повертають у запас долілиць) перед тим, як перейти до наступної.

П: Чи означає іконка жетонів виснаження незначне виснаження, значне виснаження чи обидва варіанти?

ВИСНАЖЕННЯ

Оскільки в процесі добування харчів, рибальства та видобутку персонажі вичерпують природні запаси тайлів, це ускладнює подальше отримання цих ресурсів. Зменшення запасів ресурсів на тайлі позначають жетоном виснаження (іноді зображений у тексті іконкою )

В: Може позначати те або те.

П: Коли ефект вимагає розмістити «жетон виснаження» () на тайлі, це має бути значне чи незначне виснаження?

В: Незначне виснаження.

Добування харчів

П: Почавши нову дію добування харчів, скільки карт я беру, щоб сформувати свій ряд?

В: Добування харчів починається з кроку пошуку, під час якого ви берете 2 карти й обираєте 1. Вона стає першою картою у вашому ряді.

Видобуток

П: Якщо на тайлі є кілька природних об'єктів (наприклад, гора і печера), як визначити, де буде видобуток?

В: Гравець обирає один об'єкт, де буде видобувати копалини.

Розвідка глибин

П: Коли персонаж може добровільно відступити під час розвідки?

В: Будь-якої миті, коли він може виконати дію у своїй поточній камері.

Чудовиська

П: Чи може чудовисько рухатися або тікати через край тайла із непрохідною накладкою чи особливістю місцевості?

В: Так. Чудовиська не зважають на такі дріб'язкові перешкоди!

П: Як персонажу досягти вузла з іконкою покращення?

В: Щоб досягти цього вузла, персонаж має послабити 1 зі своїх покращень.

П: Як персонажу досягти вузла з іконкою кишенькового або ручного предмета?

В: Для цього у персонажа має бути щонайменше 1 відповідний слот (кишеньковий або ручний).

П: Що відбувається, якщо персонаж намагається пройти вузол із перевіркою й програє, а вузол **не** має іконки виходу (або ефекту завершення зустрічі)?

В: Персонаж зазнає ефекту «**Поразка**» для цього вузла. Замість продовження або виходу він залишається на останньому вузлі, який успішно завершив. Він може або знову спробувати подолати цей вузол, або обрати інший доступний вузол (якщо є).

П: Що відбувається, якщо персонаж має перейти до вузла чудовиська, але не має енергії і немає альтернативної іконки?

В: Оскільки він не може витратити енергію, він отримує 1 легке поранення.

П: Що відбувається, якщо персонаж стає недієздатним під час зустрічі з чудовиськом?

В: Цей персонаж покидає зустрічі.

Загальні уточнення та пояснення, як працюють окремі компоненти

Компонент	Уточнення
Оррокс (AC01)	У надскладному соло-режимі Оррокс (AC01) завжди доступний як тварина-супутник. Навіть якщо персонаж розриває зв'язок із твариною, на початку будь-якого наступного виклику він може знову пов'язати Оррокса із собою.

Поле, активний бік (OF01a, OF02a)	Хоча кожна дія дозволяє розмістити до 3 жетонів води, загальна кількість жетонів води, які можна розмістити на цій накладці протягом кількох дій, не обмежена.
Стіна первісної печери	П: Де можна дізнатися про знаки та стіну первісної печери? В: На стор. 69 правил описано, як ілюструвати сагу на стіні первісної печери, а також за знаки та інші елементи.

КОМЕНТАРІ ЩОДО УКРАЇНСЬКОЇ ВЕРСІЇ

Компонент	Коментар	Було	Має бути