

ЗАТЕРЯННЫЕ

ПРАВИЛА И ПОРЯДОК ДЕЙСТВИЙ

Немыслимое

Вы учёные, инженеры и статистики. Исследователи и мечтатели. Экипаж, который стал настоящей семьёй. А с этого момента — ещё и жертвы червоточины, внезапно возникшей в пространственно-временном континууме.

Она открылась перед вами и разом без всякого предупреждения поглотила корабль. Еще секунду назад вы проживали типичный день на исследовательском судне, а через мгновение вас затянуло в энергетический туннель-калейдоскоп, разрывающий пространство, — бесконечное слияние тьмы и света, эйфории и боли, сжатое в один миг. И затем — безмолвная неподвижность.

Среди скрипящих переборок и расплавленного металла замерцал блеклый сигнал тревоги. Бóльшая часть экипажа, в том числе капитан, погибла, а критические системы получили критические повреждения. Датчики показывали, что вы очутились в неизведанном пространстве без каких-либо ориентиров.

У вас было задание — изучить границы Вселенной. Эти границы только что стали ещё шире. Так что в каком-то смысле вы перевыполнили план. Вместе, вооружившись знаниями и верой друг в друга, вы должны преодолеть превратности судьбы, чтобы выжить.

Перед вами неизвестность, и помощи ждать неоткуда. Ваша судьба — в ваших руках.

Главная идея игры

«Затерянные» — это игра со множеством задач на выживание в дальних уголках космоса. Каждую партию ваш экипаж отправляется на новую планету с уникальной местностью и особыми правилами, где его ждут различные испытания. Чтобы победить, игроки должны совместными усилиями выполнить миссию (выжить), иначе их ждёт поражение (нечто противоположное выживанию).

Важно не просто быть в одной команде, а работать сообща, принимать активное участие в ходах друг друга — в этом и заключается цель игры. Каждый участник станет исследователем новых миров и получит соответствующие компоненты, а моральный дух экипажа будет отображать шкала доверия. Большинство умений, которые вы будете приобретать в ходе партии, влияют на других игроков (обычно помогают им) и чаще всего такие умения лучше использовать не в свой ход. Ваши научные знания могут принести пользу товарищам: находясь на одном участке местности, вы можете поделиться с ними своими знаниями и тем самым помочь им выполнить какое-либо действие. Победа и поражение — это результат ваших **общих усилий**.

Помимо упора на командную работу важно обратить внимание на научно-фантастическую составляющую: игра показывает, насколько космос прекрасен и удивителен. Неизвестность внушает трепет, законы физики работают здесь иначе, а реальность находится за пределами вашего понимания, но попытки исследовать её не прекращаются.

В этой Вселенной основная угроза — не воинственные инопланетяне или враждующие фракции, а ваши собственные ограниченные знания.

Угрозу может таить даже простой светящийся цветок: стоит только прикоснуться к нему, и вас захлестнёт безумие. Вы воспринимаете пространство лишь в трёх измерениях, в то время как смертельная опасность может настигнуть из пятого. Всё дело в допущениях, которые вы делаете, основываясь на поверхностных, субъективных представлениях о Вселенной, а ведь она намного сложнее и разнообразнее, чем можно вообразить. **Чтобы исследовать звёзды, нужны храбрость, любознательность и вера в чудеса. От опасностей в таком приключении вас скорее защитит непредвзятый взгляд учёного, нежели лазерная винтовка с бензопилой.**

Помните, что вы команда! Восхищайтесь бесконечными загадками Вселенной, но оставайтесь начеку: ваш дом далеко, а здесь даже в мельчайшей частице может скрываться угроза.

Космос опасен. Постарайтесь не умереть.

Как использовать эту брошюру

Распаковка компонентов

Не пытайтесь всё рассортировать и разложить раньше времени. Большинство компонентов и в течение игры, и после неё должны лежать в органайзерах. При подготовке к первой партии вы узнаете, как правильно их хранить.

Лучше не смешивать компоненты, относящиеся к разным планетам (возвращайте их в коробки планет), но пока не торопитесь и следуйте указаниям правил.

Структура правил игры

Эта брошюра состоит из 4 глав.

- **Подготовка к первой партии.** Познакомьтесь с миром игры, чтобы начать в нём ориентироваться.
- **Правила игры.** Изучите основы игрового процесса, прежде чем приступать к первой партии.
- **Подробные инструкции.** Очень подробный глоссарий, указатель, спорные моменты — и всё в таком духе. Не читайте эту главу перед первой игрой. Правда, не стоит. Если в ходе партии вы столкнётесь со ссылкой на эту главу, откройте с. 28 и прочтите «Золотые правила». Если вы по-прежнему считаете, что вам нужны мельчайшие подробности — что ж, вперёд! В конце концов, они здесь именно для этого.
- **Приложения.** Пример хода и прочие мелочи.

Это Луна. Доверьтесь ей.



Описание игровой системы

Об игре

Каждый набор планеты по-своему влияет на партию, но бóльшая часть правил остаётся неизменной.

Проще говоря, **каждая планета представляет собой один из вариантов игры**. Здесь нет разветвлённой сюжетной кампании. Каждая партия — это отдельное приключение. С каждой планетой можно сыграть множество раз. Впрочем, со временем вы будете воспринимать каждую партию как очередную остановку в вашем долгом, причудливом путешествии домой.

Игровая система «Затерянных» состоит из **базового набора компонентов** и **коробок планет**. В базовый набор входят все компоненты, не относящиеся к каким-либо планетам: они используются в каждой партии. А в каждой коробке планеты находятся компоненты, которые делают эту планету не похожей на другие.

Базовый набор компонентов — это своего рода игровая приставка, а коробки планет — картриджи с отдельными играми.

Необъятная вселенная

Стратегия, эффективная на одной планете, может оказаться бесполезной на другой. На чём вы сосредоточитесь: будете собирать находки, исследовать местность или выполнять другие задачи, зависит от того, что вам понадобится для выживания на определённой планете при определённых обстоятельствах.

Вы можете проходить планеты в любом порядке и играть с каждой множество раз. Рекомендуем начать ваше знакомство с игрой с посещения Веноры, но после этого вы можете отправиться в любой уголок Вселенной.

Каждая планета относится к 1 из 4 классов. Класс планеты показывает, насколько энергозатратным и психологически трудным будет её прохождение.

Особенности

Игровая система с базовым набором компонентов и уникальными коробками планет позволяет использовать интересные инновационные решения в механике новых планет, экспериментировать с ними, не меняя основ.

Только с базовым набором можно играть множество раз, а с дополнительными наборами, разработка которых продолжается и по сей день, реиграбельность «Затерянных» возрастает в разы.

Также **вы** сами можете создавать миры. Просто меняйте правила игры на свой лад!

Для каждой партии вам понадобится базовый набор компонентов и 1 коробка планеты.

В базовой игре есть 2 коробки планет. Больше планет доступно в дополнениях.

Базовый набор компонентов





12 больших белых шестигранных кубиков качеств,

2 больших маркера момента (розовый и синий),

1 фигурка Луны,

4 фигурки исследователей,

2 восьмигранных кубика поиска (синий и зелёный),

24 фишки материалов (зелёные),

24 фишки данных (синие),

6 фишек энергии (оранжевые),

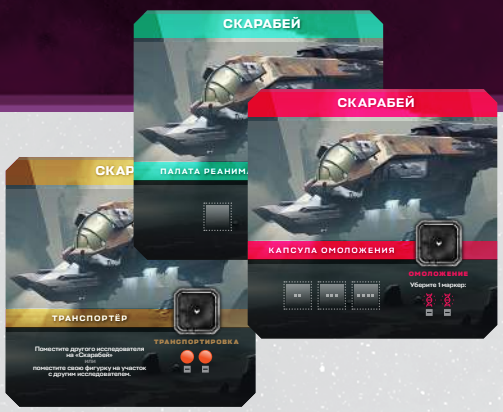
12 чёрных маркеров,

1 круглый маркер времени (белый),

1 квадратный маркер доверия (чёрный),

4 маркера научной деятельности (чёрные кубики),

4 маркера выносливости (прозрачные кубики)



3 двусторонних жетона «Скарабея» (корабль)



4 двуслойных планшета исследователей



3 жетона научных объектов



4 планшета-органайзера

12 жетонов черт



15 жетонов персонажей

Состав коробки планеты



12 жетонов знаний
(по 4 для кибернетики, инженерии и химии)



12 жетонов изучения



6 жетонов активации для шкалы времени



4 двусторонние памятки и правила игры



Коробка планеты



48 больших карт: карты местности, миссий, возможностей, особые карты планеты (у всех планет разное количество карт),

12 карт открытий,

12 карт тревог,

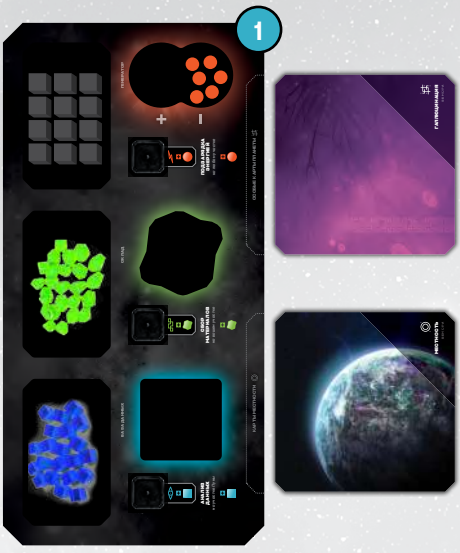
12 карт аномалий,

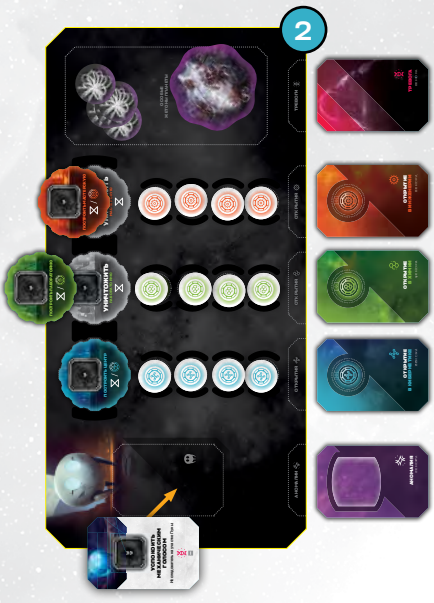
12 жетонов находок,

различные жетоны планеты.

Подготовка к игре









Выберите планету

Для первой игры рекомендуем выбрать Венору. Она покрыта ядовитыми спорами — вам понравится! В коробке этой планеты вы найдёте все карты и жетоны, необходимые для подготовки к партии.

Разместите 4 планшета-органайзера на столе

Поместите **планшет ресурсов (1)** и **планшет открытий (2)** с одной стороны стола, а **планшет момента (3)** и **планшет времени и доверия (4)** — с другой.

1 Планшет ресурсов

- Поместите зелёные фишки **материалов**, синие фишки **данных** и **чёрные маркеры** в форме кубиков в верхние ячейки планшета.
- Поместите все 6 оранжевых фишек **энергии** в ячейку генератора с символом «–».
- Перемешайте по отдельности **карты местности** и **особые карты планеты** и поместите получившиеся колоды под планшет ресурсов. (У Веноры особые карты планеты — это **карты галлюцинаций**. Если у планеты несколько типов особых карт, не смешивайте их.)

2 Планшет открытий

- Разместите жетоны **центра исследований**, **лаборатории** и **мастерской** в соответствующих ячейках стороной с действием строительства (чёрной квадратной ячейкой) вверх.
- Выложите особые жетоны планеты в большую ячейку справа, а **12 жетонов находок поместите на планшет момента (3)**.
- Разместите **12 жетонов знаний** в малых ячейках органайзера, как показано на рисунке выше.
- Поместите **карту основной функции Луны** в соответствующую ячейку.
- Перемешайте по отдельности карты **аномалий** и **открытий**, разделив открытия по типу, затем сформируйте колоды и поместите их под планшет.
- Поместите карты **тревог** (по 3 на каждого исследователя) под планшет рядом с картами открытий. Верните оставшиеся карты (если есть) в коробку планеты.

3 Планшет момента

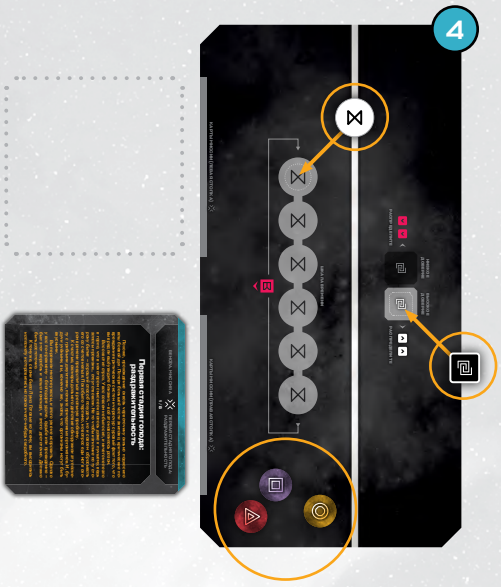
- Разместите **розовый и синий маркеры момента** в больших ячейках (их ни с чем не спутаешь).
- Сложите **12 жетонов изучения** в ячейку между маркерами момента.
- Разместите **12 жетонов находок** из коробки планеты в соответствующих ячейках в два ряда.
- Перемешайте **карты возможностей**, разделите их на 2 примерно равные колоды и поместите обе колоды под планшет.

4 Планшет времени и доверия

- Поместите **маркер времени** на крайнее левое деление шкалы времени, обведённое пунктиром.
- Поместите **маркер доверия** на деление «Высокое доверие» на верхней шкале. Это шкала доверия.
- Положите **жетоны активации** рядом со шкалой времени или оставьте их в коробке до тех пор, пока они не понадобятся.
- Выберите 1 из 3 **миссий** для текущей партии. **Для первой партии рекомендуем выбрать миссию А.** Как правило, каждая миссия состоит из 4 двусторонних карт с цветной полосой и названием в верхней части. Сложите карты в стопку по возрастанию чисел, указанных под названием, наподобие страниц в книге (с 1-й страницей наверху стопки).











5 Планшеты исследователей

- Каждый игрок берёт любую фигурку исследователя и планшет исследователя соответствующего цвета. Планшеты разных цветов функционально не отличаются друг от друга.
- Каждый игрок помещает **маркер выносливости** (прозрачный кубик) на верхнее деление шкалы выносливости на своём планшете.
- Каждый участник помещает **маркер научной деятельности** (маленький чёрный кубик с символами наук) на нижнее деление шкалы понимания.
  Примечание. Символ на верхней грани маркера обозначает научную дисциплину, которой исследователь занимается. Рекомендуем всем игрокам выбрать разные дисциплины. В течение партии их легко сменить, поэтому сейчас можете выбрать любые.
- Каждый игрок получает **3 кубика качеств** (по 1 кубику внимательности, любознательности и решительности), поворачивает их гранью с 2 точками вверх и помещает их рядом со своим планшетом. (Все кубики должны быть обращены 3 точками к их владельцам. Это не показано на рисунке.)
- Каждый игрок получает 2 случайных жетона **черт**: один любой из них он помещает **светлой стороной вверх** на свой планшет, накрывая соответствующую ячейку действия, а второй убирает в коробку.

Совет. Для большей реалистичности при подготовке к игре попробуйте выбирать черты втайне от других участников. Или же можете обсуждать выбор, а также использовать механику драфта: один из участников выбирает себе 1 из всех жетонов черт и передаёт оставшиеся соседу справа, тот делает то же самое и так далее, пока каждый не возьмёт по 1 жетону. В примере слева Оранжевый игрок является исследователем с чертой **лидерства**, которая при высоком доверии в экипаже меняет его действие **изучения**, а при низком — его действие **отдыха**.

- Каждый игрок выбирает себе жетон персонажа (жетон с изображением исследователя). Отнеситесь к этому ответственно: возможно, это последнее, что увидят ваши товарищи, прежде чем потерять сознание.

6 Корабль «Скарабей» и экипаж

- Поместите один из жетонов **«Скарабея»** в центр стола стороной без умения вверх. У каждого жетона «Скарабея» на оборотной стороне есть дополнительное умение, которое может помочь вам в игре. В первой партии рекомендуем выбрать сторону без умения. Переверните жетон, чтобы снизить сложность игры, если часто терпите поражение.
- Поместите робота **Луну** и фигурки всех исследователей, участвующих в партии, на жетон «Скарабея».

Подготовьте планету к игре (см. с. 8)

Подготовьте остальные компоненты к игре, как указано в заметках о выбранной планете и на карте выбранной миссии.

Подготовка к игре

Подготовка планеты к игре

Заметки о планете

Выполнив первую — стандартную — часть подготовки к игре, приступайте к её нестандартной части и ознакомьтесь с заметками о выбранной планете!



- Зачитайте вслух художественное вступление с 1-й страницы.
- Проведите подготовку планеты к игре.
- Прочтите описание уникальных правил планеты в её брошюре (чаще всего на последней странице).

При подготовке планеты к игре вы можете не получить указаний по некоторым её жетонам и картам. Да, жизнь полна сюрпризов. Отложите такие компоненты (разделив карты на стопки по названиям на оборотной стороне). В некоторых коробках планет есть карты с названиями «Загадка» или «Секрет». Чтобы не испортить себе впечатления от игры, не смотрите их лицевую сторону, пока не получите прямое указание.

Миссия

Вы познакомились с планетой, на которую собираетесь отправиться. Теперь пора узнать, чего вы должны достичь на её поверхности. При подготовке к игре вы выбрали одну из 3 миссий — изучите её подробнее.

Каждая миссия состоит из набора карт, которые вы должны открывать по порядку, как если бы переворачивали страницы книги.

- Зачитайте вслух художественный текст 1-й карты, затем «перелистните» её, положив другой стороной вверх слева от стопки ещё не прочитанных карт.
- Проведите подготовку к игре, выполнив указания на 2-й странице (на обороте 1-й карты).
- Изучите следующую карту. Как правило, на ней описана ваша первая задача.



Перед началом игры

После подготовки к игре

- Изучите личные черты каждого исследователя. Помните о сильных сторонах членов экипажа.



- Убедитесь, что все понимают суть вашей текущей задачи.
- Выберите первого игрока любым необычным способом. Право хода передаётся по часовой стрелке. Теперь вы готовы к игре: можно начинать партию (см. с. 12).

Изменение сложности (не обязательно)

Подготовка к игре, описанная выше, позволяет быстро начать партию. Но если вы хотите подстроить уровень сложности под ваш экипаж, сделайте описанное ниже. **(Не рекомендуем менять сложность, пока вы не сыграете хотя бы несколько раз.)**

Трудно (низкая сложность)

Проведите подготовку к игре, как указано в уровне «Кошмарно». В ходе партии вы можете использовать умение с жетона «Скарабея».

