

УТРАЧЕННИ МОРЯ

ПРАВИЛА



МЕТА ГРИ

У грі «Утрачені моря» всі учасники вирушають в спільну подорож, виконуючи роль команди піратського корабля. Разом вони служитимуть під проводом лихого капітана та всіляко допомагатимуть йому успішно завершити пригоду. Однак кожен гравець також шукатиме власної слави й намагатиметься замальовати якнайбільше зірок на особистому листі пірата. Щойно гравці досягнуть кінця пригоди, їхню долю визначить кількість замальованих ними зірок.

ЗАСТОСУНОК ДО ГРИ

Для гри «Утрачені моря» вам знадобиться безплатний цифровий застосунок. Для цього зайдіть на сайт fwcrossroads.com з вашого мобільного пристрою чи комп'ютера. Щоразу, коли вам буде треба прочитати певний запис, введіть його номер у застосунку. Там ви також знайдете листи корабельного писаря і листи піратів, які можна роздрукувати в разі потреби.

ВМІСТ ГРИ

- | | |
|-------------------------------|-----------------------------|
| 1 книжка правил | 2 карти особливих правил |
| 7 12-гранних кісток | 8 жетонів гармат |
| 1 книжка локацій | 25 жетонів перекидів |
| 1 мапа | 20 жетонів невдачі |
| 1 планшет боцмана | 9 жетонів замків |
| 1 планшет старпома | 15 жетонів сузір'я |
| 1 планшет бондаря | 20 плиток особливих локацій |
| 1 планшет каноніра | 30 плиток навігації |
| 1 планшет квартирмейстера | 5 жетонів безпеки |
| 1 планшет вахтового | 1 маркер корпусу |
| 1 блокнот корабельного писаря | 1 маркер припасів |
| 1 блокнот листів піратів | 1 маркер команди |
| 89 карт скарбів | 1 маркер невдоволення |
| 10 карт цілей | 7 маркерів лихої слави |
| 96 карт пригод | 7 фігурок піратів |
| 7 карт скарбниць гравця | 1 фігурка корабля |
| 5 лічильників локацій | 8 підставок для фігурок |

ЗБИРАННЯ ЛІЧИЛЬНИКІВ ЛОКАЦІЙ

Перед першою грою зберіть усі п'ять лічильників локацій на планшеті каноніра, як показано на малюнку нижче.



КНИЖКА ЛОКАЦІЙ



1. Назва локації
2. Тип локації
3. Особливість локації (лічильники локації)
4. Застереження локації
5. Назва дії
6. Символи дії
7. Тип дії
8. Порядок виконання дій
9. Ефект дії
10. Секція кінця раунду

КАРТА СКАРБУ/КАРТА ПРИГОДИ



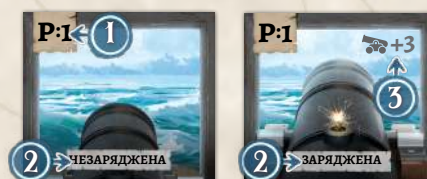
1. Назва
2. Номер карти
3. Ефект
4. Бонус вміння

КАРТА ЦІЛІ



1. Номер
2. Назва
3. Завдання
4. Ліміт безпеки
5. Набір, до якого належить карта цілі

ЖЕТОНИ ГАРМАТ



1. Рівень
2. Стан
3. Бонус влучності

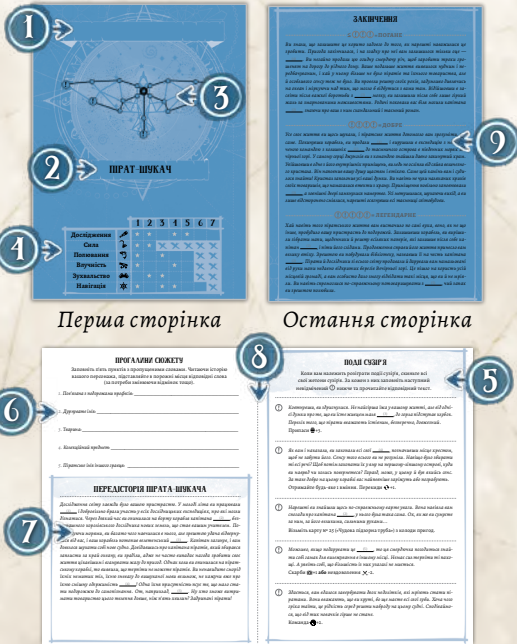
ЛИСТ КОРАБЕЛЬНОГО ПИСАРЯ



1. Назва корабля
2. Назва сценарію
3. Журнал
4. Небезпечна подія
5. Каюта капітана
6. Місія капітана
7. Збереження прогресу гри
8. Збереження мапи
9. Збереження прогресу гравця