Кошмарно (средняя сложность)

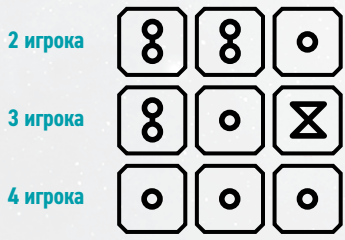
- **Выносливость.** Каждый исследователь начинает игру с максимальным значением выносливости.
- **«Скарабей».** Используйте сторону «Скарабея» без умения.
- **Качества.** Каждый исследователь поворачивает кубики качеств следующими значениями вверх:



Пример. При игре втроём каждый исследователь поворачивает любой из своих кубиков качеств значением 2 вверх, а остальные два кубика — значением 1 вверх.

Невозможно (высокая сложность)

- **Выносливость.** Каждый исследователь теряет 1 выносливость при подготовке к игре.
- **«Скарабей».** Используйте сторону «Скарабея» без умения.
- **Качества.** Каждый исследователь поворачивает кубики качеств следующими значениями вверх.



Введение

Цель игры

Помните о жизни

Ваша цель — выжить. Вы должны выполнить миссию и вернуться на корабль в полном составе, прежде чем у вас закончится выносливость.

У вас есть 3 кубика, олицетворяющие ваши качества. Помещая их в ячейки действий, вы будете применять эффекты этих ячеек. Также в свой ход вы можете перемещаться по полю и программировать Луну. В ход другого игрока вы можете использовать свои умения, чтобы помочь ему или как-либо отреагировать на его действия. Чтобы выжить и выполнить миссию, вы должны исследовать местность, получать новые умения, строить объекты и делать много всего другого.

Исследуйте местность, открывайте возможности и собирайте находки

По мере исследования планеты вы будете открывать новые участки местности. Некоторые будут не из приятных. Другие — поразительны и прекрасны. Чаще всего и то, и другое одновременно. **Все** их можно просканировать и изучить, чтобы получить ресурсы и открыть возможности, которыми вы наверняка захотите воспользоваться.

Вы столкнётесь с причудливыми находками и странными аномалиями, которые также принесут вам пользу, когда ваши научные знания об этом мире станут шире.

Получайте знания и совершайте научные открытия

Вы учёные, а не солдаты. Именно наука поможет вам выжить. Однако наука на загадочных планетах не всегда подчиняется привычным законам.

Многие действия принесут понимание того, что вас окружает, и это позволит вам продвинуться в текущей научной деятельности. Со временем понимание приведёт к знанию и научным открытиям, вы получите новые умения и технологии, которые помогут вам не умереть ужасной смертью.

Поддерживайте доверие в экипаже, помните о чертах исследователей и используйте время с умом

На бумаге всё вроде бы просто. В действительности же всё, что связано с людьми в особо опасных условиях, **никогда** не бывает просто. Если вы хотите выжить, нужно работать сообща.

Поддерживайте высокий уровень доверия в экипаже. Не теряйте бдительность и используйте уникальные черты ваших товарищей. Распоряжайтесь временем мудро.

У вашей выносливости есть предел

Пытаться не умереть довольно трудно. Со временем обстоятельства прижмут вас к стенке, и если вы с этим ничего не сделаете, то погибнете. Или, выражаясь языком этой игры, насовсем потеряете сознание.

Ваша тревога будет расти, на вас будет влиять странное окружение, и в конце концов вы не сможете идти дальше.

Поддерживайте друг друга, не поддавайтесь эмоциям и выполняйте задачи, прежде чем у вас закончится выносливость.

Если вы не справитесь, это будет последнее, в чём вы потерпите неудачу.

Выполните миссию и улетайте

Если вы выполнили миссию и все в целости и сохранности вернулись на «Скарабей», то вы справились: дружно сработали, преодолели трудности и каким-то чудом выжили. В этот раз.

Краткое описание хода

В свой ход каждый игрок должен проявить 3 качества: поместить 3 кубика качеств в ячейки действий и применить их эффекты. Можно перемещать своего исследователя и очаровательную подругу-робота по полю, а также выполнять различные быстрые действия (это могут делать все участники в свои ходы и ходы друг друга). Затем все кубики качеств возвращаются на планшет игрока и ход завершается.

Этапы хода

В свой ход **в любом порядке** сделайте следующее:

1 **Проявите качества (см. с. 14–16)**

Поместите ваши кубики качеств в ячейки действий, чтобы выполнить соответствующие действия (обязательно).

2 **Переместите вашего исследователя (см. с. 21)**

Переместите вашу фигурку на другой участок, применив необходимые эффекты (не обязательно).

3 **Запрограммируйте Луну переместиться и/или поискать ресурсы (см. с. 21)**

Переместите Луну на другой участок и/или добудьте с её помощью ресурсы, чтобы собрать их позже (не обязательно).

4 **Выполните быстрые действия (см. с. 13)**

Вы будете получать умения, которые сможете использовать в любой момент (не обязательно). Понимание того, когда это лучше сделать, — ключ к вашему выживанию.

Перегруппировка и конец хода

В конце хода заберите все свои кубики качеств из ячеек и поместите их рядом с вашим планшетом исследователя. Не меняйте значения этих кубиков (не поворачивайте их). Сделав это, завершите свой ход.

Действия в ходы других игроков

В этой игре очень важно выполнять быстрые действия в ходы других исследователей. Умения с ваших карт открытий можно использовать в любой момент быстрым действием. Также быстрым действием можно задействовать находки, чтобы применить эффект сброса их аномалий. Старайтесь открывать возможности, чтобы получать больше умений.

Конец игры

Действовали ли вы как одно целое, чтобы выжить и продолжить путешествие? Вы либо выполните миссию, либо потеряете всю выносливость и потерпите поражение.

Победа: исследователи выживают

Если вы выполнили **миссию** и все члены экипажа (включая потерявших сознание и Луну) находятся на «Скарабее», то вы выигрываете, то есть выживаете.

Поражение: исследователи погибают

Если в какой-либо момент игры у всех исследователей **выносливость** снижается до нуля, вы проигрываете (не выживаете).

Пиррова победа: часть исследователей выживает

Если вы выполнили миссию и вернулись на корабль, но не в полном составе, то можете себя поздравить. Наверное. Можете верить, что это победа. Вас никто не осудит.

Однако без потерянных членов экипажа вы долго не протянете. Хорошо проведите свои последние деньки. Другого шанса уже не будет.

Игровое поле и планшеты-органайзеры

ПЛАНШЕТ ВРЕМЕНИ И ДОВЕРИЯ

Шкалы на этом планшете отображают течение времени и уровень доверия в экипаже. Когда пройдёт полный цикл времени, все игроки потеряют по 1 выносливости. Иногда вы будете получать указание поместить на шкалу времени жетон активации, чтобы обозначить, когда определённые эффекты начнут действовать.

Под этим планшетом расположены карты миссии: вы «перелистываете» их в стопку слева, когда выполняете описанное.



ПЛАНШЕТ МОМЕНТА

Изучая планету, вы будете открывать возможности — уникальные события, как правило ведущие к удивительным находкам. Жетоны находок хранятся в ячейках этого планшета, а карты возможностей — под ним. В ходе партии вы будете помещать маркеры момента (цветные акриловые диски) на карты местности, чтобы обозначить, где находятся открытые возможности. Белыми жетонами изучения вы будете отмечать изученные участки.



КАРТЫ МЕСТНОСТИ

Игровое поле состоит из участков — карт местности и жетона «Скарабея». Участки обладают различными эффектами и позволяют выполнять различные действия. Перемещая фигурку по полю, вы применяете эффекты символов, которые пересекаете. Как правило, в начале партии несколько участков уже открыто (но не всегда), и чтобы открыть следующие, вам придётся исследовать планету.







ПЛАНШЕТ РЕСУРСОВ

Когда кто-либо получает ресурсы (данные, материалы, энергию), они становятся общими, то есть принадлежат всем исследователям.

На этом планшете находится запас каждого ресурса, ячейки действий, позволяющие получить ресурсы, и общие хранилища полученных ресурсов.

Под этим планшетом лежат лицевой стороной вниз колода карт местности и особые карты планеты.

ПЛАНШЕТ ОТКРЫТИЙ

На этом планшете находится то, что вы можете получить или построить. Эти компоненты дают личные (с карт открытий), одноразовые (с карт аномалий) и общие (с жетонов объектов) умения.

Здесь также хранятся карты тревог, особые жетоны планеты и карта основной функции Луны.

Планшет игрока и общий настрой

ЯЧЕЙКИ ДЕЙСТВИЙ НА ПЛАНШЕТАХ ИССЛЕДОВАТЕЛЕЙ

Эти 6 чёрных и белых квадратных ячеек со стрелками — ячейки действий. Каждый ход вы будете помещать 3 кубика качеств в такие ячейки, увеличивая или уменьшая их значения в зависимости от того, куда указывают стрелки.

Ячейки действий на вашем планшете доступны вам всегда (если не накрыты картами тревог), а ячейки на различных картах могут быть доступны только временно.

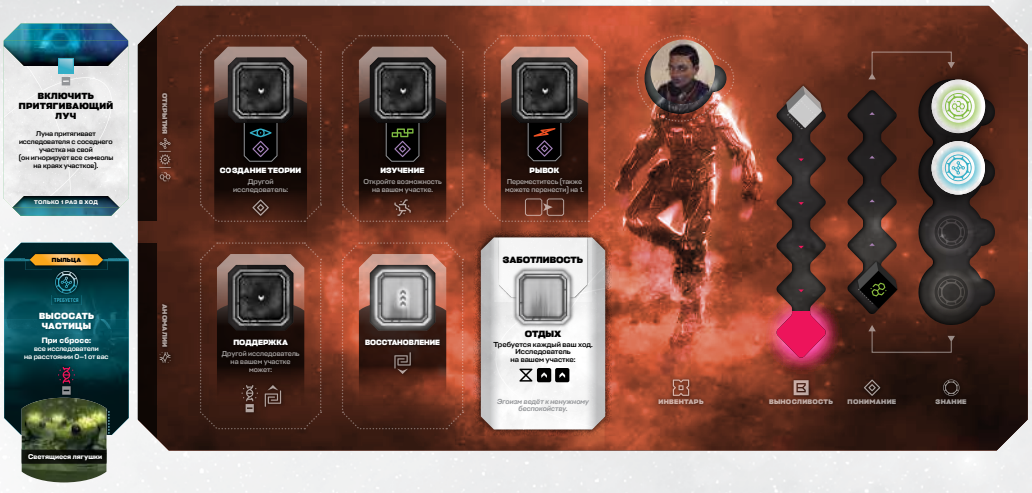
Ваш жетон черты накрывает одну из ячеек действий на планшете и, как правило, меняет её эффект.

ЖЕТОН ПЕРСОНАЖА

Это изображение вашего исследователя. Ваша фигурка показывает ваше местоположение на планете, а этот жетон напоминает, как вы выглядите под шлемом. Иногда он используется в иных целях, если об этом сказано в правилах планеты или где-либо ещё. В остальном это просто ваш портрет. Вы отлично выглядите!

ШКАЛА ВЫНОСЛИВОСТИ

Над вами постоянно довлеют обстоятельства. Пока время идёт, вы медленно (но не настолько, как вам бы того хотелось) теряете выносливость. Если ваш маркер выносливости достигнет нижнего (розового) деления, вы потеряете сознание. Если все потеряют сознание, то вы проиграете.



ОТКРЫТИЯ, НАХОДКИ И АНОМАЛИИ

Эти карты вы будете получать в ходе партии. Они дают дополнительные умения. В отличие от действий на вашем планшете, для выполнения которых требуется поместить кубик, умения с этих карт можно использовать быстрыми действиями в любой момент игры.

ЧЕРТА ХАРАКТЕРА

Уникальная черта, влияющая на эффективность и стиль ваших действий. Когда доверие в экипаже переходит от высокого к низкому и наоборот, все игроки переворачивают свои жетоны черт, и их эффекты меняются: это показывает, что каждый член экипажа по-разному реагирует на происходящее.

ПОНИМАНИЕ И ЗНАНИЕ

Многие действия и эффекты приносят понимание, и вы перемещаете соответствующий маркер вверх по шкале понимания. Когда он должен переместиться за пределы шкалы, вы получаете жетон знания и карту открытия в вашей научной дисциплине, затем помещаете маркер выбранной гранью вверх в начало шкалы.

Настрой перед игрой

Играйте так, как вам нравится.

Впечатления от игры во многом зависят от самих участников. Так что ни в чём себе не отказывайте.

«Затерянные» полны загадок, требующих смекалки и изобретательности, но это ещё и праздник для воображения — проживите это приключение! Заразите товарищей вашим энтузиазмом и откройте в себе актёрскую жилку.

Рискуйте и жертвуйте. Придумывайте необычные способы сочетать ваши умения и проговаривайте вслух ваши действия.

И не забывайте о работе в команде. Сейчас вы сидите за (предположительно) удобным столом. Но представьте, что вы оказались на неизвестной планете и можете рассчитывать лишь на помощь товарищей, ваша выносливость иссякает и в попытке выжить вы раскрываете свои лучшие и худшие качества.

«Затерянные» создают эту приключенческую атмосферу, но насколько вы ей проникнетесь, зависит только от вашего желания.

Учитывайте также, что различные задачи и элементы игры будут ощущаться по-разному в зависимости от числа участников. Некоторые задания сложнее (или проще) сами по себе с разным количеством игроков. Это сделано намеренно, ведь смысл игры не в том, чтобы просто решать математические задачки. Эта игра прежде всего про командную работу в уникальных условиях.

В жизни одни задачи проще выполнять большой группой (например, собрать как можно больше цветов), другие — сложнее (например, прокрасться мимо спящего чудища). Если вы копаете яму, сколько человек в данный момент смогут помочь вам должным образом?

Ну или вы можете отбросить эти условности и сосредоточиться на том, что к вам прилипло нечто, цветы вокруг поют и все вы медленно погружаетесь под землю.

Короче говоря, постарайтесь повеселиться! Открывайте новые участки местности. Ищите возможности, даже если в текущий момент они не кажутся необходимыми. Приобретайте умения и придумывайте, как их применять в ходы других исследователей. Изобретательность — ваше всё!

Если вы не справились с одной миссией, попробуйте следующую. Если вам интересно, с чем вы столкнётесь на другой планете, возьмите другую коробку и посмотрите.

Всё разработано так, чтобы вы ни в чём не отказывали своей жажде открытий.

Это ваша игра. Делайте в ней то, что хотите.

Подробное описание хода

Основы

Прежде чем углубляться в детали, изучите основы с помощью первоклассных выжимок!

В свой ход вы проявляете качества, помещая кубики качеств в ячейки действий и применяя эффекты этих ячеек. Также вы можете (но не обязаны) переместиться, запрограммировать Луну и/или выполнить быстрые действия. В любом порядке сделав всё, что вы могли и хотели, вы кладёте все свои кубики качеств рядом с вашим планшетом, показывая, что завершили свой ход.

1 Поместите 2 кубика качеств в любые ячейки действий и 1 кубик в ячейку отдыха (обязательно; см. с. 14–16)



У вас есть 3 кубика качеств (их не нужно бросать). В начале вашего хода они находятся рядом с вашим планшетом. Каждый кубик представляет одно из ваших качеств: внимательность, любознательность и решительность. Количество точек на верхней грани кубика показывает, насколько хорошо у вас развито это качество в настоящий момент.

Чтобы выполнить действие ячейки, поместите в неё 1 кубик качества, увеличьте или уменьшите его значение, повернув нужной гранью вверх, как указывает ячейка.

У одних ячеек есть условие, которое нужно выполнить, чтобы воспользоваться ими. Другие приносят бонусы, если в них поместить определённый кубик качества. Третьи просто странные сами по себе: разбирайтесь, как они работают, вы же в неизведанных глубинах космоса.

Если на кубике качества ноль (символ времени), вы по-прежнему можете поместить его в ячейку действия. Однако вместо уменьшения его значения придётся тратить время.

Каждый ход вы обязаны помещать в ячейки все 3 кубика качеств. Два кубика вы можете поместить в любые доступные вам ячейки, но третий всегда нужно помещать в ячейку **отдыха** на вашем планшете.



СОБРАТЬ СТРАННУЮ ЖИЖУ

Например, чтобы собрать странную жижу, вы должны уменьшить значение кубика на 1, поскольку стрелка в ячейке указывает вниз.

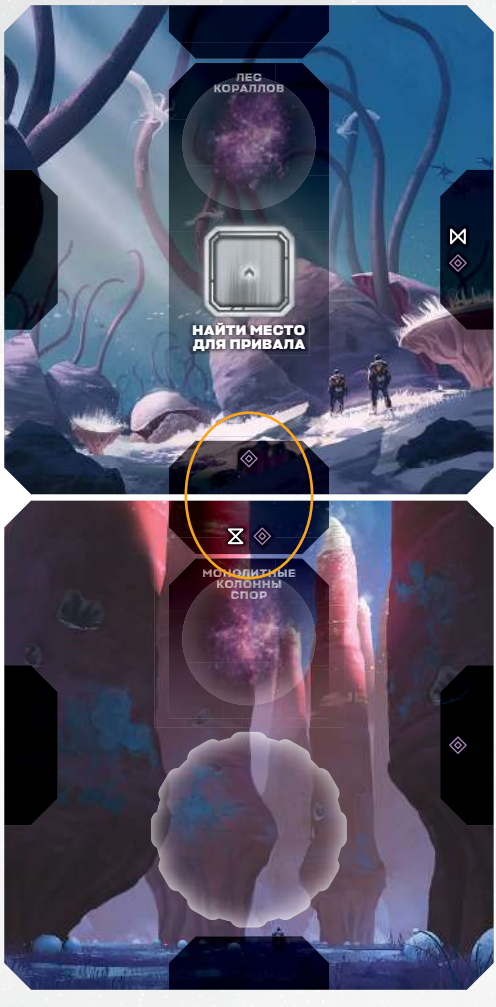
Вы выбираете кубик решительности и, помещая его в ячейку, уменьшаете значение с 2 до 1.

2 Переместите вашего исследователя (не обязательно; см. с. 21)

Ваша фигурка исследователя на игровом поле показывает ваше местоположение на планете. В свой ход вы можете (но не обязаны) переместиться на расстояние 1, то есть передвинуть вашу фигурку на соседний участок.

Если в колоде местности рядом с планшетом ресурсов есть карты, вы можете исследовать местность за краем поля, открыв 1 новый участок.

Иногда на краях участков есть символы, указывающие, с чем вы столкнётесь на своём пути. Пересекая такие символы при перемещении, немедленно примените их эффекты. Перемещаясь, вы можете получить понимание (участки местности в выбранном направлении особенно интересны) или же потратить дополнительное время (поскольку местность труднопроходимая). У многих планет есть свои уникальные символы на краях участков.



Пример. Исследователь перемещается с одного участка на другой и обязан применить эффекты всех 3 выделенных символов.



3 Запрограммируйте Луну на перемещение и/или поиск (см. с. 21)

В свой ход вы можете поручить Луне, верной механической помощнице (и возможной лучшей подруге), выполнить несколько действий: переместиться на 1 и/или добыть ресурсы на её участке.