ЛИСТ ПІРАТА

Примітка. Лист пірата треба скласти по лінії згину, щоб утворився буклет.



1. Піратське ім'я
2. Заголовок
3. Сузір'я
4. Вміння
5. Події сузір'я
6. Прогадини сюжету
7. Передісторія персонажа
8. Лінія згину
9. Результати кінця гри

ПЛИТКИ НАВІГАЦІЇ



1. Сонце. Імовірно, буде чисте море
2. Шторм. Імовірно, буде негода
3. Корабель. Імовірно, буде інший корабель
4. Туман. Імовірно, буде таємниця
5. Острів. Імовірно, буде земля
6. Номер запису
7. Символ зупинки
8. Зворот плитки навігації




















ІНШІ КОМПОНЕНТИ



1. Планшет старпома
 - а. Шкала команди/невдоволення
 - а. Шкала голоду
2. Планшет боцмана
 - а. Шкала корпусу
3. Планшет бондаря
 - а. Шкала припасів
4. Планшет вахтового
 - а. Місце карти цілі
 - а. Шкала безпеки
5. Планшет квартирмейстера
 - а. Шкала лихої слави
6. Планшет каноніра
 - а. Лічильники локації
 - а. Місця для гармат
7. Маркери показників корабля
8. Плитки особливих локацій
9. Карта скарбниці
10. Фігурка корабля
11. Фігурки піратів
12. Жетон перекиду
13. Жетон невдачі
14. Жетон події сузір'я
15. Жетон безпеки
16. Жетон замка
17. Маркери лихої слави

ПРИГОТУВАННЯ ДО ГРИ





- Запустіть застосунок *Forgotten Waters* (fwcrossroads.com) і виберіть сценарій. Для вашої першої гри виберіть сценарій «За краєм океану». Ви повинні спершу успішно завершити цей сценарій, перш ніж переходити до будь-яких інших сценаріїв. Виконуйте приготування, дотримуючись вказівок застосунку.
Примітка. Завершивши сценарій «За краєм океану», далі можна вибрати будь-який сценарій.
- Якщо у грі 4 чи менше учасників, викладіть на стіл карту особливих правил «Голодні пірати». Якщо у грі з учасники, також викладіть карту особливих правил «Пірат у масці».
- Покладіть книжку локацій на центр стола в межах досяжності кожного гравця. Залиште місце для того, щоб вона могла лежати розгорнутою.
- Покладіть мапу на середину ігрової зони біля книжки локацій, розмістіть на мапі фігурку корабля і плитки особливих локацій, як зазначено в приготуванні сценарію.
- Перетасуйте карти скарбів і покладіть їх колодою долілиць.
- Покладіть плитки навігації стосом долілиць.
Примітка. Плитки навігації — це шестикутні плитки з таким зворотом. 
- Покладіть усі жетони перекидів , жетони невдачі , жетони замків , жетони сузір'я і карти пригод (не тасуючи) окремими стосами.
- Кожен гравець вибирає фігурку пірата і бере 12-гранну кістку відповідного кольору, карту скарбниці та маркер лихого слави .
Примітка. Якщо ви граєте втроєх, ніхто не може вибрати собі пірата в масці (помаранчевий).
- Дайте кожному гравцеві олівець і лист пірата, переконавшись, що кожен лист має інший заголовок. Кожен гравець вигадує прізвище для свого пірата і запише його на своєму листі пірата. Як хочете, можете скористатися генератором піратських імен на с. 8.
- Кожен гравець заповняє розділ «Прогалини сюжету» на своєму листі пірата.
- Розподіліть ролі між гравцями. Кожен гравець повинен мати принаймні 1 роль. Якщо у грі менше ніж 7 учасників, кожному доведеться взяти на себе кілька ролей.
- Корабельний писар** записує і надає інформацію з судового журналу.
 Візьміть лист корабельного писаря. Попросіть решту гравців допомогти вам назвати корабель і запишіть у судовий журнал його назву, а також назву сценарію.
- Квартирмейстер** стежить за рівнем лихого слави  та часом у фазі планування.
 Візьміть планшет квартирмейстера й маркер лихого слави кожного гравця. Розмістіть ці маркери на шкалі лихого слави в довільному порядку.
- Старпом** стежить за станом команди  на шкалі, яка також визначає значення голоду  та невдоволення  моряків.
 Візьміть планшет старпома та розмістіть маркери команди й невдоволення на поділках відповідних шкал, як вказано в приготуванні сценарію.
- Боцман** стежить за шкалою корпусу корабля .
 Візьміть планшет боцмана й розмістіть маркер корпусу на поділці шкали корпусу, як вказано в приготуванні сценарію.
- Бондар** стежить за шкалою припасів .
 Візьміть планшет бондаря і розмістіть маркер припасів на поділці шкали припасів, як вказано в приготуванні сценарію.
- Канонір** стежить за корабельними гарматами.
 Візьміть планшет каноніра й розмістіть на ньому жетони гармат, як вказано в приготуванні сценарію.
- Вахтовий** стежить за шкалою безпеки  та поточною ціллю.
 Візьміть планшет вахтового й утворіть біля нього запас жетонів безпеки.
- Дотримуйтеся будь-яких інших вказівок з приготування сценарію.
- Решту компонентів поки що можна залишити в коробці. Завершивши приготування, натисніть у програмі на кнопку «Продовжити» в нижній частині сторінки з вказівками.