Перемещение Луны — отличный способ открыть новые участки. Луна игнорирует символы на краях участков, и на неё (в отличие от исследователей) не действуют эффекты участков. Один раз в ход Луна может выполнить поиск ресурсов (данных или материалов) на своём участке, если их ещё там нет. Для этого бросьте кубик поиска (зелёный — при поиске материалов, синий — при поиске данных). Добавьте на участок Луны столько фишек выбранных ресурсов, сколько выпало.

Многие другие действия также связаны с Луной. Например, действием анализа данных вы получаете доступные данные с её участка. Часто для действий с карт открытий требуется участие Луны, а для действий с карт возможностей и миссий — её присутствие. Короче говоря, Луна незаменима.

4 Выполните быстрые действия (не обязательно)

В любой момент игры (даже в ход другого участника) вы можете выполнять различные быстрые действия, перечисленные ниже. Быстрые действия **прерывают** все остальные эффекты (но **не отменяют** их). Они позволяют мгновенно реагировать на происходящее.

В первых партиях важно научиться задействовать находки, использовать умения с карт открытий и жетонов объектов. Умения, которые вы приобретаете в ходе партии, помогают вам продвигаться по игровому полю, проходить испытания и выполнять задачи совместными усилиями.

Остальные быстрые действия можете изучить позже, когда встретите их в игре.

5 Перегруппировка и конец хода (обязательно)

Как только вы сделали всё, что могли и хотели, покажите, что ваш ход закончился, вернув себе все кубики качеств. Поместите их рядом с вашим планшетом (не поворачивайте их).

Прочие умения исследователей

В ваш ход другие исследователи могут выполнять быстрые действия. Используя свои умения, они могут помочь вам что-либо сделать или уменьшить влияние чего-либо ужасного, что вы могли активировать.

Выполнять быстрые действия в ваш ход или нет — остаётся на их усмотрение. **Они могут предложить вам помощь или вы можете сами о ней попросить, однако вы не можете заявить, что используете их умения.** Ваши товарищи — сами себе хозяева. Только они решают, есть ли смысл в том, чтобы потратить ресурсы и использовать их собственные особые умения.

Активно участвовать в ходах других исследователей — одна из ключевых идей данной игры. Чтобы выжить, вам нужно как можно быстрее приобрести умения, научиться использовать их в нужный момент, помогать товарищам в трудные минуты и действовать сообща. Исследователи, не стремящиеся к взаимовыручке, долго не протянут.

Быстрые действия

Быстрые действия прерывают все эффекты, и их можно выполнить в любой момент хода любого игрока. Вот некоторые из них:

1 Использовать умение с карты открытия (см. с. 18)

Для этого оплатите указанную стоимость умения в ресурсах. Каждое такое умение можно использовать только 1 раз в ход.

2 Задействовать находку (см. с. 23)

Сбросьте ваш жетон находки, чтобы применить эффект сброса его аномалии.

3 Обменяться находками и предметами в инвентаре

Исследователи на одном участке могут в любой момент обмениваться между собой жетонами находок (вместе с их картами аномалий) и предметами в инвентаре.

4 Отказаться от возможности (см. с. 22)

Иногда вам выгодно отказаться от одной возможности, чтобы получить новую. Для этого сбросьте открытую карту возможности и верните её маркер момента на планшет момента. Вы не можете отказаться от возможности, **связанной** с исследователем, или той, эффект которой применяется в текущий момент.

5 Использовать умение с жетона объекта (см. с. 19)

Построив 3 научных объекта, вы получите доступ к 3 новым быстрым действиям. Как только объект построен, вы можете выполнить быстрое действие с него вне зависимости от того, где находитесь. Вы можете сделать это сколько угодно раз, пока у вас есть возможность оплачивать его стоимость.

6 Сменить вашу научную деятельность (см. с. 17)

При желании вы можете отказаться от вашего прогресса на шкале понимания, чтобы сменить вашу научную деятельность (например, поменять химию на инженерию). Поместите маркер на нижнее деление шкалы, перевернув его выбранной гранью вверх.

7 Справиться с тревогой (см. с. 20)

Если на вашем планшете есть карта тревоги, вы можете справиться с тревогой: переместите карту на любую другую ячейку действия (кроме **отдыха**), уменьшив значение любого вашего кубика качества на 1.

8 Выполнить условия карты и применить её эффект

Многие эффекты карт миссий, тревог и особых карт планеты применяются в определённое время или при выполнении определённых условий. Чтобы применить эффекты карт без ячеек действий, вы должны выполнить указанные условия. Выполнив условия, немедленно примените соответствующие эффекты.

9 Выполнить 1 задачу

Чтобы выполнить некоторые задачи миссий, вам потребуется сделать нечто странное, выходящее за рамки привычного. Вы сразу узнаете эти задачи, как только увидите, и поймёте их смысл в нужное время. Пока что можете о них не думать.

Если вам не понятно, что происходит, когда тот или иной эффект прерывает игру, обратитесь к «Золотым правилам» и к определению термина «Прерывание» в главе «Подробные инструкции» (см. с. 36).

Качества



Кубики качеств

В свой ход вы проявляете качества, то есть помещаете кубики качеств в ячейки действий и применяете эффекты этих ячеек. Вы обязаны поместить все 3 кубика. В конце хода вы забираете все кубики из ячеек и кладёте их рядом с вашим планшетом.

Как использовать кубики

- **Кубики качеств** нужны для того, чтобы выполнять действия ячеек.
- Качества бывают **3 типов**.

Внимательность **Любознательность** **Решительность**

- На 4 из 6 граней кубика указаны возможные значения: 3, 2, 1, символ времени (ноль).
- Верхняя грань кубика показывает его текущее значение. Оно отображает, насколько хорошо у вас развито соответствующее качество на данный момент.
- Остальные 2 грани кубика (с символами качества в цветном круге) не используются в игре: они просто подсказывают тип кубика.

Проявление качеств

- В свой ход вы **обязаны** проявить 3 качества: поместить 2 кубика в любые доступные ячейки действий **и 1 кубик в ячейку отдыха на вашем планшете**.
- Если в ячейке есть стрелка, поверните помещаемый кубик в указанном направлении.
- Ячейка действия может увеличить значение помещаемого кубика, уменьшить или никак не повлиять на него. Стрелки указывают направление, в котором следует повернуть кубик.
  Примечание. Кубики качеств нужно поворачивать только по направлению от себя (вперёд) или к себе (назад). Так сделано специально, чтобы вы не тратили время на поиск нужного символа.
- **Улучшение качества:** увеличьте значение кубика (поверните его от себя, чтобы количество точек на верхней грани увеличилось).
- **Ухудшение качества:** уменьшите значение кубика (поверните его к себе, чтобы количество точек на верхней грани уменьшилось).
  Пример. Сейчас ваша внимательность равна 2. Помещая кубик внимательности в эту ячейку, вы повернёте его 1 раз к себе, уменьшив значение с 2 до 1 (на верхней грани окажется 1 точка).



- Кубик, **помещённый в ячейку**, остаётся в ней до конца вашего хода. С помощью 1 кубика можно выполнить только 1 действие. Одно и то же действие нельзя выполнить несколько раз в ход.
- Можете помещать 3 кубика в ячейки действий и выполнять эти действия в любом порядке, а также чередовать их с другими активностями. Помните: один из кубиков всегда должен занимать ячейку отдыха.
  Пример. Вы проявляете любознательность, затем перемещаетесь. После этого вы проявляете внимательность, перемещаете Луну и выполняете быстрое действие. Наконец, вы проявляете решительность, чтобы **отдохнуть**, и в конце выполняете ещё 1 быстрое действие.

Ухудшение качеств и трата времени

Постепенно значения кубиков качеств будут опускаться до нуля, но даже тогда вы сможете с их помощью выполнять действия: просто тратя на это время. Иногда превозмочь себя необходимо для выживания.

- Если вы должны уменьшить значение кубика (чтобы выполнить действие или из-за какого-либо эффекта), но на его верхней грани **символ времени**, продвиньте маркер времени на столько делений вправо, на сколько нужно уменьшить значение кубика (не поворачивайте кубик).
- Если вы выполняете действие или применяете эффект, из-за которого поворачиваете кубик гранью **с символом времени** вверх, не передвигайте маркер времени. **Вы обязаны потратить время только в том случае, если уменьшаете значение кубика, который уже повёрнут гранью с символом времени вверх.**
  Пример 1. Вы хотите проявить любознательность, но для этого действия требуется ухудшить качество на 2, а на верхней грани вашего кубика — символ времени. Вы можете выполнить это действие: поместите кубик любознательности (с символом времени на верхней грани) в эту ячейку действия и продвиньте маркер времени на 2 деления по шкале.
  Пример 2. Ваша внимательность равна 2. Эффект карты указывает вам ухудшить внимательность на 3. Для этого поверните кубик 2 раза к себе (символом времени вверх) и продвиньте маркер времени на 1 деление по шкале.

Эффекты, улучшающие или ухудшающие качества

Эффекты многих карт требуют улучшить или ухудшить качества, не указывая, какие именно: вы сами их выбираете. Эти эффекты обозначены следующими символами.

Улучшите любое ваше качество на 1.

Ухудшите любое ваше качество на 1.

Конец хода. Перегруппировка

Поместив **3 кубика качеств** в ячейки и выполнив все желаемые действия, завершите ход: положите все кубики рядом с вашим планшетом, не меняя их значения.

Если из-за этой перегруппировки не сработают никакие эффекты, ваш ход окончен.

Пример. Зачастую вы продвигаетесь по сюжету, когда забираете кубики из ячеек действий карт миссий. Вы остаётесь активным игроком до тех пор, пока кто-либо не применит эффекты следующей открытой карты.

Помните: если ваше качество стало равно нулю, вы по-прежнему можете проявить его, потратив время. Не бойтесь тратить его в разумных пределах. Да, время — ваш враг, но оно также и ресурс. Используйте его с умом.



Ячейки действий

Кубики и ячейки действий

Вы можете поместить свой кубик в любую доступную ячейку действия. Ячейки действий есть на вашем планшете, планшетах-органайзерах, картах возможностей, участках, картах миссий и т. д. **Сможете ли вы использовать определённую ячейку действия, зависит от ситуации.** Этот раздел рассказывает, как использовать ячейки действий. Если определённая ячейка действия вызвала у вас затруднения, обратитесь к разделу о типе карт, на котором она встречается, и к определению термина «Ячейка действия» в главе «Подробные инструкции» на с. 40.

Структура ячейки действия

Название действия

Под каждой ячейкой указано действие, которое вы выполните, поместив в неё кубик. На действиях в игре строится повествование, поэтому зачитывайте вслух всё, что собираетесь сделать.



ВДОХНУТЬ ЗАГАДОЧНУЮ ПЫЛЬЦУ

«Я вдыхаю загадочную пыльцу»

Изменение значения кубика

Количество стрелок указывает, насколько нужно увеличить или уменьшить значение кубика, чтобы выполнить действие. Помещая кубик в ячейку, увеличьте его значение на 1 за каждую стрелку, направленную вверх, или уменьшите на 1 за каждую стрелку, направленную вниз.



Уменьшите значение кубика на 1.



Увеличьте значение кубика на 3.



Не меняйте значение кубика.

Бонусы за качества

Некоторые ячейки дают вам бонусы, если вы помещаете в них подходящие кубики качеств. Под такими ячейками символами указаны требуемые качества и бонусы за них.



Уменьшите значение этого кубика на 1. Если вы проявили **внимательность**, продвиньтесь на 1 по шкале понимания.



Значение помещённого кубика не меняется. Если вы проявили **любознательность**, увеличьте значение **любого** вашего кубика на 1.

Стоимость, условия и эффекты

У некоторых ячеек есть условия: требуется какое-либо знание или присутствие определённого числа исследователей и/или Луны. Как правило, условия указаны справа или слева от ячейки.



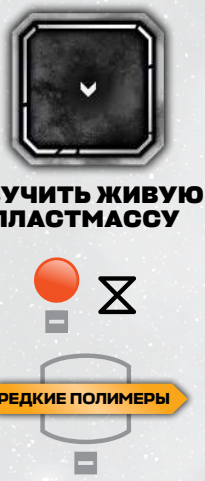
Уменьшите значение помещённого кубика на 1. На вашем участке должно быть хотя бы 2 исследователя (вы и ещё один) и хотя бы один из вас должен обладать знанием химии.

Некоторые действия нужно выполнить на определённом участке или на участке с определённым объектом. При таком условии стрелка рядом с ячейкой будет указывать на изображение нужного участка или объекта.



Уменьшите значение помещённого кубика на 1. Можно выполнить, только если на вашем участке есть лаборатория.

Эффект ячейки обычно описан сразу под ней: это может быть стоимость действия, награда или последствия его выполнения. Вы **обязаны** сделать всё, что указано под ячейкой действия, поместив в неё кубик. **Если это невозможно, значит, такое действие выполнить нельзя.**



Уменьшите значение помещённого кубика на 1. Израсходуйте 1 фишку энергии, продвиньте маркер времени на 1 деление и сбросьте 1 жетон находки со свойством «Редкие полимеры».

Планшет исследователя



Личные ячейки действий

На вашем планшете есть различные ячейки действий. Вы можете использовать их в свой ход вне зависимости от местоположения вашего исследователя, если не сказано иное.

1 Создание теории

- Ухудшите проявленное качество на 1.
- Другой исследователь (не обязательно на вашем участке) продвигается на 1 по своей **шкале понимания** (см. с. 17).
- **Бонус:** если вы проявили **внимательность**, также продвиньтесь на 1 по шкале понимания.

2 Изучение

- Ухудшите проявленное качество на 1.
- **Откройте возможность** (см. с. 22) на вашем участке.
- **Бонус:** если вы проявили **любознательность**, также продвиньтесь на 1 по шкале понимания.
- Вы не можете выполнить это действие, если на вашем участке уже есть жетон изучения (см. с. 22).



3 Рывок

- Ухудшите проявленное качество на 1.
- Выполните дополнительное действие **перемещения** (см. с. 21) по обычным правилам. Если какой-либо игровой эффект увеличивает вашу дальность перемещения, он также увеличивает дальность рывка.
- Выполняя это действие, вы можете **перенести** (см. с. 21) с собой другого исследователя. В этом случае только вы (активный исследователь) применяете эффекты символов на краях участков.
- **Бонус:** если вы проявили **решительность**, также продвиньтесь на 1 по шкале понимания.

4 Поддержка

- Ухудшите проявленное качество на 1.
- Уберите 1 карту **тревоги** (см. с. 20) у **другого** исследователя на вашем участке на его выбор (вы не можете поддержать сами себя).
- Повысьте **доверие в экипаже** (см. с. 25).
- Нельзя выбрать целью исследователей, у которых нет **карт тревог**.

5 Восстановление

- Улучшите проявленное качество на 3.
- Снизьте **доверие в экипаже** (см. с. 25).

6 Отдых (обязательное действие)

- Вы **обязаны выполнять это действие каждый свой ход**, если не сказано иное.
- Улучшите проявленное качество на 1.
- Продвиньте **маркер времени** на 1 по шкале времени.

Прочие элементы

7 Открытия и находки

Получая **карты открытий** (см. с. 18) и **жетоны находок** (см. с. 23), помещайте их в ряд слева от вашего планшета.

8 Жетон персонажа

Да это же вы! На этот жетон могут ссылаться карты некоторых планет. Пока вы не получите указания по его использованию, он просто лежит на планшете для красоты.

9 Инвентарь

Иногда эффекты будут требовать поместить что-то в **инвентарь**. Не используйте его, пока не получите прямые указания.

10 Шкала понимания

Продвигайте маркер научной деятельности по этой шкале вверх, когда действие или эффект приносит вам **понимание** (см. с. 17).

11 Научное знание

Получая жетон **знания** (см. с. 18), помещайте его в любую пустую ячейку на вашем планшете.

12 Выносливость

Если у вас закончится выносливость, вы потеряете сознание. Если весь экипаж потеряет сознание, вы проиграете.



Когда на вас действует эффект с таким символом, вы теряете **1 выносливость**. Переместите ваш маркер выносливости на 1 деление вниз, ближе к пугающему розовому делению.

Выносливость закончилась

Если маркер выносливости достигнет нижнего розового деления, **вы потеряете сознание**. Вы не сможете выполнять какие-либо действия: драматично уроните вашу фигурку набок.

Исследователи без сознания

Если другой исследователь без сознания, вы можете сделать следующее:

- Обменяться с ним находками и предметами из инвентаря (взять и/или отдать что-либо), если он на вашем участке (см. с. 13).
- Перенести его действием **рывка** (см. с. 21).
- Воздействовать на него эффектами карт (проявите остроумие, пытаясь логично объяснить происходящее). Умения, которые помещают исследователей на другие участки, весьма полезны в таких ситуациях.
- Считать его присутствующим, когда выполняете миссию (не забывайте вставлять шутки).
- Спасти ему жизнь, вернув на корабль до того, как станет слишком поздно, и, таким образом, победить в игре.

Нельзя использовать его знание, карты открытий и выполнять за него какие-либо действия.

Черты



Черты

Выкладывайте такие жетоны на ваш планшет **поверх ячеек действий, которые они заменяют**. Когда **доверие в экипаже** (см. с. 25) меняется от высокого к низкому и наоборот, меняются и эффекты этих черт.

Описание черт

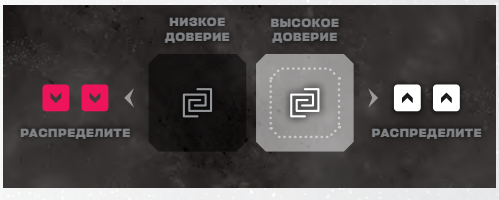
Активная сторона черты (определяется текущим доверием в экипаже) влияет на то, как вы выполняете определённые действия с вашего планшета. Одним исследователям удаётся отличиться при низком доверии, другим — такая ситуация в тягость. Кто-то проявляет себя с лучшей стороны при высоком доверии в экипаже, а кто-то становится безалаберным.

1 **Пример альтруизма при высоком доверии.** Обычно действие **поддержки** ухудшает проявленное качество на 1, его целью может стать только другой исследователь и оно увеличивает **доверие в экипаже**.
Вы **альтруист**: при высоком доверии **поддержка** не требует ухудшить качество и вы можете выбрать целью **любого** исследователя на вашем участке (в том числе себя). Также это действие **не увеличивает** доверие в экипаже.

2 **Пример альтруизма при низком доверии.** Обычно **создание теории** ухудшает качество на 1 и даёт другому исследователю 1 понимание. Проявляя внимательность, вы также получите 1 понимание.
Вы **альтруист**: при низком доверии **создание теории** не требует изменить качество и не приносит вам бонуса, но удваивает величину, на которую может продвинуться другой исследователь по шкале понимания.

Изменения черт при изменении доверия в экипаже

Активная сторона жетона черты определяется положением маркера доверия. Когда маркер перемещается от низкого доверия к высокому и наоборот, все исследователи переворачивают свои жетоны черт соответствующей стороной вверх.



- **Высокое доверие.** Все жетоны черт должны лежать светлой стороной вверх.
- **Низкое доверие.** Все жетоны черт должны лежать тёмной стороной вверх.

Влияние тревоги на черты

Получая карту тревоги (см. с. 20), вы накрываете ей 1 любую ячейку действия (кроме **отдыха**) на вашем планшете: пока ячейка накрыта, она считается недоступной. Карты тревог действуют так же и на жетоны черт.

- Накрывая **картой тревоги ячейку действия** на **жетоне черты**, кладите её поверх этого жетона. Действие черты и действие на планшете под её жетоном считаются недоступными.
- Помещая **жетон черты на ячейку действия**, накрытую **картой тревоги**, кладите его под эту карту.

Понимание

Понимание



Многое из того, что вы делаете, помогает вам понять окружающий мир. Как учёные, вы стараетесь применить крупицы полученных знаний в вашей научной деятельности. Если коротко, то **понимание** ведёт **к знаниям** и **открытиям**.

Это символ понимания: .

Каждый раз, получая понимание, продвигайте ваш маркер научной деятельности на 1 деление вверх по шкале понимания. Это приближает вас на один шаг к знанию в той дисциплине, которая указана на верхней грани маркера.

Получение понимания

Вы продвигаете **маркер научной деятельности** вверх по шкале **понимания** в следующих случаях:

- Когда, перемещаясь на участок, пересекаете символ **понимания**.
- Когда проявляете качество и ячейка действия приносит вам **понимание**.
- Когда применяете какой-либо эффект, который приносит вам **понимание**.

Если ваш маркер находится на последнем делении шкалы и вы получаете понимание, выполните следующее:

- Получите знание и карту открытия, соответствующие той научной деятельности, которую отображает маркер в данный момент (см. с. 18).
- Поместите маркер на первое деление шкалы любой гранью вверх.

Смена научной деятельности

Возможна ситуация, когда вам захочется сменить научную деятельность. Вы можете сделать это быстрым действием. **Переместите маркер на первое деление шкалы** и поверните его любой гранью вверх.

Если вы успели продвинуться по шкале, то, сменив деятельность, потеряете весь прогресс. Лучше сначала пройти всю шкалу с одной научной деятельностью, получить знание и открытие и после этого выбрать новую научную деятельность. Впрочем, если деваться некуда, поступайте так, как сочтёте нужным.

Пример

Ваш маркер научной деятельности находится на последнем делении шкалы понимания. Из-за эффекта карты вы получаете понимание:

1 → Вы должны продвинуть маркер на 1 деление вперёд, но не можете.

2 → Так как вы занимались химией, вы получаете жетон знания химии с планшета открытий и кладёте его на ваш планшет. Кроме того, вы получаете карту открытия в химии.

3 → Вы возвращаете маркер научной деятельности на первое деление шкалы, поворачивая его выбранной гранью вверх. Руководствуясь своими причинами, вы выбираете инженерию.



Знания

Открытия

Знания

Пока вы исследуете планету, **понимание** (с. 17) и некоторые эффекты будут приносить вам **знания**, которые откроют доступ к новым действиям и умениям.

Получение знания



Получая знание благодаря пониманию (см. с. 17) или какому-либо эффекту, выполните следующее:

1 → Возьмите жетон знания соответствующей научной деятельности с планшета открытий.

2 → Поместите его в ячейку знания в правой части вашего планшета.

→ Возьмите карту открытия в той же научной дисциплине и поместите её слева от вашего планшета.

Роль знания

Многие действия можно выполнить только при наличии определённого знания. Знание — всегда лишь необходимое условие, его не нужно «тратить».



Пример. Вы можете выполнить это действие, только если обладаете знанием химии.

Иногда знание в нужной научной дисциплине может уменьшить стоимость действия. Если в вашем экипаже исследователи будут обладать знаниями в разных областях, вы будете готовыми ко всему, так что берите на заметку!



Пример. Чтобы построить мастерскую, вы обязаны потратить время либо, если у вас есть знание инженерии, вы можете сделать это бесплатно.

Доступ к знанию

Знанием одного исследователя могут воспользоваться все, кто находится на его участке. То есть рядом с вашим товарищем, способным поделиться нужным знанием, вы можете выполнять действия, для которых требуется это знание, даже если у вас его нет.

Пример:

→ У вас есть 1 знание кибернетики.

→ У другого исследователя на вашем участке — 1 знание инженерии.

→ Пока вы находитесь на одном участке, считается, что у вас обоих есть и знание кибернетики, и знание инженерии.

→ Другой исследователь, у которого нет знания кибернетики, может выполнить действие ниже, потому что вы делитесь с ним этим знанием.



Открытия

Чтобы выжить в странных и смертельно опасных мирах, требуется оригинальное мышление. К счастью, креативность — ваше второе имя! Знание ведёт **к открытиям**, дающим уникальные умения, которые можно использовать **быстрыми действиями**. Получение открытий — и нахождение изобретательных и своевременных способов их использования — зачастую и проводят черту между жизнью и «чертовски опасным бессознательным состоянием».

Получение открытия

Получая **знание**, вы также получаете и **карту открытия** в той же научной дисциплине:

3 → Возьмите карту открытия с верха колоды того же типа, что и полученное вами знание. Поместите её слева от вашего планшета.

→ Можете сразу же использовать полученное открытие.



Использование открытий

Открытия дают вам полезные умения, помогающие справляться с трудностями на планете. Вы можете использовать их в ход любого игрока (до тех пор, пока можете себе их позволить).

→ Открытия можно использовать быстрым действием. Быстрые действия **прерывают** остальные эффекты, и их можно выполнить **в любой момент** вне зависимости от того, кто сейчас ходит (см. с. 13).

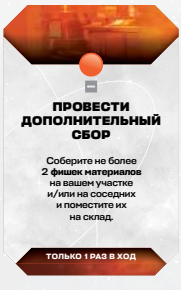
→ Каждое открытие можно использовать **только 1 раз в ход**. Например, вы можете использовать каждое ваше открытие 1 раз в ход Елены, затем — 1 раз в ход Татьяны, после — 1 раз в ваш собственный ход и т. д.

→ У каждого открытия есть стоимость в ресурсах, которую нужно оплатить, прежде чем применять эффект.

Пример. Вас занесло на участок, на всех краях которого по 2 символа времени. Перемещение на соседние участки дорого вам обойдётся, если вы ничего не придумаете!

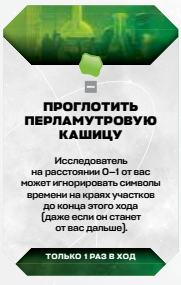


У Татьяны есть открытие, позволяющее исследователю рядом игнорировать символы времени на краях участка. Но чтобы его использовать, нужно потратить 1 материал, а на складе нет материалов.



«Погодите-ка!» — восклицает Елена. У неё есть умение, с помощью которого она может получить материалы для экипажа. Оно стоит 1 энергию, а её у вас очень много. Елена тратит энергию и использует своё умение: получает 2 материала со своего участка и помещает их на склад.

Так как все ресурсы общие, Татьяна тратит 1 материал, чтобы использовать своё открытие — проглатывает перламутровую жижу. Это позволяет вам (так как вы достаточно близко) переместиться с вашего участка на другой, игнорируя символы времени.



Планшет открытий и объекты



Научные дисциплины

В игре 3 научные дисциплины: **кибернетика** (формальная наука), **химия** (естественная наука) и **инженерия** (прикладная наука).



Кибернетика Химия Инженерия

Они представлены жетонами знаний, картами открытий и **научными объектами**.

Научные объекты

У каждой научной дисциплины есть небольшой модульный объект, который вы можете построить на подходящем участке. Каждый из них даёт умение, которое можно использовать быстрым действием. Зачастую, чтобы выполнить задачу в миссии, нужно находиться на участке с определённым научным объектом.

Строительство научных объектов

Чтобы построить объект, требуется следующее:

4 → Ваш исследователь обязан находиться на участке с пустой **стройплощадкой** (изображение шестерёнки).

5 → Выполните действие **строительства**, продвинув маркер времени на 1, если у вас нет знания, соответствующего типу этого объекта.

6 → Поместите выбранный объект (вместе с вашим кубиком качества) на стройплощадку.

→ Когда вы возвращаете себе кубики качеств в конце своего хода, переверните этот объект. Теперь он считается построенным, и вы можете его использовать.

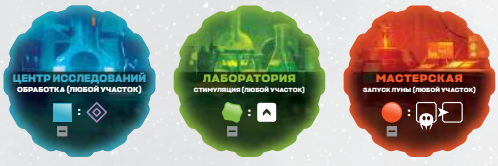


Использование научных объектов

Некоторые ячейки действий и задачи требуют, чтобы вы находились у определённого научного объекта. Это значит, что вы должны находиться на участке, где этот объект построен.



Вы можете использовать умения с построенных объектов **быстрым действием**. При этом ваше местоположение не имеет значения. Вы **не обязаны** находиться на одном участке с научным объектом. Кроме того, вы можете делать это сколько угодно раз до тех пор, пока способны оплатить стоимость умения.



→ **Центр исследований.** Потратьте 1 фишку данных, чтобы получить 1 понимание.

→ **Лаборатория.** Потратьте 1 фишку материала, чтобы улучшить 1 любое ваше качество на 1.

→ **Мастерская.** Потратьте 1 фишку энергии, чтобы переместить Луну на соседний участок.

Уничтожение научных объектов

Построив научный объект, вы получаете доступ к действию уничтожения на планшете момента. Чтобы его выполнить, требуется следующее:

7 → Ваш исследователь обязан находиться на участке с этим научным объектом.

→ Выполните действие уничтожения, продвинув маркер времени на 1.

→ Вернув кубики качеств в конце вашего хода, переместите научный объект на планшет открытий стороной с действием строительства вверх.

Научные объекты планеты

У некоторых планет есть уникальные объекты. Подробнее см. термин «Научный объект» на с. 34.

Тревога

Местность

Тревога

В начале партии в колоде тревог по 3 карты на игрока. Если исследователь должен получить карту тревоги, но не может, так как он максимально встревожен или колода опустела, то все теряют по 1 выносливости.

Это лишь вопрос времени, когда ваши тело и разум почувствуют воздействие более чем ненормальных условий.

У каждой планеты есть эффекты, которые заставляют вас закрывать **картами тревог** ячейки действий на вашем планшете. **Карта тревоги** блокирует ячейку действия, которую накрывает. Вы можете справиться с небольшим количеством тревоги, но если экипаж взвалит на себя слишком много, вы не выдержите напряжения и проиграете.

Получение тревоги и борьба с ней

Если эффект указывает вам получить тревогу (см. символ слева), сделайте следующее:

1. → Возьмите 1 карту **тревоги** из колоды под планшетом открытий и поместите её поверх 1 любой ячейки действия (кроме **отдыха**) на вашем планшете. Накрытая ячейка действия становится недоступной. Нельзя поместить карту тревоги поверх другой такой карты.
   → Эффекты тревоги применяются немедленно и действуют до тех пор, пока вы не уберёте эту карту. На каждой планете у вас будут разные поводы для тревоги — просто делайте то, что написано на карте.
   → Вы можете справиться с тревогой: переместите её карту на другую ячейку действия (кроме **отдыха**), уменьшив значение любого своего кубика качества на 1. Это быстрое действие, доступное всегда.
2. → Если в какой-либо момент карта тревоги и **жетон черты** оказываются на одной ячейке действия, карта тревоги всегда кладётся поверх этого жетона (см. с. 17).

Как убрать карту тревоги

- → Убирая карту тревоги, возвращайте её под низ колоды тревог.
- → От карты тревоги нельзя «отказаться», её можно убрать лишь специальным действием или эффектом.
- → Другой исследователь на вашем участке может убрать вашу карту **тревоги**, выполнив действие **поддержки** в свой ход.
- → Вы **не можете** выполнить действие **поддержки** по отношению к себе, если у вас нет подходящего умения или черты.

Максимальная тревога

- → **Если у исследователя 5 карт тревог и он должен взять 6-ю карту (у него не осталось ячеек действий, которые можно накрыть), то вместо этого каждый исследователь теряет 1 выносливость.**
- → **Если исследователь должен взять 1 карту тревоги, но колода опустела, каждый исследователь теряет 1 выносливость.**



Элементы на участках

Всё, что вам нужно, находится где-то на участках местности. Должно быть, иначе вам крышка. Вперёд, на поиски!

3 Название участка

Название участка, вызывающее трепет. Это реальное место!

4 Символы на краях участка

Символы на краях участка указывают, какие эффекты вы должны применить, пересекая их. Они **не влияют** на исследователя, которого вы несёте.

5 Эффекты участка

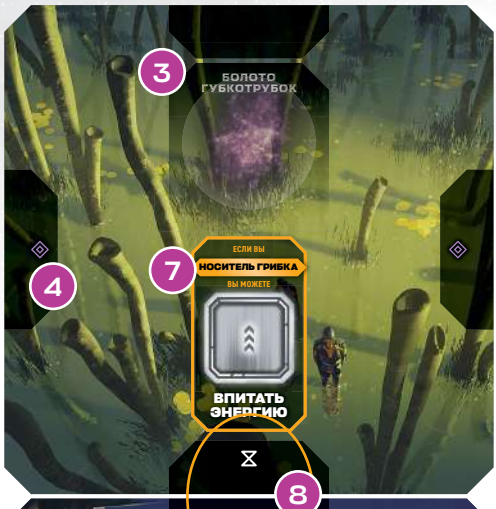
Эффекты, которые действуют на участке.

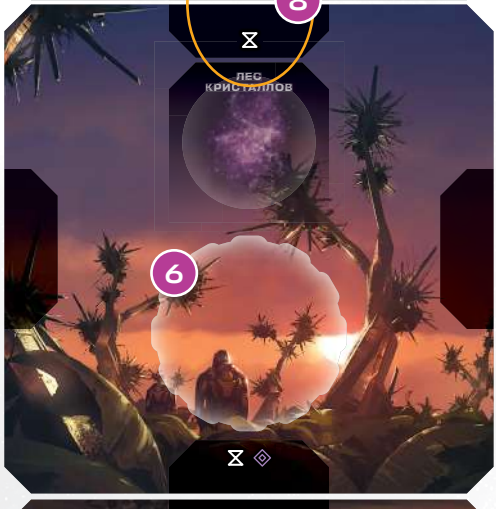
6 Стройплощадка

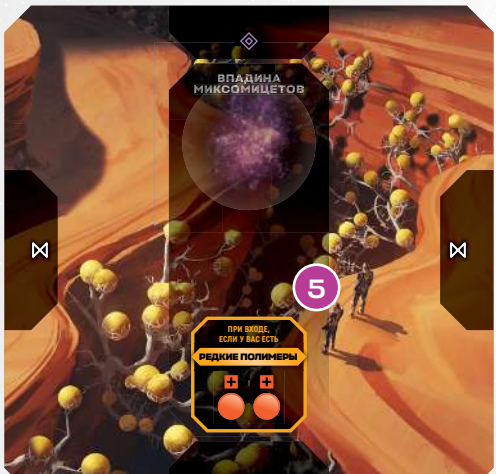
Подходящее место для строительства какого-либо **объекта**, например, **мастерской**, **лаборатории** или **центра исследований**, а также уникального объекта планеты.

7 Доступная ячейка действия

Вы можете использовать такую ячейку, только если находитесь на участке с ней. У некоторых действий есть условия или стоимость.







Перемещение исследователя

Исследование причудливых участков местности — ключ к вашему выживанию. Подумаешь, лёгкая, абсолютно безопасная и совсем не страшная увеселительная прогулка.

Основы перемещения

Это несложно! Просто перемещайте вашу фигурку на соседний участок и применяйте эффекты, если требуется.

В свой ход вы можете выполнить 1 действие **перемещения**.

- **Ваша базовая дальность перемещения равна 1.** Различные умения и эффекты могут влиять на неё.
- Все карты местности, находящиеся в игре, и жетон «Скарабея» считаются **участками**. Если вы можете переместиться на 1, значит, вы можете переместиться на любой из соседних участков.
- **Соседними** считаются все участки, соприкасающиеся краями с вашим по вертикали или горизонтали. Нельзя перемещаться по диагонали.
- Перемещение — необязательное действие. Вы можете перемещаться в пределах своей дальности и не обязаны преодолевать максимально возможное расстояние.
- Вы можете **перемещаться** в любой момент своего хода, но не можете прерывать и потом продолжать движение.
- Если вы **открыли новый участок** или решили **проявить качество**, ваше перемещение немедленно заканчивается, даже если у вас была возможность переместиться на большее расстояние.
- Если, перемещаясь, вы пересекли какие-либо символы на краях участков и/или оказались на участке с эффектом «При входе», немедленно примените соответствующие эффекты.

8 **Пример** (см. рисунок на с. 20). Перемещаясь с «Болота губкотрубок» в «Лес кристаллов», вы продвигаете маркер времени на 2.

- Если за одно перемещение вы проходите больше 1 участка, останавливайтесь, чтобы применить эффекты символов, которые пересекаете, и эффекты «При входе» каждого участка на вашем пути.

Чтобы узнать больше о том, в каком порядке применять эффекты при перемещении, см. «Перемещение» на с. 35.

Как перенести других исследователей

Выполняя действие **рывка**, вы можете перенести с собой исследователя с вашего участка.

- Эффекты символов на краях участков применяются к активному исследователю как обычно (и не влияют на переносимого исследователя).
- Эффекты «При входе» применяются к **обоим** исследователям.
- Эти правила распространяются и на исследователей без сознания (см. с. 16).

Исследование игрового поля

Открытие новых участков

Если вы находитесь на краю игрового поля и в колоде местности ещё есть карты, можете переместиться в неизвестность и открыть новый участок по соседству с вашим.

- Выберите пустую область по соседству с вашим участком (где нет других участков).
- Откройте верхнюю карту из колоды местности.
- Поместите её в выбранную область лицевой стороной вверх в ориентации «Скарабея» **(нельзя поворачивать только что открытые карты)**.
- Поместите вашего исследователя на новый участок, (если требуется, также выложите жетоны, отмеченные пунктиром) и примените все эффекты края участка, а также эффект «При входе» (если есть).

Иногда при подготовке к игре вам потребуется выложить карты местности определённым образом лицевой стороной вниз. Это **закрытые** участки. Перемещаясь на закрытый участок, откройте его, сохранив ориентацию, и поместите на него вашу фигурку (а также какие-либо жетоны, если нужно).

Описание Луны

Луна — это ваша очаровательная помощница, но в то же время мощный исследовательский робот, который может справиться практически с чем угодно. В свой ход (в любом порядке и в любой момент) вы можете переместить Луну и/или дать ей команду поискать ресурсы на участке, где она находится.

Перемещение Луны

Один раз в свой ход вы можете переместить Луну. Она отличный разведчик.

- У Луны базовая дальность перемещения равна 1. Различные умения и эффекты могут влиять на неё.
- Если Луна может переместиться на 1, значит, она может переместиться на любой из соседних участков.
- Луна игнорирует **все** символы на краях участков **и** эффекты «При входе».
- Луна может исследовать поле и открывать закрытые участки. В этом случае она немедленно заканчивает перемещение, даже если могла переместиться на большее расстояние.

Поиск ресурсов

Луна может сканировать свой участок, чтобы искать ресурсы определённого типа, которые ещё не добыты здесь (**данные** либо **материалы**).