ПЕРЕБІГ РАУНДУ

Гра «Утрачені моря» триває кілька раундів. Кожен раунд відбувається на сторінці книжки локацій. Кожен раунд складається з трьох фаз, які треба завершувати в такому порядку:





1. ФАЗА ПЛАНУВАННЯ

У цій фазі гравці матимуть обмежену кількість часу, щоб вибрати (але ще не виконати) свої дії в раунді.



На початку фази планування квартирмейстер одразу запускає таймер, натиснувши в застосунку на кнопку «Запуск таймера». Потім усі гравці один за одним (відповідно до порядку зменшення своєї лихої слави ) вибирають по 1 доступній дії, розміщуючи на ній свою фігурку пірата. Якщо таймер зупиниться до того, як останній гравець розмістить свою фігурку, збільште рівень невдоволення  на 1 та далі вибирайте дії, поки всі гравці не завершать.

Порада. Гравцям **НЕ варто гаяти час на читання докладного опису дій перед тим як вибрати**. Щоб вирішити, яку дію вибрати, ліпше орієнтуватися лише на назви та символи кожної дії.

ТИПИ ДІЙ


-  **Загальна дія.** Будь-яка кількість гравців може вибрати цю дію.
-  **Особиста дія.** Щойно один гравець вибере цю дію, як вона стає недоступна іншим гравцям у цьому раунді.
-  **Заблокована дія.** Заблоковані дії не можна вибирати. Коли ігровий ефект наказує заблокувати дію, ви кладете на неї жетон замка.
-  **Обов'язкова дія.** Лише один гравець **повинен** вибрати цю дію. Якщо одна чи кілька обов'язкових дій досі доступні перед тим, як останній гравець (чи гравці) вибере дію в раунді, то цей гравець (чи гравці) повинен вибрати обов'язкову дію, так щоб усі обов'язкові дії були вибрані.

ТИПИ СИМВОЛІВ

-  Білий символ означає, що гравець може збільшити значення зображеного вміння **та**, можливо, йому доведеться виконати перевірку цього вміння.
-  Чорний символ означає, що гравець може отримати вказане вміння/ресурс або зменшити/збільшити зображене значення на лічильнику локації.

2. ФАЗА ДІЙ

У цій фазі гравці виконують дії, вибрані ними у фазі планування. Дії виконуються за порядком нумерації.