- Выберите один из двух типов ресурсов, фишек которых ещё нет на участке (**данные** либо **материалы**), и бросьте соответствующий восьмигранный кубик.
- Поместите **на этот участок** столько фишек выбранного ресурса из запаса, сколько выпало. Эти ресурсы считаются доступными, но, чтобы их получить, вы должны выполнить действие **анализа данных** или **сбора материалов** (см. с. 26).
- Луна **не может** искать ресурс того типа, который **уже есть** на участке, — сначала соберите его.
- Луна может искать **материалы**, если на участке есть только **данные**, и наоборот.

Действия, для которых требуется Луна

Луна не только может выполнять обычные действия (**перемещение** и **поиск**), но также играет важную роль при выполнении многих других действий.

Луна и ячейки действий

Некоторым ячейкам действий требуется присутствие Луны.



Обычно это означает, что она должна помочь вам в этом действии. Или же бывают действия, для которых требуется присутствие Луны, а ваше — нет. Каждое действие уникально и придумано так, чтобы быть очевидным (не беспокойтесь, если сейчас это вам не понятно).

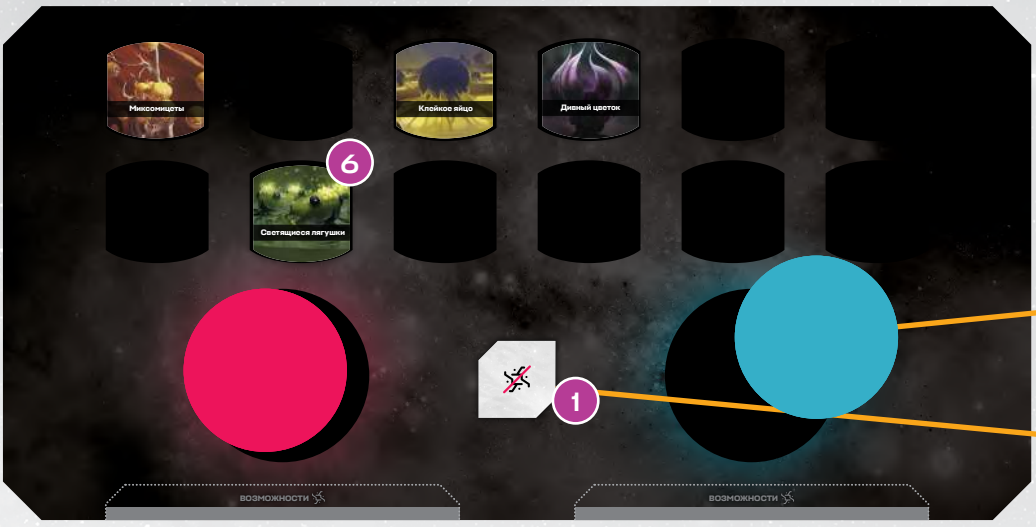
Программирование Луны

У Луны есть карта **основной функции** на планшете открытий, которая различается от планеты к планете. Это действие, которое вы можете выполнить в свой ход. Как правило, это что-то такое, что Луна может сделать **на своём** участке, **но вы можете дать ей команду на выполнение действия, находясь где угодно**.

Пример. На Веноре у Луны следующая **основная функция**: «Исследователь на участке Луны может убрать 1 тревогу». Исследователь на любом расстоянии от Луны может дать ей команду на выполнение этого действия, а целью эффекта станет исследователь на её участке.

Луна участвует и в других действиях. Например, вы можете использовать **кибернетическое открытие**, чтобы запрограммировать поведение Луны: вы тратите данные, и Луна выполняет действие, где бы она ни находилась.

Планшет момента и карты возможностей







Возможности

Чтобы достичь своих целей, вы должны воспользоваться всеми возможностями, которые предлагают вам эти странные миры. **На карте возможности** есть описание того, с чем вы столкнулись, исследуя планету, и есть ячейка действия: поместив в неё кубик, вы получите **находку**. Только пользуясь возможностями, которые подбрасывает вам судьба, вы будете уверены, что сделали всё, чтобы выжить.

Открытие возможностей

Вы **открываете возможность**, когда выполняете действие **изучения** на ещё не изученном участке. Для этого сделайте следующее:

1. → Выполните действие **изучения** с вашего планшета.
1. → Поместите **жетон изучения** на ваш участок (каждый участок можно изучить только 1 раз).
2. → Поместите 1 доступный маркер момента на ваш участок.
3. → Откройте верхнюю карту из колоды возможностей. Теперь она относится к этому маркеру момента.
4. → Зачитайте вслух текст открытой карты и примените её эффекты, указанные под художественным текстом (если есть).
5. → Объясните всем суть нового действия. Если на карте изображён компонент, обведённый пунктиром, найдите его и поместите на эту карту.
   → Теперь эта возможность существует «в моменте». Любой исследователь на участке с маркером момента может в свой ход использовать относящуюся к нему карту возможности.

Использование возможности

- → **Использовать возможность можно только в том случае, если вы «находитесь в моменте» (то есть на участке с маркером момента).**
- → Возможности остаются в моменте до тех пор, пока их не используют или от них не откажутся.
- → Любому исследователю на участке с маркером момента доступна относящаяся к маркеру возможность, и он может в свой ход выполнить действие с её карты, поместив на неё кубик качества.
- → Выполняя действие с карты, **немедленно примените её эффект**.
- → Ваш кубик качества остаётся на карте возможности (а она остаётся в моменте) до тех пор, пока вы не заберёте кубики качеств в конце своего хода. После этого возможность считается использованной. Сбросьте её карту и верните маркер момента на планшет момента.

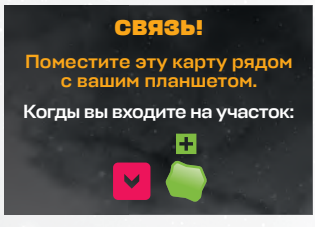
Отказ от возможности

Может случиться так, что вы захотите отказаться от одной возможности ради другой. Например, если вы не хотите использовать текущую возможность, можете отказаться от неё, сбросив её карту и освободив место для новой карты. Вы можете отказаться от возможности **быстрым действием**.

- → Уберите её карту в коробку и верните **маркер момента** на планшет момента.
- → Нельзя отказаться от возможности, на которую кто-либо поместил кубик качества: кубик остаётся в ячейке до тех пор, пока его не заберут в конце хода.
- → Нельзя отказаться от **связанной** возможности.

Связанные карты

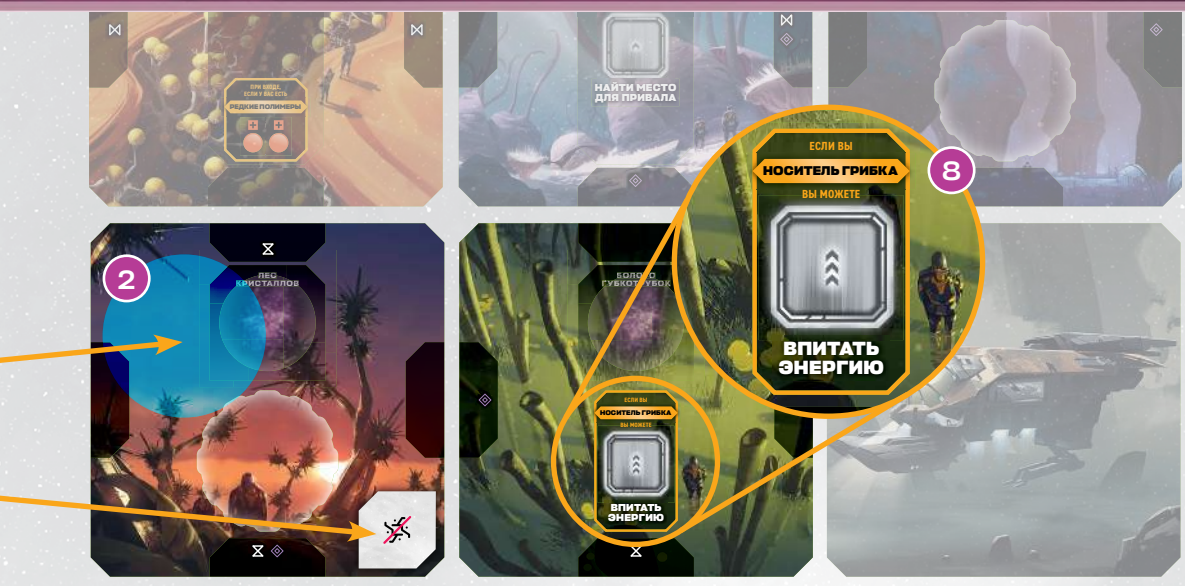
Некоторые карты становятся связанными с вами, **пока вы не примените все их эффекты**. Если карта возможности связана с вами, то маркер момента перемещается вместе с вашей фигуркой — вы становитесь неотъемлемой частью этой возможности.



Став связанным с картой, выполните следующее:

- → Поместите эту карту рядом с вашим планшетом. Не забывайте про её постоянные эффекты (если есть).
- → Если это карта возможности, поместите вашу фигурку на маркер момента. Теперь этот маркер перемещается вместе с вами.

Находки, аномалии и свойства



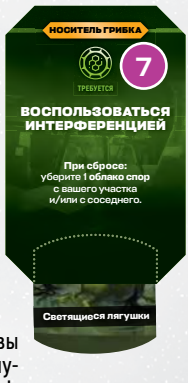
Находки и аномалии

Используя **возможности** и исследуя местность, вы будете открывать ячейки действий и приобретать необычные предметы и существ. Получая **жетон находки**, вы будете брать **карту аномалии**: она принесёт **свойства** и **умения**, которые вы сможете использовать, обладая нужными **знаниями**.

Получение находки и её аномалии

Получив **жетон находки**, выполните следующее:

6
- Возьмите жетон находки с планшета момента.
- Возьмите верхнюю карту из колоды **аномалий** под планшетом открытий и поместите её слева от вашего планшета.
- Поместите жетон находки на нижнюю часть карты аномалии.





Поздравляем! Теперь вы гордый обладатель перламутровых светящихся лягушек!

Как задействовать находку

Каждую находку можно задействовать, чтобы использовать её аномалию (применить её эффект сброса), но только если у вас есть необходимое научное знание. Чтобы **быстрым действием** задействовать находку и применить эффект её **аномалии**, требуется следующее:

7
- **Вы должны обладать подходящим знанием.**
- Примените эффект сброса этой аномалии.
- Сбросьте жетон находки и карту аномалии.

Находки и свойства аномалий

Как правило, у каждой карты аномалии есть **свойство**.
- Получая находку с такой аномалией, вы получаете указанное свойство.
- Знание, требующееся для эффекта сброса аномалии, не влияет на её свойство.

Свойства аномалий

В странных мирах с вами будут происходить странные вещи! Вы можете стать носителем живого грибка, развить магнетизм или просто очень ярко засветиться. Это **свойства**, которые вы можете приобрести. Они указаны в золотых рамках.

НОСИТЕЛЬ ГРИБКА

Если вы обладаете свойством — это неотъемлемая часть вас, оно всегда «активно». Допустим, у вас высокий рост. Быть высоким необходимо, например, для того, чтобы достать предмет с верхней полки. Для этого вам не нужно «активировать высокий рост», **вы и так высокий** и можете спокойно достать то, что нужно. Быть высоким также означает, что вы можете чуть чаще стукаться головой о что-либо: это просто последствия такого свойства. Иметь свойство вроде «носитель грибка» подразумевает то же самое: иногда оно позволит вам выполнять особые действия, а иногда из-за него определённые эффекты будут воздействовать на вас иначе.

Получение свойств

На каждой планете вы будете приобретать разные свойства. Обычно свойства дают аномалии. Иногда их приносит тревога или совершенно уникальный элемент планеты.
- Короче говоря, если вы обладаете компонентом (он лежит на вашем планшете или возле него) и на нём есть золотая рамка, то вы «обладаете» и указанным свойством.
  Пример. Карта аномалии слева, «Воспользоваться интерференцией», даёт вам свойство **носителя грибка** (вне зависимости от того, достаточно ли вам знания для эффекта сброса). Пока вы обладаете этим (или любым другим) компонентом с золотой рамкой «Носитель грибка», у вас есть и соответствующее свойство.
- Некоторые планеты могут дать вам свойства иным образом.

Эффекты свойств

Как правило, у свойств **нет своих эффектов**: они не влияют на игру, пока не сказано иное. На свойства могут ссылаться:
- Условия для выполнения действия.
- Проверки, результат которых определяет эффект.
- Действие, требующее от вас пожертвовать находкой, аномалия которой приносит определённое свойство.

8 **Пример.** Действие **«Впитать энергию»** на «Болоте губкотрубок» можно выполнить только в том случае, если у вас есть свойство **носителя грибка**.

Миссии



Выживание на планете

Выжить — это ваша основная цель. **В миссиях** указано, что нужно для этого сделать. Если вы выполнили миссию и вернулись на корабль в полном составе (вместе с Луной), значит, вы выжили. Поздравляем с успешно продлённым существованием.

Каждую партию вы будете пытаться выполнить одну из миссий на выбранной планете. Каждая миссия представляет собой отдельное приключение на ней. Миссии можно проходить в любом порядке (хотя, как правило, для знакомства с планетой больше всего подходит миссия А). Каждая миссия существует сама по себе, как если бы то было ваше единственное посещение этой планеты. Считайте, что все миссии на одной планете происходят в параллельных вселенных, не пересекаясь друг с другом. Вы можете посетить одну и ту же планету множество раз, но с точки зрения сюжета ваш экипаж делает это лишь единожды.

Выполнение миссий

Миссия — это история знакомства вашего экипажа с новым миром, которая будет развиваться, подобно сюжету в книге. В любой момент игры вы будете видеть только 1–2 карты миссии. При подготовке к игре карты лежат в стопке с картой 1/8 наверху.

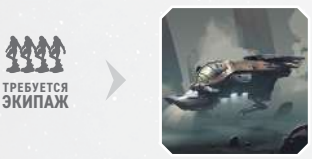
1 → Зачитайте вслух её **название и вступление**, затем «перелистните» эту карту, поместив слева от стопки другой стороной вверх.

2 → Теперь перед вами открыты 2 карты: карта 2/8 слева содержит инструкцию по подготовке к игре. Карта 3/8 справа описывает вашу первую задачу. Зачитайте вслух весь текст. Убедитесь, что все понимают поставленную задачу. Выделенный курсивом текст сюжетный, и читать его нужно с должным драматизмом.

3 → В цветной полосе указано условие, которое нужно выполнить, чтобы перейти к следующей задаче. Выполнив его, откройте новую задачу, «перелистнув» текущую карту в стопку слева.

→ Как правило, выполняя миссию, вы заметите, что карты слева содержат художественный текст и эффекты, а карты справа — поставленные задачи.

→ Продолжайте в том же духе, пока не дойдёте до последней карты. Последняя задача каждой миссии заключается в том, чтобы всем экипажем вернуться на «Скарабей». Когда все исследователи и Луна окажутся на «Скарабее», вы выиграете!



Время и доверие

Выполнение задач миссии

Каждая миссия уникальна, и каждая задача должна быть очевидной. **Внимательно читайте текст и делайте ровно то, что указано на картах.** У каждой задачи свои условия. Если вы не знаете, что нужно делать, обратите внимание на указания в цветной полосе внизу карты.

Некоторые задачи предписывают вам создать определённые условия на планете. Как только вы это сделаете, задача считается выполненной.

4 **Пример.** Задача на карте «Кто в лес, кто по грибы», состоит в том, чтобы построить 3 научных объекта. Построив 3 объекта, вы выполните условие в цветной полосе и продвинетесь по сюжету, перевернув карту.

Кроме того, на некоторых картах миссий есть ячейки действий. Как правило, чтобы выполнить такую задачу, вы должны сначала создать определённые условия на планете, получить ресурсы или оказаться на конкретных участках, а затем выполнить действие ячейки.

5 **Пример.** Карта «... говорили мы о еде с тобой» указывает вам особым образом собрать ресурсы, получить нужные знания и оказаться в лаборатории, чтобы использовать ячейку действия.



Когда задача предписывает проявить качество (например, для **обработки припасов**), вы продвинетесь дальше в миссии, как только заберёте кубик качества в конце своего хода.

Примечание по порядку применения эффектов. Так как продвижение к следующей карте — часть эффекта перегруппировки, то, если у перегруппировки есть иные эффекты и последствия, вы по-прежнему считаетесь для них активным исследователем.

Это лишь два примера задач из множества, которые вам нужно будет выполнить во время миссии. Так что беритесь за работу. Ни пуха ни пера!

Победа. Выполнение миссии

Выполнив миссию и вернувшись всем экипажем (включая Луну) на «Скарабей», **вы побеждаете в игре**.



Время

Время — это ресурс, который нужно умело использовать, чтобы выжить. Каждый ход активный исследователь должен **отдыхать**, помещая свой кубик качества в соответствующую ячейку и тем самым продвигая маркер времени на 1 деление. Тратьте время с умом. Не бойтесь этого!

Продвижение маркера времени

Вы можете потратить **время** множеством способов: перемещаясь через символы времени на краях участков, выполняя действия, для которых требуется время, используя возможности и т. д. Короче говоря, если то, что вы делаете, использует хотя бы **1 символ времени**, то вы тратите время.

Если за эффект или действие нужно заплатить временем, выполните следующее:

6 → Продвиньте маркер **времени** на 1 деление вправо за каждый символ **времени**.

7 → Если маркер оказался на делении с жетоном активации, остановитесь и по порядку примените соответствующие эффекты.

8 → Если маркер находится на последнем делении шкалы и должен продвинуться вправо, поместите его на первое деление: **каждый исследователь теряет 1 выносливость**. Это происходит, только когда маркер должен продвинуться **дальше последнего деления**, а не тогда, когда только достиг его.

Жетоны активации на шкале времени

Многие карты указывают поместить жетоны активации на шкалу времени, чтобы в определённый момент вы применили указанные эффекты. В заметках о планете и в описании миссии вы сможете узнать, как работают такие жетоны. Если в инструкции по подготовке планеты или в каком-либо эффекте не упоминаются жетоны активации, значит, ни один из них не используется.



Доверие в экипаже

Все вы друг для друга — последняя надежда и, в иные моменты, — головная боль. То, как вы справляетесь с трудностями, будет влиять на сплочённость вашей команды, укрепляя или ослабляя **доверие в экипаже**.

9 → **Доверие в экипаже** отмечает маркер доверия на соответствующей шкале.

→ Если эффект снижает доверие в экипаже, переместите этот маркер на деление **с низким доверием**. Все исследователи переворачивают свои жетоны черт тёмной стороной вверх и помещают их на соответствующие ячейки действий.