Насамперед усі гравці, які вибрали дію 1, по черзі виконують цю дію за порядком зменшення лихої слави . Після виконання дії 1 гравці, які вибрали дію 2, виконують її за порядком зменшення лихої слави. Так триває, поки гравці не виконають усі вибрані дії. Щоб виконати дію, дотримуйтеся вказівок, наведених у докладному описі цієї дії. Виконавши дію, гравець забирає свою фігурку зі сторінки.


3. ФАЗА ЗАВЕРШЕННЯ РАУНДУ

Прочитайте відповідний запис, вказаний у секції «Кінець раунду» поточної сторінки.

ПЕРЕХІД НА НОВУ СТОРІНКУ

Перед тим як перегорнути на нову сторінку в книжці локацій, спершу приберіть усі жетони з поточної сторінки. Якщо на новій сторінці локації є застереження, прочитайте його вголос. Це допоможе гравцям вирішити, які дії вибрати, і повідомить про негативні наслідки, які можуть виникнути наприкінці раунду.











Прочитавши застереження локації, **негайно** переходьте до нового раунду й починайте фазу планування (запускайте таймер і вибирайте дії за порядком зменшення лихої слави ). Не читайте докладний опис дій на новій сторінці.

Примітка. Якщо гра вказує вам «почати новий раунд на цій сторінці», одразу починайте новий раунд, не прибираючи жетонів. Однак якщо вам треба перейти на сторінку, на якій ви вже є, приберіть жетони.

ПЕРЕМОГА ТА ПОРАЗКА

Гра закінчується в 4 випадках:

-  **Загибель корабля.** Якщо маркер корпусу  досягає поділлі «0», усі гравці програють. Прочитайте напис на планшеті боцмана.
-  **Заколот.** Якщо маркер невдоволення  у будь-який момент гри перебуває на тій самій поділлі або далше, ніж маркер команди , усі гравці програють. Прочитайте напис на планшеті старпома.
-  **Небезпека.** Якщо сталася остання небезпечна подія, усі гравці програють.
-  **Ціль сценарію.** Якщо запис сценарію вказує, що гравці завершили сценарій, тоді всі гравці, які виконали принаймні 4 події сузір'я, перемагають. Якщо гравець завершив усі 5 подій свого сузір'я, він здобув легендарну перемогу. Починаючи з гравця з найбільшим рівнем лихої слави  і далі за годинниковою стрілкою, кожен гравець зачитує закінчення на своєму листі пірата залежно від свого результату.

ЗБЕРЕЖЕННЯ ГРИ

Коли гравці досягнуть другої частини сценарію, вони матимуть можливість зберегти гру й повернутися до неї пізніше. Зберігаючи гру, напишіть «Перша частина завершена» в судовому журналі. Також ви отримаєте вказівки як записати поточний стан гри на звороті судового журналу.

Повертаючись до збереженої гри, перейдіть до відповідного сценарію у застосунку, натисніть на кнопку «Перегляд приготування» і дотримуйтеся подальших вказівок.

ІГРОВІ ЕФЕКТИ

ПЕРЕВІРКА ВМІНЬ

ПРИКЛАД ПЕРЕВІРКИ ВМІНЬ

3. ПОРИБАЛИТИ
 Полювання ♁+1. Потім виконайте перевірку полювання
 1–4 ... Команда ♁-1. Припаси ♣+1. Лиха слава ♠-2.
 5–8 ... Припаси ♣+1.
 9–11 ... Припаси ♣+2. Скарби ♠+1.
 12–15 ... Припаси ♣+3. Скарби ♠+1.
 16+ ... Припаси ♣+3. Скарби ♠+2. Лиха слава ♠+3.

Оксана отримує вказівку провести перевірку вміння полювання ♁. На кістці випадає «12». До цього результату вона додає 3 за замальовані клітинки на своєму листі пірата та 1 за бонус її карти скарбів «Оздоблена кобура». Маючи в сумі 16, Оксана виконує відповідний варіант дії: +3 на шкалі припасів, +3 на шкалі лихої слави та бере 2 карти скарбів.

Коли ви отримуєте вказівку провести перевірку вміння, то повинні виконати таке:

1. Кинути 12-гранну кістку.
2. Додати до результату кидка 1 за кожну замальовану клітинку цього вміння на вашому листі пірата.
3. Додати число під кожним символом відповідного вміння на ваших картах пригод і скарбів.
4. Зверитися з текстом, що відповідає результатам перевірки вашого вміння, і виконати вказаний варіант дії.

ЖЕТОНИ НЕВДАЧІ



Якщо ви маєте принаймні 1 жетон невдачі, то під час кидка кістки (але не виставлення на ній значення!) для перевірки вміння ви кидаєте ще одну кістку й вибираєте кістку з меншим результатом (після можливих перекидів). Потім скидаєте 1 жетон невдачі.

ЖЕТОНИ ПЕРЕКИДІВ



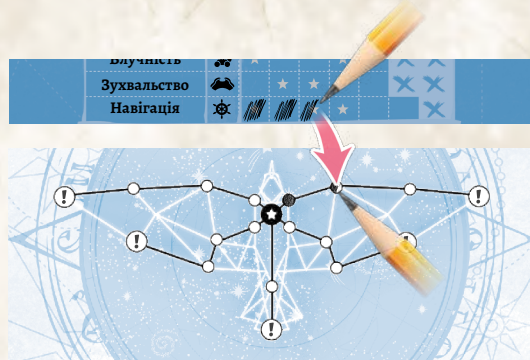
Якщо ви маєте принаймні 1 жетон перекиду, то після кидка кістки (чи кісток) для перевірки вміння ви можете скинути 1 жетон перекиду, щоб ще раз кинути 1 кістку. Це можна робити кілька разів під час перевірки одного вміння, поки ви маєте жетони.

Примітка. Жетони невдачі й перекиду застосовують винятково під час кидків для перевірки вмінь і ніде більше.

ОТРИМАННЯ ВМІНЬ



Коли гравець отримує вміння (наприклад, полювання ♁+1), то замальовує крайню ліву порожню клітинку цього вміння на своєму листі пірата. Якщо ця клітинка позначена символом ★, то гравець також замальовує зірку ○ у своєму сузір'ї.



Примітка. Клітинки з символами ✕ не замальовують. Гравець не отримує вміння, якщо всі доступні клітинки цього вміння вже замальовані.

НАЙБІЛЬШЕ/НАЙМЕНШЕ ВМІННЯ

Визначаючи гравця, що має найбільше чи найменше значення певного вміння, враховуйте лише замальовані клітинки на листах піратів. Ви нехтуєте очками вмінь, отриманими від карт пригод чи скарбів.

ЗАМАЛЬОВУВАННЯ ЗІРОК У СУЗІР'ЯХ ★

На кожному листі пірата є сузір'я. Що більше зірок ○ (особливо позначених символом !) гравець може замальовувати у своєму сузір'ї протягом гри, то кращий з нього пірат.

Щоразу отримуючи вказівку замальовувати зірку у своєму сузір'ї, гравець повинен вибрати й замальовувати зірку ○, яка з'єднана лінією з початковою зіркою ★ або з раніше замальованою зіркою. Якщо гравець замальовує зірку з символом !, то отримує жетон події сузір'я.

Є 2 основні можливості замальовувати зірку:

- ✕ **Отримати вміння.** Щоразу замальовуючи клітинку вміння з ★, гравець також замальовує зірку ○ у своєму сузір'ї.
- ✕ **Закопати скарб.** Дії на деяких локаціях дозволяють гравцеві закопати (скинути карту) скарб ♠ і замальовувати 1 зірку ○ за кожен закопаний скарб.

РОЗІГРАШ ПОДІЙ СУЗІР'Я !

Отримавши вказівку розіграти події сузір'я, гравець повинен перейти в розділ «Події сузір'я» на своєму листі пірата та скинути всі свої жетони подій сузір'я. За кожен скинутий жетон гравець відмічає свою наступну невідмічену подію сузір'я і читає її вголос, заповнюючи прогалини в тексті відповідними словами з розділу «Прогалини сюжету» зі свого листа.