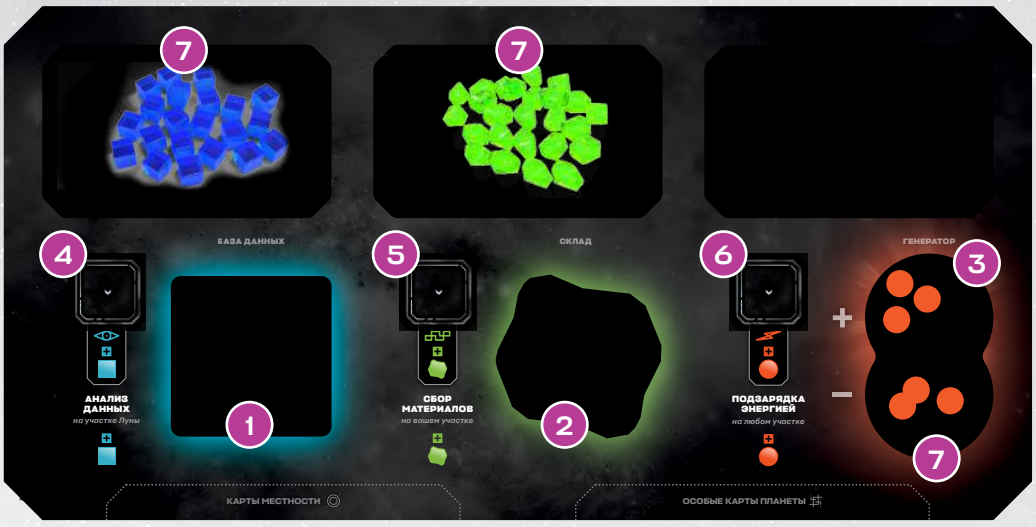
→ Если низкое доверие нужно снова снизить, маркер остаётся на текущем делении, а экипаж ухудшает качества на 2 (распределяя между исследователями как угодно).

→ Если эффект повышает доверие в экипаже, переместите маркер на деление **с высоким доверием**. Все исследователи переворачивают свои жетоны черт светлой стороной вверх и помещают их на соответствующие ячейки действий.

→ Если высокое доверие нужно снова повысить, маркер остаётся на текущем делении, а экипаж улучшает качества на 2 (распределяя между исследователями как угодно).

Пример. Вас трое, вам нужно повысить высокое доверие и решить, как распределить 2 улучшения качеств. Один исследователь мог бы улучшить любое качество на 2, а остальные ничего бы не получили. Или двое исследователей могут улучшить по 1 своему качеству на 1, для третьего же ничего не поменяется. Жетоны черт не нужно переворачивать, так как они уже лежат светлой стороной вверх.

Планшет ресурсов







Ресурсы

В игре 3 основных ресурса, общих для всех исследователей: данные, материалы и энергия.

Данные	Материалы	Энергия
Хранятся **в базе данных** экипажа.	Хранятся **на складе** экипажа.	Хранится в верхней половине **генератора**.
1	2	3

Получение ресурсов с помощью анализа, сбора и подзарядки

Обычно, чтобы получить ресурсы, нужно поместить кубики качеств в ячейки действий на планшете ресурсов. **Данные** и **материалы**, в отличие от **энергии**, нужно сначала добыть на участке, прежде чем собирать, а энергию можно получить когда угодно.

Получение **данных**:

4
- → Данные можно получить на участках.
- → Дайте Луне команду поиска, чтобы добыть материалы на её участке (если их там нет в текущий момент, см. с. 21). Поиск Луны добавит данные из запаса на её участок.
- → Выполните **анализ данных**, чтобы Луна собрала доступные данные **на своём участке** и добавила их в базу данных экипажа.

Получение **материалов**:

5
- → Материалы можно получить на участках.
- → Дайте Луне команду поиска, чтобы добыть материалы на её участке (если их там нет в текущий момент (см. с. 21). Поиск Луны добавит материалы из запаса на её участок.
- → Проведите **сбор материалов**, чтобы добавить материалы **с вашего участка** на склад экипажа.

Получение **энергии**:

6
- → Проведите **подзарядку (ваше местоположение не имеет значения)** и переложите фишку энергии из нижней (разряженной) половины генератора в верхнюю (заряженную).

Получение ресурсов с помощью эффектов

Многие эффекты могут принести вам ресурсы. Применяя эффекты этих символов где-либо, **кроме анализа данных** и **сбора материалов**, вы получаете ресурсы из запаса, а не с участка.



7 Применяя эффекты таких символов (не с планшета ресурсов), получайте ресурсы из запаса, а не с участка, и добавляйте их в базу данных или на склад соответственно. В случае с энергией это по-прежнему означает, что вы должны переложить фишку из разряженной половины генератора в заряженную.

Бонусы анализа, сбора и подзарядки за качество

Каждая ячейка действия на планшете ресурсов даёт бонус, если вы помещаете в неё определённый кубик качества. Такие бонусы приносят вам второй ресурс **из того же источника**.

Пример. Проявляя внимательность при **анализе данных**, вы получите 2 фишки данных с участка Луны вместо 1.

Только в случае анализа данных и сбора материалов символ «получите ресурс» означает, что вы получаете ресурсы с участка, а не из запаса.

Трата ресурсов

Многие действия и эффекты требуют потратить ресурсы. Убирайте такие ресурсы **из базы данных**, **со склада** или **из генератора** обратно в запас. Расходуя энергию, помещайте фишки из заряженной половины генератора в разряженную.

Последние напутствия

Прочие элементы планшета ресурсов

Карты местности

8 Выбрав планету, поместите её карты местности лицевой стороной вниз рядом с этим планшетом. Многие заметки о планетах и миссии могут содержать инструкции по раскладке игрового поля. Если нет указаний, карты местности хранятся здесь, пока вы не выполните действие исследования (см. с. 21).

Особые карты планеты

9
- → У каждой планеты есть набор уникальных карт — обращайтесь к заметкам о планете, чтобы узнать о них больше. Если карты планеты определённого типа не указаны в заметках, **не смотрите** их лицевую сторону; оставьте их в коробке либо отложите их к другим картам планеты, пока не получите другие указания.
- → Если у планеты есть особые карты нескольких типов, разделите их на колоды.

Пример. У Странноса есть особые карты нескольких типов. При подготовке к игре вы разделите их на колоды по типу. Если вы раскладываете поле по примеру со с. 6 настоящих правил, у вас останется для них место, как показано на с. 7.

Хранение и подготовка к следующим партиям

Разложите всё по местам перед новой игрой заранее

Органайзеры разработаны так, чтобы игру можно было быстро разложить на столе и собрать обратно в коробку. Закончив партию, обратитесь к «Быстрому сбору игры» на боку коробки базовой игры. Компоненты в 4 планшетах-органайзерах не нужно перекладывать, просто уберите планшеты вместе с содержимым, т. е., в следующий раз вам нужно будет только достать их из коробки.

Что дальше?

Проверка и пример хода игрока

К этому моменту вы уже должны быть готовы начать игру. Убедитесь, что вы по порядку выполнили следующие этапы:

- → Подготовка базовых компонентов игры.
- → Подготовка по заметкам о планете.
- → Подготовка к миссии.

Убедитесь ещё раз, что вы прочли художественный текст заметок и миссии. Все участники должны понимать, в чём заключается ваша первая задача. После этого выберите первого игрока и начните партию; передавайте право хода по часовой стрелке.

Пример хода вы можете посмотреть в приложении А (см. с. 44–45).

Подробные инструкции

Если у вас в ходе игры возникли вопросы, обратитесь к главе «Подробные инструкции» (см. с. 27), она же служит указателем, глоссарием и превентивной мерой против споров на форумах. При знакомстве с игрой мы не рекомендуем заглядывать в эту главу — просто начните партию и идите вперёд к приключениям!

Если вам **не хватило** правил выше, рекомендуем ознакомиться с «Золотыми правилами» на следующей странице.

Время исследовать!

(Вставьте необходимое позитивное и ободряющее заключение. Вы его заслужили.)

Оставайтесь такими же классными — мы будем за вас болеть!

Занимательный факт: вы можете через всю планету обмениваться друг с другом ресурсами благодаря передовой сети нулевой массы в ваших скафандрах. Да! Спасибо тебе, наука!

Благодаря знанию, которое у вас теперь есть, друг другу, Луне и вам самим — все вы должны быть готовы отправиться в неизвестность!

Космос опасен. Постарайтесь не умереть.



Подробные инструкции. Глоссарий

Глоссарий, памятка и донельзя мельчайшие нюансы



Стоп

Не делайте этого.

Ни слова дальше, читайте только если вам действительно очень надо (если повезёт, то вы никогда сюда не заглянете).

В этой главе сплошная ерундистика. Она нужна только для исключительных случаев конфликта формулировок и странных поворотов событий, требующих подробных пояснений, поиска ответов на форумах и — самое досадное! — ожидания лучших времён.

Именно для таких случаев мы добавили эту главу. Пусть она сослужит вам добрую службу. Но более того, пусть уж лучше она вам никогда не пригодится!

Золотые правила

Прежде чем вы продолжите, пожалуйста, запомните следующие 2 правила.

Если вы примените их должным образом, вам не понадобятся все последующие разъяснения, а счастье станет чуточку ближе.

Правило «Воображение превыше всего»

Если возник вопрос, может ли исследователь осуществить странную, но изобретательную комбинацию эффектов, и никто не знает наверняка, то ответ: **да, может**.

Космос активно пытается вас убить. У вас не так много путей к спасению! Если кто-то придумал крутой необычный способ сохранить вам жизнь — примите помощь без лишних вопросов! Смело выполняйте свои быстрые действия. Позвольте себе выпутаться из непредсказуемых ситуаций любым безумным способом, который придёт вам в голову. Вы же мегамозг, не стесняйтесь этого.

Если вы хотите одним глазком глянуть, может ли кто-либо исполнить задуманное, смело захлопните правила, довольно посмотрите этому человеку в глаза и скажите: «Да, ты можешь так сыграть!»

Правило «Здесь и сейчас»

Играйте так, как кажется логичным большинству из вас. Нет, правда.

Если вы захотите потом заглянуть в правила и обнаружите, что играли не так, как там написано... Ну что ж, в следующий раз вы не повторите эту ошибку. Не останавливайте игру, только чтобы уточнить спорный момент по взаимодействию и порядку применения эффектов. Обсудите его немного, доверьтесь интуиции и продолжайте партию. Извини, исследователь, мы знаем, как это тяжело, и остальной экипаж благодарит тебя за то, что ты сумел отпустить ситуацию.

Глоссарий. Дополнительные детали

Этот раздел должен помочь с поиском ответов на вопросы, если, применив «Золотые правила», вы так и не смогли продолжить игру.

Считайте этот раздел смесью указателя и глоссария. Каждая статья направит вас к нужной странице правил и в большинстве случаев предоставит подробные уточнения. **Эти статьи — всего лишь дополнения к правилам, а не полное описание игровых аспектов.**

Если информация в этом разделе нисколько не проясняет вашу ситуацию, то, пожалуйста, пришлите авторам игры гневный имейл, чтобы они осознали свою профнепригодность, ворочались без сна и беспрестанно каялись.

Активный исследователь

Тот, кто ходит в текущий момент игры. Активным всегда является только 1 исследователь.

Активный исследователь остаётся таковым до тех пор, пока не выполнит перегруппировку и не применит все её эффекты.

Аномалия (см. с. 23)

Аномалия — это карта с уникальными характеристиками жетона находки, которую вы берёте с верха колоды, получая такой жетон. Каждая ваша аномалия относится к одной из ваших находок, если нет иных указаний. Пока у вас есть жетон находки, вы обладаете свойством его аномалии. Также вы можете применить эффект аномалии (если у вас есть нужное знание), **задействовав** соответствующую находку.

- Ещё раз: пока вы обладаете находкой, вы обладаете и свойствами её аномалии, указанными в золотой рамке (например, «Носитель грибка»). Вам не нужно «активировать» эту карту или обладать знанием, чтобы обладать и её свойством.
- Как только вы сбросите жетон находки, у вас больше не будет свойства, которое даёт его аномалия.
- Если вы потеряли находку или доставили её куда-либо по заданию (но не задействовали), то вы не применяете эффект сброса её аномалии.
  Пример. Если вы сбросили находку, чтобы выполнить условие какого-либо действия, эффект сброса её аномалии не применяется.
- Если не сказано иное, находка и аномалия образуют пару и считаются одним целым, как только вы их получаете. Эффект, указывающий передать жетон находки, сбросить его или сделать с ним что-либо другое, также влияет и на относящуюся к нему карту аномалии. Считайте их одним компонентом игры.
- В игре столько же жетонов находок, сколько и карт аномалий. Если вы получили находку, а все карты аномалий уже находятся в игре, велика вероятность, что на каком-то этапе вы допустили ошибку. Если по непонятной причине у вас закончатся аномалии, перемешайте все сброшенные карты аномалий и сформируйте новую колоду.
- На некоторых планетах встречаются аномалии, эффекты которых можно применять, не задействуя находки. Как правило, это можно сделать раз в ход быстрым действием, оплатив его стоимость по аналогии с открытиями.
- Эффект аномалии применяется к исследователю, который сбросил её (задействовав находку), вне зависимости от того, чей сейчас ход.

Пример. Если в ваш ход другой исследователь задействует находку, на аномалии которой сказано: «При сбросе: добавьте 2 фишки данных на ваш участок», то данные добавляются на участок этого исследователя, несмотря на то, что ходите вы.

См. также: быстрое действие, находка, прерывание.

База данных (см. с. 26)

Хранилище данных (вид ресурса), которыми обладает экипаж в текущий момент. Данные в базе принадлежат всем исследователям, и все в любой момент имеют к ним доступ.

См. также: данные, ресурсы.

Базовый набор компонентов

Это компоненты, которые вы используете в каждой партии. Для каждой игры вам необходим базовый набор компонентов и набор компонентов выбранной планеты.

См. также: коробка планеты.

Без сознания (см. с. 16)

Вы теряете сознание, когда ваш маркер выносливости перемещается на розовое деление соответствующей шкалы.

Нет способа привести в чувство исследователя без сознания. Вы либо к нему скоро присоединитесь, либо каким-то образом сможете выполнить миссию, вернуть его на корабль и спасти ему жизнь.

Когда исследователь теряет сознание, его карты тревог остаются у него. Они не возвращаются автоматически в колоду тревог. Тем не менее вы по-прежнему можете поддержать исследователя без сознания. Он потерял лишь сознание, а не жизнь.

Если другой исследователь без сознания, вы можете сделать следующее:

- Обменяться с ним открытиями и предметами из инвентаря (принять и/или отдать что-либо), если вы на одном участке.
- Перенести его действием рывка.
- Применить к нему какие-либо эффекты. Умения, позволяющие поместить исследователя на другой участок, весьма полезны в таких ситуациях.
- Убрать у него карты тревог с помощью поддержки и других эффектов.
- Учитывать его присутствие для действий миссий (иногда для этого требуется особенно остроумное обоснование того, как это происходит в сюжете).
- Спасти ему жизнь, вернув на корабль пока не стало слишком поздно, и, таким образом, победить в игре.

Вы не можете использовать его знание, карты открытий и выполнять за него какие-либо действия.

Применение эффектов на исследователей без сознания **может** привести к странной цепочке событий. Например, применяя к ним эффект поддержки или создания теории, вы можете убрать у них тревогу или увеличить их понимание, несмотря на их бессознательное состояние. Не думайте об этом слишком много, это ж научная фантастика. Или — **разберитесь** в этом хорошенько, это же научная фантастика!

Борьба с тревогой (см. с. 20)

Быстрым действием вы можете уменьшить значение вашего кубика качества, чтобы переместить карту тревоги с одной **вашей** ячейки действия на другую (но не на ячейку отдыха). Вы не можете переместить её на ячейку действия другого исследователя, если какой-либо эффект не позволяет вам это сделать.

См. также: тревога.

Быстрое действие (см. с. 13)

Это действие, которое вы можете выполнить в любой момент хода любого исследователя. Быстрые действия прерывают любой сработавший, но ещё не применённый эффект.

Зачастую прерывание не будет иметь значения. Но иногда довольно полезно и удобно ответить быстрым действием на происходящее, прервав эффект.

Эти правила могут казаться запутанными. **Советуем помнить о быстрых действиях следующее: вы можете выполнять их когда угодно. Выполняя такое действие, вы приостанавливаете все эффекты в игре. Всё, конец запутанной части правил.**

Если вы хотите подробнее узнать о порядке, в котором применяются эффекты быстрых действий, см. «Прерывание» на с. 36 и да помогут вам звёзды!

См. также: прерывание.

«В начале хода» и «В начале вашего хода»

- Эффект «В начале хода» нужно применять до того, как активный исследователь выполнит какое-либо обычное действие (проявит качество, запрограммирует Луну, переместится и т. д.).
- Если таких эффектов несколько, применяйте их по отдельности в любом порядке.
- Вы можете выполнять быстрые действия до применения эффектов «В начале хода» и между ними, если таких эффектов несколько.
- «В начале каждого хода» означает в начале каждого отдельного хода. То есть это ваш ход, затем ход Елены, затем ход Татьяны, затем снова ваш и т. д.
- Если постоянный эффект применяется «В начале вашего хода», то применяйте его в начале **каждого вашего** хода.

Внимательность (см. с. 14)

Одно из трёх качеств, представленное кубиком с соответствующими символами на 2 гранях. Количество точек на верхней грани кубика показывает, насколько у вас развито это качество в настоящий момент.

Некоторые ячейки приносят бонус за внимательность: чтобы получить этот бонус, поместите в них кубик внимательности. В остальном у внимательности нет никаких эффектов, и нет преимущества или недостатка в том, чтобы использовать её вместо решительности или любознательности.

См. также: качество.

Возможность (см. с. 22, 23)

Возможности — это события, которые появляются в игре из-за действия изучения. Изучая местность, поместите на ваш участок маркер момента и откройте карту с верха колоды возможностей. У каждой такой карты есть небольшой художественный текст и уникальная ячейка действия, которая становится доступна всем, кто находится на участке с маркером момента.

- Луна не может использовать карту возможности, если не указано, что присутствие исследователя не обязательно. Если требуется присутствие Луны, предполагается, что вы будете вместе с ней.
- Если одна из колод возможностей опустела, пополните её картами из другой колоды (вы разделяете карты на две колоды просто для удобства).
- Каждый участок можно изучить только один раз; карт возможностей хватит на все участки. Если вы хотите изучить местность, но карт возможностей не осталось, велика вероятность, что вы в какой-то момент забыли выложить жетон изучения.

Отказ от возможности

- Быстрым действием вы можете отказаться от текущей возможности: сбросьте её карту и верните её маркер момента на планшет момента. Нельзя отказаться от возможности, связанной с исследователем, или возможности, эффект которой применяется в текущий момент.
- Это должно работать так: открывается возможность, применяются её немедленные эффекты (если есть), затем возможность становится доступной «в моменте». Если вы не хотите использовать эту возможность, то можете сбросить её, освободив место для другой.
- Так как отказ от возможности — это быстрое действие, то оно прерывает (останавливает) остальные эффекты. Обратите внимание: вы не можете отказаться от возможности, если она **связана** с исследователем или если её эффект применяется в текущий момент.
- Иными словами, вы не можете:
  а) отказаться от связанной возможности;
  б) открыть возможность и отказаться от неё, если вам не понравился её немедленный эффект;
  в) использовать её ячейку действия и отказаться от неё, прежде чем полностью примените эффекты этой ячейки.