ПОДІЇ СУЗІР'Я

Вам належить розіграти події сузір'я, скиньте всі жетони сузір'я. За кожен з них заповніть наступний невідмічений ! нижче та прочитайте відповідний текст.

Це була хороша ніч, щоб відсвяткувати нещодавні успіхи. Капітан попросив вас поділитися вашими останніми трунками. Звісно, ви не пошкодували алкоголю, бо далі все було як у тумані. Наступного дня ви прокинулися з новим і досить вульгарним татуванням _____ на животі й великою колекцією лівих чобіт багатьох членів команди. Мабуть, наступного разу треба додавати трохи менше кориці.

ЗМІНА ТА ПЕРЕВІРКА НЕБЕЗПЕКИ ✂

Коли ігровий ефект вимагає від гравця збільшити чи зменшити рівень небезпеки ✂ на 1 чи більше, вахтовий додає або забирає відповідну кількість маркерів небезпеки зі шкали небезпеки.

Якщо отримавши вказівку перевірити небезпеку (і лише за вказівкою), ви бачите, що кількість жетонів небезпеки на шкалі небезпеки дорівнює чи перевищує вказаний на карті цілі ліміт рівня небезпеки, відмітьте наступну невідмічену небезпечну подію в судовому журналі і прочитайте запис.



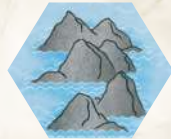
ПОКАЗНИКИ КОРАБЛЯ ⚓ • ⚓ • ⚓ • ✂

Коли ігровий ефект вимагає від гравця збільшити чи зменшити значення певного показника корабля, то відповідальний за нього гравець (старпом, боцман чи бондар) переміщає його маркер вліво чи вправо на потрібну кількість поділок. Будь-який показник корабля не може перевищувати своє максимальне значення чи опускатися нижче 0.

ПЕРЕМІЩЕННЯ КОРАБЛЯ

Коли ігровий ефект вимагає від гравця перемістити корабель, він переміщає його на сусідню клітинку. Щоразу, коли корабель переміщається на порожню клітинку (без плитки навігації чи плитки особливої локації), ви спершу берете плитку навігації та кладете її горілиць на ту клітинку, куди переміститься корабель.

Перемістивши корабель, не переходьте до вказаного на новій клітинці запису, якщо цього не вимагається.



СКЕЛІ

Якщо корабель переміщається на плитку навігації чи плитку особливої локації з символом ⚠, то переміщення корабля в цьому раунді припиняється.

Корабель не можна переміщати на плитку особливої локації «Скелі».

РОЗВІДКА

Отримавши вказівку розвідати одну чи кілька клітинок, ви повинні виконати таке:

1. Узяти плитку навігації з закритого стосу й покласти її долілиць на вільну клітинку на мапі, яка прилягає до клітинки з кораблем або до раніше розміщеної плитки навігації. Повторіть це стільки разів, скільки клітинок треба розвідати.
2. Розмістивши нові плитки навігації, переверніть їх горілиць.

ГАРМАТИ

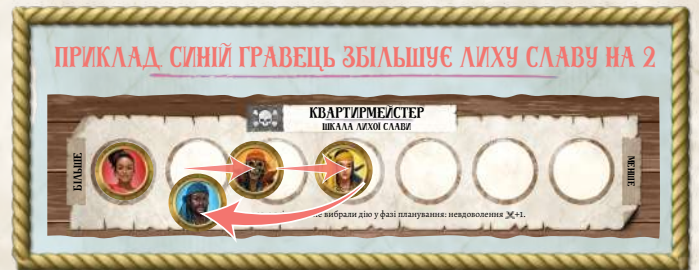
Отримавши вказівку покращити гармату, канонір може скинути жетон гармати зі свого планшета й замінити його гарматою з запасу, рівень якої на 1 вище. Якщо ви замінили незаряджену гармату, то нова гармата також буде незаряджена, і навпаки.

На кораблі може бути щонайбільше 4 гармати. Гармати можна скидати будь-коли, щоб звільнити місце для нових.

ЗБІЛЬШЕННЯ/ЗМЕНШЕННЯ ЛИХОЇ СЛАВИ ☠

Коли ігровий ефект вимагає від гравця збільшити чи зменшити свій рівень лихої слави ☠, квартирмейстер повинен перемістити маркер цього гравця ліворуч чи праворуч на шкалі лихої слави. Водночас потрібно перемістити маркери інших гравців, щоб звільнити місце. На одній поділці шкали лихої слави може бути тільки один маркер, і між маркерами не може бути вільних поділок.

ПРИКЛАД. СИНИЙ ГРАВЕЦЬ ЗБІЛЬШУЄ ЛИХОУ СЛАВУ НА 2



РОЗВ'ЯЗАННЯ НІЧИЙ

Якщо між кількома гравцями виникає нічия під час застосування будь-якого ігрового ефекту, то вона розв'язується на користь претендента з вищим рівнем лихої слави ☠ (вищий рівень означає більше значення).

КАРТИ ЦІЛЕЙ

Карта цілі нагадує гравцям їхню поточну ціль. У грі завжди буде рівно 1 карта цілі. Коли гравці отримують вказівку скинути карту цілі, вони також отримують вказівку, якою новою картою цілі її треба замінити.

КАРТИ СКАРБІВ

Коли гравець отримує 1 чи більше скарбів 🏴‍☠️, то за кожен з них він бере й розіграє 1 карту скарбу з колоди. Якщо в колоді скарбів вичерпуються карти, перетасуйте їхній скид і сформуйте нову колоду. Карти скарбів грають горілиць і вони діють на того гравця, який їх отримав. Скарб також можна отримати, укравши його в іншого гравця.

Гравець ніколи не може одночасно мати у грі більше ніж 4 карти скарбів. Якщо гравець у будь-який момент матиме можливість ввести у гру п'яту карту, то спершу повинен або скинути карту зіграного скарбу, або скинути новий скарб. Кожна скинута таким способом карта додає +1 на шкалі припасів 📦. Ефекти тих карт скарбів, які діють після їхнього отримання, застосовуються тільки тоді, коли гравець вирішить залишити собі таку карту.

Гравець **не замальовує** нову клітинку на своєму листі пірата, коли отримує карту скарбу з символами вминь. Ці бонусні очки додаються до результатів перевірок вминь окремо від очок вминь на листі пірата.

Деякі карти мають ефект, що активується під час їхнього скидання. Ці ефекти застосовуються лише тоді, коли гравці скидають карти спеціально для цього. Коли гравець скидає карти з будь-якої іншої причини (наприклад, закопуючи скарб або дотримуючись ліміту в 4 карти), ефекти скидання не застосовуються. Гравці можуть застосовувати ефекти скидання тільки під час свого ходу (виконуючи дію у фазі дій), якщо на карті не вказано інше.

КАРТИ ПРИГОД

Карти пригод діють подібно до карт скарбів, але їх не вважають скарбами, тому їх не можна ні закопати, ні скинути, ні вкрати чи використати для оплати вартості скарбу. Гравець може мати будь-яку кількість карт пригод. Карту пригоди треба брати з колоди пригод, якщо можливо, або в того гравця, який її має.

ГЕНЕРАТОР ПІРАТСЬКИХ ІМЕН

Киньте дві 12-гранні кістки, перемножте їхні результати й подивіться в таблицю прізвиськ, щоб довідатися своє прізвисько. Потім знову киньте дві кістки, перемножте їхні результати й подивіться в таблицю імен, щоб вибрати своє ім'я. Ваше піратське ім'я складатиметься з цих слів. Ми навели прізвиська в чоловічому роді, однак якщо ви граєте за жіночого персонажа, то можете відповідно змінити прізвисько.