Подробные инструкции. Глоссарий

Глоссарий, памятка и донельзя мельчайшие нюансы

Восстановление

Это действие можно выполнить, поместив кубик качества в ячейку восстановления на вашем планшете. Оно увеличивает на максимум значение помещённого кубика. Но вам придётся снизить доверие в экипаже.

В ситуациях на грани жизни и смерти доверие товарищей к вам может упасть, если они увидят, как вы бездельничаете.

Время и шкала времени (см. с. 25)

Эта шкала отображает ход времени. Вы помещаете на неё жетоны активации, чтобы отметить, в какой момент должно что-либо произойти. Кроме того, эта шкала — одна из причин, по которой экипаж теряет выносливость.

- Каждый раз, применяя эффект или выполняя действие с символом времени (например, отдых), продвигайте маркер вправо по шкале.
- Любой эффект, предписывающий вам продвинуться по шкале времени или потратить время, означает, что вы должны переместить маркер времени на 1 деление вправо за каждый символ времени.
- Многие карты планеты и миссии указывают поместить жетон активации на определённое деление на шкале. Эффект такого жетона сработает, **когда маркер времени достигнет деления с ним**.
- Если жетон активации нужно поместить на деление с маркером времени, его эффект не срабатывает. Он применится лишь тогда, когда маркер времени **переместится на деление с ним**.
- Продвигая маркер времени на несколько делений, сначала завершите это продвижение, а затем по порядку примените эффект каждого жетона активации на его пути. Сначала полностью примените эффект одного жетона (а также все эффекты, вызванные его применением), прежде чем применять следующий.

Применение эффектов нескольких жетонов

Если вы собираетесь читать дальше, самое время вспомнить про правило «Здесь и сейчас»: применяйте эффекты в том порядке, который кажется вам логичным, и живите спокойно.

Или же рассмотрите пример ниже и действуйте похожим образом:

1. На шкале времени есть 3 жетона активации. Наверное, такого никогда не произойдёт, но в этом примере для наглядности — произошло.

2. Вы продвигаете маркер времени на 4 деления, проходя 2 жетона.

3. Вы начинаете применять эффект 1-го жетона, который указывает исследователям получить по 1 карте тревоги. Из-за тревоги у исследователей ухудшаются качества, что приводит к потере времени.

4. Вы продвигаете маркер времени из-за тревоги, проходя 3-й жетон активации.

5. Так как вы фактически всё ещё применяете эффект 1-го жетона, теперь вы применяете эффект 3-го жетона, потому что из-за применения эффекта 1-го жетона достигли 3-го.

6. Полностью применив эффект 3-го жетона, вы полностью применили и эффект 1-го жетона и теперь переходите ко 2-му жетону.

А мы ведь говорили: «Здесь и сейчас»! Вы отчаявшиеся учёные, блуждающие по чужой планете; всё это происходит одновременно в большом, хаотичном и жутком клубке событий. Пересильте себя и не старайтесь сделать всё по правилам, а просто примените все сработавшие эффекты в любом удобном порядке и продолжайте играть.

Выносливость и маркер выносливости (см. с. 16)

Если у всех исследователей закончилась выносливость, то вы проигрываете.

- Если **у вас** закончилась выносливость, вы теряете сознание и больше не можете выполнять действия. Единственное, что вы можете — беспомощно ждать своей участи.
- Выносливость заканчивается, когда маркер выносливости **достигает** розового деления на шкале выносливости.
- Ещё раз: маркер на розовом делении не означает, что у вас осталась 1 выносливость. Это означает, что у вас **нет выносливости** и вы находитесь без сознания.

Высокое доверие (см. с. 25)

Это значит, что маркер доверия находится в правой части соответствующей шкалы (на делении с названием «Высокое доверие»). При высоком доверии жетоны черт должны лежать светлой стороной вверх.

См. также: доверие.

Генератор (см. с. 26)

Хранилище энергии (один из видов ресурсов).

- Верхняя половина генератора — «заряжена» (+) энергией, которая есть у экипажа в текущий момент. Энергия принадлежит всем исследователям, и любой исследователь в любой момент имеет к ней доступ.
- Нижняя половина генератора «разряжена» (–) — то есть энергия в ней считается израсходованной. Израсходованную энергию нельзя использовать.

См. также: генератор, ресурсы, энергия.

Данные (см. с. 26)

Один из трёх видов ресурсов в игре (помимо материалов и энергии).

- Данные представлены полупрозрачными синими фишками и хранятся в верхней части планшета ресурсов (запас).
- Получая данные, вы помещаете такие фишки в нижнюю часть планшета (базу данных). Данные в базе принадлежат всем исследователям, и все в любой момент имеют к ним доступ.
- Данные из запаса можно добавить на участок, дав Луне команду поиска (или с помощью какого-либо эффекта), а затем их можно поместить в базу данных действием анализа данных (или с помощью какого-либо эффекта).
- Проводя анализ данных, можно получить только те данные, что находятся на участке Луны.
- Данные, которые приносит эффект (не использующий слова «участок», «соседний» или иные формулировки, касающиеся местности), нужно брать из запаса и помещать в базу данных.
- Потратив данные для выполнения действия или потеряв их из-за какого-либо эффекта, переместите их из базы данных в запас.

См. также: ресурсы.

Деление шкалы

Это место для фишек, жетонов и маркеров на различных шкалах (времени, выносливости, понимания и т. д.).

- Если несколько эффектов указывают выложить жетоны на одно деление, сделайте это, но помните, что их эффекты действуют независимо друг от друга.
- Если одновременно срабатывают эффекты нескольких таких жетонов, применяйте их по отдельности в любом порядке.

Доверие в экипаже (см. с. 25)

Символизирует вашу веру друг в друга. Маркер доверия на соответствующей шкале планшета времени и доверия показывает, как у вас идут дела в настоящий момент.

- При низком доверии жетоны черт экипажа должны лежать тёмной стороной вверх.
- При высоком доверии жетоны черт экипажа должны лежать светлой стороной вверх.
- Когда маркер доверия переходит от одного состояния к другому, все исследователи переворачивают свои жетоны черт нужной стороной вверх.
- Если низкое доверие должно снизиться или высокое повыситься, то исследователи распределяют между собой 2 ухудшения или улучшения качеств соответственно.
- Если вы должны несколько раз подряд повысить или снизить доверие, улучшите или ухудшите качества соответствующее количество раз.
  Пример. При низком доверии эффект указывает вам 2 раза снизить доверие. Распределите 4 ухудшения качеств между всеми исследователями.
- Нет явно хороших или явно плохих черт, каким бы доверие в экипаже ни было. Это попросту различные проявления личности. Некоторые люди показывают себя с лучшей стороны при низком доверии, другие — ленятся при высоком.

См. также: жетон черты, распределение.

Доставить что-либо куда-либо

Если вы должны доставить какой-либо компонент к определённому научному объекту, это значит, что вы должны принести этот компонент на участок с построенным объектом указанного типа и сбосить его.

Пример. Если требуется доставить находку в лабораторию, вы должны прийти на участок с построенной лабораторией и сбросить эту находку вместе с её картой аномалии. При этом вы не применяете эффект сброса аномалии, так как не задействовали находку, а просто доставили её.

См. также: сброс.

«Если возможно»

Эффект или часть эффекта, указанные после слов «Если возможно», **должны** применяться по возможности. Но если описанное сделать невозможно, вы всё равно можете выполнить действие, дающее такой эффект.

Пример. Действие ячейки указывает: «Если возможно, уберите 1 карту тревоги». У вас нет тревоги, поэтому вам нечего убирать, но вы по-прежнему можете проявить качество и выполнить это действие.

Жетон изучения (см. с. 16, 22, 23)

Выполняя действие изучения, вы помещаете такой жетон на ваш участок, отмечая, что он **изучен**. Каждый участок можно изучить только 1 раз.

Жетон черты (см. с. 17, 25)

Уникальный жетон игрока, изменяющий одну из 6 ячеек действий на его планшете.

- При высоком доверии все жетоны черт должны лежать светлой стороной вверх.
- При низком доверии все жетоны черт должны лежать тёмной стороной вверх.
- Вы не можете выполнить действие ячейки, накрытой жетоном черты. Примите себя такими, какие вы есть.
- Карта тревоги на одной ячейке с жетоном черты всегда лежит поверх него вне зависимости от того, какие из этих компонентов оказались здесь раньше и какая странная цепь событий к этому привела.
- Нет явно хороших или явно плохих черт, каким бы доверие в экипаже ни было. Это попросту различные проявления личности.

Жетон персонажа (см. с. 16)

Круглый жетон с изображением персонажа, выбранный вами при подготовке к партии. Иногда он лежит без дела всю игру и просто показывает лицо вашего исследователя для большей атмосферности. А порой он вовсю используется особыми правилами планеты или миссии. До тех пор, пока не сказано иное, храните этот жетон на вашем планшете и не думайте о нём.

Жетон активации (см. с. 25)

Вы помещаете такой жетон на шкалу времени, чтобы обозначить момент, когда нужно применить определённые эффекты.

- В базовом наборе компонентов есть несколько обычных жетонов активации. Если о них не говорится в подготовке к игре и на них не ссылаются эффекты, можете пока о них не думать.
- Когда маркер времени перемещается на деление с жетоном активации, примените его эффект.
- Если жетон активации нужно поместить на деление с маркером времени, его эффект не срабатывает. Он применяется лишь тогда, когда маркер времени **перемещается на деление с ним**.
- Несколько жетонов активации могут занимать одно деление на шкале времени. Такое редко, но бывает. В этом случае просто сложите их в стопку. Применяйте их эффекты по отдельности в любом порядке.

Подробнее о порядке применения эффектов см. в статье «Время и шкала времени» на с. 30.

Жетоны планеты (см. с. 6–8)

Многие коробки планет содержат не только жетоны находок, но и особые жетоны. Выложите их на планшете открытий. Не беспокойтесь об их назначении до тех пор, пока на них не укажут заметки о планете или какой-либо эффект.

Это нормально, если, начиная игру, вы не будете знать, для чего эти жетоны нужны.

Задействовать находку

Это красивая замена слову «сброс». Задействовав находку, уберите её из игры.

Примечание. Чтобы применить **эффект сброса аномалии**, вы должны **задействовать** относящуюся к ней находку. Если вы сбросите находку **любым иным образом**, то эффект сброса её аномалии **не применяется**.

См. также: сброс.

Закрытый участок (см. с. 20)

Иногда при подготовке к партии карты местности, составляющие поле, будут лежать лицевой стороной вниз — это закрытые участки.

- Перемещаясь на закрытый участок, переверните его карту лицевой стороной вверх, чтобы открыть, сохраняя ориентацию (верх карты должен лежать в том же направлении).
- Если у вас есть умение, позволяющее поместить вашу фигурку на закрытый участок, сделайте следующее: откройте этот участок и поместите на него вашу фигурку (а также жетоны, которые требуется выложить после открытия карты, например, находки). Затем примените эффекты «При входе» (если есть). Игнорируйте символы на краях вашего начального и конечного участков (вы не перемещаетесь через них, поэтому их эффекты не срабатывают).
- Если эффект добавляет ресурсы на закрытый участок, просто поместите их на лежащую лицевой стороной вниз карту. Ресурсы останутся на этом участке, когда он станет открытым, и их можно будет получить по обычным правилам.
- Всякий раз, когда эффект ссылается на открытые участки, имеются в виду карты местности, лежащие лицевой стороной вверх на игровом поле. Не путайте их с закрытыми участками (картами, лежащими лицевой стороной вниз на игровом поле). Это разные термины.

Если сомневаетесь, как поступить, обратитесь к разделу «Золотые правила».

См. также: открытый участок, «поместить» и «переместить».

Заметки о планете (см. с. 8)

Брошюра, которую можно найти в каждой коробке планеты. Это как правила игры, только поменьше.

Знание (см. с. 17, 18)

Знание представляет собой определённый уровень понимания планеты. У некоторых действий есть требования к знанию. Получая знание, вы также получаете карту открытия в той же научной дисциплине.

- У исследователей на одном участке знания становятся общими. Если у кого-либо на вашем участке есть определённое знание, то и у вас есть доступ к этому знанию, и наоборот.

  Пример. 3 исследователя, каждый со знанием химии, находятся на одном участке. Это значит, у них есть 3 знания химии. Каждый из них по отдельности обладает 3 знаниями химии, пока они вместе.
- Получая знание, вы можете поместить его жетон в любую из 4 ячеек в правой части вашего планшета. Однако, поместив жетон знания в одну ячейку, вы не сможете переместить его в другую. Это может иметь значение в дополнениях к игре.
- В любой момент на вашем планшете может быть не более 4 жетонов знаний. Если вы получаете 5-й жетон знания, вы обязаны сбросить 1 из своих жетонов (можно только что полученный). Как обычно, возьмите карту открытия и затем решите, какие 4 из 5 жетонов знаний оставить себе. Уберите выбранный жетон **в коробку** вместе с картой открытия в той же научной дисциплине.
- Если вы должны получить знание, а на планшете открытий нет подходящего жетона, тогда — вот досада! — ничего не происходит: знание в этой научной дисциплине вам недоступно.

См. также: научная дисциплина, открытие.

Подробные инструкции. Глоссарий

Глоссарий, памятка и донельзя мельчайшие нюансы

Значение кубика качества (см. с. 14, 15)

- Текущее значение кубика качества отображает его верхняя грань. Например, 3 точки на верхней грани означают, что уровень этого качества равен 3.
- Чтобы улучшить качество (то есть увеличить значение кубика), поверните кубик от себя, чтобы на его верхней грани стало больше точек.
- Чтобы ухудшить качество (то есть уменьшить значение кубика), поверните кубик к себе, чтобы на его верхней грани стало меньше точек.

Золотые правила (см. с. 28)

Два правила в начале этой главы, в идеале служащие первой (и, хотелось бы верить, последней) инстанцией, к которой вы обратитесь в поиске ответов на вопросы.

Игры представляют собой системы из правил, процессов и переменных. Так как одна из переменных — это люди, то практически невозможно предугадать каждый исход системы — иногда будут твориться странные дела. Для этого и нужны «Золотые правила». Примите их, ведь они принимают вас.

Если вы — въедливый исследователь, готовый поспорить с предыдущим утверждением про переменные и системы, то, пожалуйста, напишите авторам на электронную почту groundcontrol@orangenebula.com ваше придирчивое возражение.

Изучение (см. с. 16, 22, 23)

Это действие с вашего планшета, позволяющее открыть возможность на вашем участке.

Инвентарь (см. с. 16)

Это ячейка на вашем планшете, где могут храниться различные предметы. В инвентарь не входят жетоны находок и другие компоненты, которые вы не помещали туда согласно прямым указаниям.

Исследовать, исследование (см. с. 21)

Правила и некоторые эффекты предписывают вам исследовать местность, чтобы открыть новые участки. Это означает, что вы должны переместиться за пределы поля, где нет карт местности, открыть такую карту с верха колоды и поместить её в эту область. Отдельного действия исследования нет — это просто результат вашего перемещения.

Исследователь

Этот термин относится к вам (разумному существу за игровым столом), вашему персонажу и его фигурке. Слова «игрок», «персонаж», «исследователь» взаимозаменяемы.

Израсходовать (см. с. 26)

Переместите нужное количество фишек энергии из заряженной (+) половины генератора в разряженную (–).

См. также: генератор, ресурсы, энергия.

«Каждый исследователь» и «все исследователи»

Эти формулировки взаимозаменяемы. Они означают, что каждый исследователь по отдельности применяет или выполняет что-либо.

Пример. «Все исследователи получают по 1 тревоге». Если при игре втроём все получат по 1 карте тревоги, то в сумме они получат 3 карты.

Слово «распределите» используется в том случае, когда применяемый эффект нужно разделить между исследователями.

См. также: распределение эффектов.

«Каждый ход»

Если вы можете делать что-либо каждый ход, значит вы можете делать это каждый раз, когда ходит любой игрок, **а не только вы**.

- Если не сказано, в какой момент хода применяется эффект, вы можете применить его в любое время в рамках хода.
- Термины «каждый ход» и «раз в ход» относятся к каждому отдельному ходу. То есть, это ваш ход, затем ход Елены, затем ход Татьяны, затем снова ваш и т. д.
- Термины «каждый ваш ход» и «в свой ход» относятся только к **вашим** ходам.

Карта загадки (см. с. 8)

У некоторых планет есть карты загадок, которые хранятся в коробке или лежат лицевой стороной вниз вместе с другими картами планеты, пока вы не получите указание открыть их.

- Открыв карту загадки, поместите её лицевой стороной вверх рядом с другими картами планеты. Затем следуйте её указаниям (если есть).
- Нет ничего необычного в том, что заметки о планете и миссии не ссылаются на эти карты. Указания открыть их появятся самым неожиданным образом. При подготовке к игре не беспокойтесь, если у выбранной планеты есть карты загадок, но о них ничего пока не сказано. Отложите их в сторону до тех пор, пока на них не укажет какой-либо эффект.

См. также: карта планеты.

Карта планеты (см. с. 8)

В каждой коробке планеты вы найдёте все обычные карты (местности, возможностей, тревог и т. д.), которые используются в игре. У многих планет также есть несколько особых карт.

- В заметках о планете зачастую будет сказано, как они используются. В противном случае, это станет известно по мере прохождения миссий.
- Если коротко, то, проводя подготовку планеты к партии, не смотрите лицевую сторону карт: на многих из них есть сюрпризы. Разделите карты планеты на стопки по типу, указанному на их оборотной стороне (карты загадок, карты солнечной бури и т. д.). Поместите эти стопки под планшет ресурсов. Можно расположить их справа от этого планшета, если нужно (см. пример на с. 6).
- Это нормально, если, начиная игру, вы не будете знать, для чего эти карты нужны.

См. также: карта загадки.

Качество (см. с. 14)

У вас есть 3 кубика качеств (бросать не нужно!), с помощью которых вы выполняете действия в свой ход. Верхняя грань кубика показывает, насколько хорошо на данный момент у вас развито соответствующее качество. Помещая кубик в ячейку действия, вы часто будете поворачивать его, увеличивая или уменьшая значение в зависимости от требований этой ячейки.

- Каждый свой ход вы помещаете 1 любой кубик в ячейку отдыха на вашем планшете. Это обязательное действие. Вы можете выполнить его в любой момент своего хода.
- Каждый исследователь обладает 3 качествами: внимательностью, любознательностью и решительностью.
- У качеств нет уникальных характеристик, отличающих их друг от друга, но некоторые ячейки действий дают бонус, если поместить в них определённый кубик.
- Общий уровень качеств — это сумма значений всех 3 ваших кубиков качеств. Если у вас 2 внимательности, 1 любознательность и нет решительности (на верхней грани символ времени), то ваш общий уровень качеств равен 3.
- Если вы должны улучшить качество на 1, но его кубик уже показывает максимальное значение (3), то ничего не делайте.
- Если эффект указывает вам улучшить или ухудшить качества на несколько уровней, вы можете применить его к одному качеству или распределить между разными.