ПРИЗВИСЬКО

1	Косоокий...	25	Замріяний...	64	Клишоногий...
2	Кривозубий...	27	...Вісюк	66	Губернатор...
3	Сухоротий...	28	Світляк...	70	Підірваний...
4	Квакнутий...	30	...Носяка	72	Вайлуватий...
5	Солоденький...	32	Моторошний...	77	Смердючка...
6	Багатий Дядько...	33	Незайманий...	80	Ненажерливий...
7	...М'ясожер	35	Різник...	81	...Гупало
8	Трупощий...	36	Волоцюга...	84	...Поет
9	Зрадливий...	40	Адмірал...	88	Живогриз...
10	Лихослівний...	42	Сухопутний...	90	...Тельбух
11	Гостроокий...	44	Заспаний...	96	Притрушений...
12	Злісний...	45	Красень...	99	...Голка
14	Мудрий...	48	...Ракло	100	Акула...
15	Стріляка...	49	Кокос...	108	Цок-Цок...
16	Дрібний...	50	Святий...	110	...Морж
18	Клоун...	54	...Курча	120	Коренастий...
20	Гарячий...	55	Товариш...	121	Жовтодзьобий...
21	Липкий...	56	Трюмна вода...	132	Мерзотник...
22	Кровожерливий...	60	Ситцевий...	144	Дідусь...
24	Сонний...	63	Костолам...		

ІМ'Я

1	Макгейл	25	Паола / Пабло	64	Чекерз
2	Жанна / Жан	27	Бричез	66	Шарлотта / Чак
3	Хельга / Г'юго	28	Берді / Берт	70	Тернер
4	Джекі / Жак	30	Безилфінгер	72	Дітті / Джейкоб
5	О'Делл	32	Гокінз	77	Міллер
6	Карла / Карл	33	Олівія / Отіс	80	Саллі / Сал
7	Марлі	35	Чжен	81	Джоджо
8	Ізабель / Ісмаель	36	Коко / Карл	84	Флорес
9	Чжу-Чжу / Зебулон	40	Фрейда/Фред	88	Шенді
10	Ірма / Ерні	42	Мао	90	Джилл / Джек
11	Вілма / Воллі	44	Мод / Мак	96	Петунія / Піт
12	Джонс	45	Макгіллікадді	99	Рейчел / Росс
14	Кейт / Кевін	48	Пако	100	Макгі
15	Грета / Ганс	49	Сміт	108	Рамірез
16	Боббі / Боб	50	Луїза / Луї	110	Френні / Френк
18	Ватанабе	54	Една/Ед	120	Рора / Рорі
20	Аліса / Ел	55	Кукі	121	Їуз
21	Макмаффінз	56	ван дер Вір	132	Фло / Філ
22	Скіт	60	Меккі	144	Снупі
24	Звір / Звірюга	63	Гсю		

ТВОРЦІ

АВТОРИ ГРИ ТА ХУДОЖНЬОГО ТЕКСТУ

Айзек Вега

Дж. Артур Елліс

Містер Бістро

ХУДОЖНИКИ

Надія Тихомирова

Антон Фадєєв

ПРОДЮСЕР

Колбі Даук

ГРАФІЧНІ ДИЗАЙНЕРИ

Кендалл Вілкерсон

Дейвід Річардз

РЕДАКТОР

Джонатан Лю

РОЗВИТОК ГРИ

Каллін Флорес

ХУДОЖНІЙ КЕРІВНИК

Семюел Дж. Вега

УКРАЇНСЬКЕ ВИДАННЯ

КЕРІВНИК ПРОЄКТУ

Олександр Ручка

РЕДАКТОР

Сергій Лисенко

ПЕРЕКЛАДАЧ

Святослав Михаць

ВЕРСТАЛЬНИК

Артур Патрихалко

ОСОБЛИВА ПОДЯКА

Анна Вакулєнко, Владислав Дубчак, Дмитро Науменко, Ксенія Манусевич, Поліна Матузевич, Сергій Іщук і Сергій Тодоров



WWW.PLAIDHATGAMES.COM



WWW.GEEKACH.COM.UA

Українське видання © 2021 Geekach Games.

© 2020 Plaid Hat Games. «Утрачені моря: перехрестя пригодо», Plaid Hat Games та логотип Plaid Hat Games — товарні знаки компанії Plaid Hat Games.

1172 St. Rt. 96, Ashland, OH 44805. Фактичні компоненти можуть відрізнятися від зображених. Виготовлено в Китаї.

ЦЕЙ ТОВАР НЕ ІГРАШКА. ВІН НЕ ПРИЗНАЧЕНИЙ ДЛЯ ВИКОРИСТАННЯ ОСОБАМИ У ВІЦІ 13 РОКІВ І МОЛОДШЕ.