Пример



В любом сочетании улучшите ваши качества на 3. Вы можете или улучшить внимательность на 3, или внимательность — на 2 и любознательность — на 1 и т. д.

См. также: ячейка действия.

Класс планеты (см. с. 4)

У каждой планеты есть **класс**, указанный на её коробке. Всего существует четыре класса. Они показывают, насколько замысловатые задачи вам придётся выполнять, а также насколько большая умственная нагрузка потребуется, чтобы выжить на определённой планете. Ещё раз: класс планеты указывает скорее на хитроумность задач, чем на усилия, которые потребуются для их выполнения.

Это обобщение основано на тестировании игры и обратной связи. Насколько сложно вам будет на определённой планете, зависит от самих миссий, числа участников и того, как они играют.

Конец игры (см. с. 9)

Вы побеждаете в игре, если выполнили условия на оборотной стороне последней карты миссии. Почти всегда это условие — вернуться всем экипажем на «Скарабей». Сделав это, вы немедленно выигрываете.

Вы проигрываете, если все исследователи потеряли сознание (у всех участников маркеры выносливости находятся на розовом делении шкалы).

Коробка планеты

Для игры вам потребуются базовый набор компонентов и 1 коробка планеты. Каждая коробка планеты содержит все необходимые для партии карты.

См. также: базовый набор компонентов.

Лаборатория (см. с. 19)

Если жетон лаборатории находится на планшете открытий, вы можете построить этот научный объект на стройплощадке.

Как только лаборатория построена, все исследователи, где бы они ни находились, получают доступ к новому быстрому действию: сбросить 1 материал со склада (вернув его в запас), чтобы улучшить любое своё качество на 1. Так как это быстрое действие, вы можете выполнить его в любой момент, независимо от вашего местоположения, и прервать с его помощью другие эффекты.

См. также: быстрое действие, объект, прерывание.

Луна (см. с. 21)

Ваша очаровательная верная робот-помощница. Если вы честны сами с собой, то, возможно, она ещё и ваш лучший друг.

- Перемещаясь, Луна игнорирует все символы на краях участков.
- Луна игнорирует эффекты «При входе».

См. также: основная функция Луны, поиск Луны.

Любознательность (см. с. 14)

Одно из трёх качеств, представленное кубиком с соответствующими символами на 2 гранях.

- Количество точек на верхней грани кубика показывает, насколько у вас развито это качество в настоящий момент.
- Поместив кубик любознательности в ячейку действия, которая даёт бонус за проявление этого качества, вы получите этот бонус. В остальном у любознательности нет никаких эффектов, и нет преимущества или недостатка в том, чтобы использовать её вместо внимательности или решительности.

См. также: качество.

Маркер

Компонент, который что-либо отмечает. Иногда игра ссылается на определённые компоненты. В других случаях она указывает вам поместить маркер в качестве напоминания о постоянном эффекте или чтобы показать какое-либо изменение. Для этого используйте чёрные кубики или же любую подходящую замену.

См. также: чёрный маркер.

Маркер научной деятельности и научная деятельность (см. с. 17–18)

Маркер научной деятельности отмечает ваш прогресс на шкале понимания.

- На верхней грани маркера изображён символ научной деятельности: он показывает, знание и открытие какого типа вы получите, когда продвинете маркер за пределы шкалы.
- В любой момент вы можете сменить вашу научную деятельность, перевернув маркер выбранным символом вверх и вернув его на первое деление шкалы.

Мастерская (см. с. 19)

Если жетон мастерской находится на планшете открытий, вы можете построить этот научный объект на стройплощадке.

Построив мастерскую, все исследователи, где бы они ни находились, получают доступ к новому быстрому действию: израсходовать 1 энергию в заряженной (+) половине генератора, убрав её в разряженную (–) половину, и переместить Луну на участок по соседству с её текущим участком. Так как это быстрое действие, вы можете выполнить его в любой момент, независимо от вашего местоположения, и прервать с его помощью другие эффекты.

См. также: быстрое действие, объект, прерывание.

Материал (см. с. 26)

Один из трёх видов ресурсов в игре (помимо данных и энергии).

- Материалы представлены полупрозрачными зелёными фишками и хранятся в верхней части планшета ресурсов (запас).
- Получая материалы, вы помещаете такие фишки в нижнюю часть планшета ресурсов (склад). Материалы на складе принадлежат всем исследователям, и все в любой момент имеют к ним доступ.
- Материалы из запаса можно выложить на участок, дав Луне команду поиска (или с помощью другого эффекта), а затем их можно поместить на склад действием сбора (или с помощью другого эффекта).
- Материалы, которые приносит любой другой эффект (не использующий слова «участок», «соседний» или иные формулировки, касающиеся местности), нужно брать из запаса и помещать на склад.
- Потратив материалы на выполнение действия или потеряв их из-за какого-либо эффекта, переместите их со склада в запас.

См. также: ресурсы.

Местность (см. с. 20)

См. также: закрытый участок и открытый участок.

Миссия (см. с. 8, 24, 25)

Это то, что вы должны сделать на планете, ваша история. Выполнив миссию, вы выигрываете.

- У каждой планеты есть 3 миссии. При подготовке к игре вы выбираете одну из них. Миссии отличаются друг от друга названием и цветными полосами в верхней части карт.
- С точки зрения сюжета вы посещаете каждую из этих планет лишь один раз. Каждая миссия является лишь одной из версий ваших приключений здесь. Например, миссия В написана так, будто это первое и последнее посещение планеты. Для неё миссий А и Б не существуют. Это означает, что, когда вы посещаете планету с другой миссией, всё может быть иначе и даже сам мир может быть немного другим. Считайте, что выполняете миссии в параллельных вселенных или в альтернативной временной линии.
- Каждая миссия состоит из набора карт, сложенных в определённом порядке. Не читайте их наперёд. Зачитайте вступление на 1-й карте, «перелистните» её во вторую стопку слева, чтобы её оборотная сторона и лицевая сторона 2-й карты образовали разворот, как страницы в книге. Если коротко: просто делайте то, что указано на картах. Выполнив условие в цветной полосе внизу карты, продвиньтесь дальше (то есть перейдите к следующей карте). Если вы выполнили условие карты справа, «перелистните» её в стопку слева. Ваша цель — пройти все карты миссии.
- Во многих случаях, чтобы выполнить задачи, из которых состоит миссия, нужно проявить качество. Задача считается выполненной и вы продвигаетесь дальше в миссии только тогда, когда забираете кубик из соответствующей ячейки в конце своего хода.
- Выполнив перегруппировку и продвинувшись дальше в миссии, вы остаётесь активным исследователем до тех пор, пока не прочитаете следующую карту и не примените её эффекты (если есть). Так как продвижение в миссии происходит из-за применения эффектов вашей перегруппировки, все эффекты, применяемые как часть этого, по-прежнему считаются частью вашего хода.

Момент (см. с. 22)

Маркер момента — это большой акриловый диск, который указывает на наличие возможности на участке.

См. также: возможность.

Подробные инструкции. Глоссарий

Глоссарий, памятка и донельзя мельчайшие нюансы

«На расстоянии 0–X»

В пределах X участков от вашего текущего участка. То есть, это ваш участок и любые другие, до которых вы доберётесь за X шагов перемещения.

Пример. «На расстоянии 0–1» означает то же, что и в пределах 1 шага. То есть, это ваш участок и соседние с ним.

«На участке» с кем-либо или чем-либо

Всё, что находится на участке с вашим исследователем, находится **на вашем участке**. Всё, что находится на участке с Луной, находится **на её участке**. Для всех игровых эффектов вы также находитесь на вашем участке.

Пример. Эффект «Поместите 1 исследователя с вашего участка на соседний» позволяет вам поместить свою фигурку (или фигурку любого другого исследователя на одном с вами участке) на соседний участок.

Научная дисциплина (см. с. 17–19)

В игре 3 научные дисциплины: химия, кибернетика и инженерия. Они соотносятся с различными компонентами. Каждая дисциплина по-своему связана с определённым ресурсом.

См. также: знание, научный объект, открытие, понимание.

Научный объект (см. с. 19)

См. также: объект.

Находка (см. с. 23)

Получив жетон находки, немедленно возьмите карту аномалии с верха соответствующей колоды и поместите их вместе слева от вашего планшета.

- Именно аномалии и делают находки столь интересными.
- У некоторых планет есть свои правила для жетонов находок. Обращайтесь к заметкам о планете, чтобы изучить изменения подробнее.
- Открыв карту с изображением находки, обведённой пунктиром, немедленно возьмите её жетон с планшета момента и поместите на эту карту.
- Если на карте местности есть изображение находки, обведённое пунктиром, но нет ячейки действия, с помощью которой можно получить эту находку, то это **потенциальная находка**. Она лишь часть окружения, и вы пока не знаете ни её ценности, ни то, как заполучить её. Пока вы не примените эффект или не откроете ячейку действия, которые позволят вам получить эту находку, она просто лежит там и манит к себе.
- Для большинства планет нет функциональной разницы между двумя сторонами жетона находки. Одна сторона содержит название находки, а вторая — название планеты, чтобы помочь с сортировкой компонентов, но иного эффекта у неё нет.

См. также: аномалия, потенциальная находка.

«Немедленно»

Примените этот эффект сейчас же. Если вы открыли карту с немедленным эффектом, то, как правило, он считается последствием открытия этой карты. Немедленные эффекты, как и все прочие, можно прерывать быстрыми действиями открытий и/или аномалий.

Невосприимчивость

Если какой-либо эффект указаывает, что вы невосприимчивы к чему-либо, то на вас не действуют эффекты этого жетона или карты.

Пример. Эффект участка указывает, что вы не невосприимчивы к буре. Это значит, что пока вы находитесь на этом участке, на вас не действуют эффекты карты бури.

Несвязанный исследователь (см. с. 22)

Иногда карта возможности (или иные карты планеты) становится связанной с исследователем, а исследователь — связанным с ней. Получив такую карту, поместите её рядом со своим планшетом. Как правило, она даёт вам какой-либо постоянный эффект, пока вы не избавитесь от неё. Если действие на связанной карте указывает на несвязанного исследователя, имеется в виду любой исследователь, который не связан **с этой** картой. Если по прихоти судьбы несколько исследователей связаны с различными картами, они по-прежнему считаются несвязанными исследователями для карт, с которыми не связаны лично.

См. также: связь.

Низкое доверие (см. с. 25)

Это значит, что маркер доверия находится в левой части соответствующей шкалы (на делении с названием «Низкое доверие»). При низком доверии жетоны черт должны лежать тёмной стороной вверх.

См. также: доверие.

Область

Этот термин используется в правилах некоторых планет. Это место на столе, которое занимает (или может занять) карта местности. Если это вызывает у вас непонимание, ознакомьтесь с заметками о планете, чтобы узнать подробности.

Объект (см. с. 18–19)

Жетон в форме шестерёнки, который можно построить на пустой стройплощадке участка. Выполнив действие строительства, поместите жетон выбранного объекта на стройплощадку.

- Мастерская, лаборатория и центр исследований — это объекты, доступные вам в каждой игре.
- Каждый из них можно построить на пустой стройплощадке, пока его жетон находится на планшете открытий. Построенный объект даёт дополнительное быстрое действие всем исследователям. Зачастую миссии требуют, чтобы вы находились у определённого научного объекта.
- Если действие требует, чтобы вы находились у определённого объекта, а он ещё не построен, то вам нужно его построить. Об этом не всегда будет сказано прямо, поэтому помните: **если объект необходим, значит, его нужно построить**.
- **Если объект строится с помощью ячейки действия на его жетоне, то вы не можете использовать этот объект в тот же ход, когда построили его (то есть, нельзя выполнить действие, которое он приносит, или находиться возле него, чтобы выполнить условие действия).** Когда вы забираете кубик из ячейки объекта в конце хода, переверните объект построенной стороной вверх — он становится доступным.
- Если вы уничтожаете объект, это происходит только в конце вашего хода после перегруппировки. Объект можно использовать до тех пор, пока вы не выполните перегруппировку и не уберёте его с участка.

Особенности объектов планеты:

- У многих планет есть свои уникальные объекты. В заметках о планете и/или миссиях описано, как их использовать.
- Если в коробке планеты есть объект, который не упоминается в заметках и в миссии, игнорируйте его до тех пор, пока что-либо прямо не укажет на него.
- Если **описание** такого объекта не отвечает на все ваши вопросы, следуйте обычным правилам для объектов (например, объекты в форме шестерёнки должны строиться на стройплощадках и т. д.).
- Некоторые объекты планеты можно построить быстрым действием или действием каких-либо карт. Если не указано иное, их можно использовать немедленно. Но если ваш кубик качества находится в ячейке объекта планеты, это значит, что он ещё строится.

Основная функция Луны

У каждой планеты своя карта **основной функции Луны**. Как правило, у такой карты есть ячейка действия, позволяющая использовать соответствующее умение Луны. Если карта не указывает иное, то это программируемое умение — такое, которое вы можете активировать откуда угодно (необязательно быть на участке с Луной).

Пример. На текущей планете основная функция Луны гласит: «Луна убирает 1 тревогу у исследователя на её участке». Вы можете выполнить это действие, находясь на любом участке, и Луна уберёт 1 карту тревоги у исследователя на одном с ней участке. Вам не обязательно быть там же.

«Отдельно от игрового поля»

Иногда карты планеты или миссии указывают поместить участок или что-либо другое отдельно от игрового поля. Такой компонент нужно поместить в игровую область, где все могут его видеть, но не могут достичь каким-либо обычным способом. Исследование за пределами поля не поможет вам до него добраться. Нельзя достичь этого участка, даже если у вас есть эффект «Поместите свою фигурку на любой участок». В общем, туда невозможно попасть, пока вы не получите прямые указания (как правило, они могут быть на карте миссии или возможности).

Отдых (см. с. 16)

Это действие с вашего планшета, которое вы обязаны выполнять каждый свой ход.

- Вы можете в любой момент своего хода поместить кубик качества в ячейку отдыха и выполнить это действие.
- Помещая кубик, вы увеличиваете его значение на 1.
- Картой тревоги нельзя накрыть эту ячейку.
- Некоторые жетоны черт меняют действие отдыха, но вы **по-прежнему** обязаны выполнять его каждый свой ход.

Отказаться от чего-либо

Это красивая замена слову «сброс». Отказавшись от компонента, уберите его из игры.

См. также: сброс.

Открытие (см. с. 18)

Получая знание, вы получаете и карту открытия в той же научной дисциплине.

- Умения с ваших карт открытий можно использовать в любой момент быстрым действием.
- Такие умения воздействуют на того, кто их применяет, если не сказано иное. Другими словами, если вы используете открытие, указывающее на «соседний участок», то имеется в виду участок по соседству с вами, поскольку **вы** используете умение. Не имеет значения, кто в этот момент ходит.
- Если карта открытия упоминает Луну, скорее всего, эффект этой карты зависит от её местоположения. «Луна обнимает 1 исследователя на расстоянии 0–2» указывает на исследователя в пределах 2 участков от Луны.
- Количество карт открытий у одного исследователя ограничено количеством жетонов знаний, которыми он может обладать одновременно, — всего их может быть 4. Если вы получаете 5-й жетон знания, то обязаны сбросить 1 любой свой жетон (можно только что полученный) вместе с картой открытия в той же научной дисциплине.

См. также: быстрое действие, прерывание.

Открытый

Карты в игре, лежащие лицевой стороной вверх, называются открытыми.

Открытый участок (см. с. 20)

Карта местности, находящаяся в игре.

Карты местности и участки — это до некоторой степени взаимозаменяемые термины. Если коротко, то карта местности называется так до тех пор, пока не появится в игре, став участком — местом, куда перемещаются исследователи, где они выполняют действия и т. д. Тут есть небольшие исключения, но в целом опирайтесь на контекст, чтобы понять смысл эффекта.

- Участок — это карта местности, находящаяся в игре (на игровом поле) и не являющаяся частью колоды. Жетон «Скарабея» также считается участком.
- Открытый участок — это карта местности, лежащая лицевой стороной вверх на игровом поле.
- Закрытый участок — это карта местности, лежащая лицевой стороной вниз на игровом поле.
- Если в подготовке планеты не сказано, как разложить игровое поле, то оно будет состоять из открытых участков, а рядом с ним будет лежать колода местности, откуда вы сможете взять новые карты при исследовании.
- Исследуя местность за пределами поля, вы берёте карту с верха колоды местности и помещаете её по соседству с участком на краю поля лицевой стороной вверх в той же ориентации, что и «Скарабей».
- Если на участок влияет эффект, то он действует только на находящиеся на нём компоненты, а не на компоненты, принадлежащие исследователям на этом участке.

  Пример. Эффект гласит: «Уберите все материалы с соседнего участка». Это не означает, что если на нём находятся исследователи, вы обязаны убрать все материалы с этого участка и со склада.
- Открывая участок с изображением находки, обведённым пунктиром, немедленно возьмите такой жетон с планшета момента и поместите его на этот участок. Если на этом участке нет действия, позволяющего получить эту находку, то это потенциальная находка; её можно получить действием, которое ещё предстоит найти.

См. также: закрытый участок, перемещение, потенциальная находка, «Скарабей».

Открыть

Добавьте указанный компонент в игру или переверните его лицевой стороной вверх. Во многом значение этого термина зависит от контекста. Если это базовый компонент, следуйте правилам его использования. Если это что-то нестандартное (например, карта загадки), поместите этот компонент лицевой стороной вверх в игровую область и опирайтесь на здравый смысл и возможные подсказки, чтобы понять, что делать дальше.

Перегруппировка (см. с. 13)

Выполняя перегруппировку, вы забираете свои кубики качеств из ячеек действий и помещаете их рядом со своим планшетом.

- Перегруппировка заканчивает ваш ход.
- После перегруппировки вы не можете перемещаться и использовать Луну.
- Выполняя перегруппировку, вы одновременно возвращаете себе все 3 ваших кубика качеств.
- Если из-за вашей перегруппировки срабатывают какие-либо эффекты, вы остаётесь активным игроком до тех пор, пока полностью не примените их. Это может произойти, когда вы продвигаетесь в миссии и применяете какие-либо эффекты новой карты.

Перемещение, переместитесь (см. с. 21)

Каждый ход вы можете выполнять действие перемещения: переместите вашу фигурку исследователя с текущего участка на соседний. Некоторые эффекты позволяют перемещаться на большее расстояние (пройти несколько участков сразу).

- Для перемещения не нужно проявлять качества. Это обычное действие, а не быстрое. Чтобы переместиться, просто перенесите свою фигурку на другой участок.
- Так как это не быстрое действие, перемещением нельзя прерывать эффекты. Вы не можете решить «по-быстрому переместиться», чтобы убежать от эффекта только что открытой карты.
- Если ваше перемещение открывает участок и оказывается, что вы пытаетесь пересечь непроходимую границу, то вы не можете завершить это перемещение. Такое встречается на некоторых планетах: непроходимые границы участков отмечены красными крестами. Оставьте новый участок открытым и вернитесь на тот, с которого пытались только что переместиться. Не применяйте эффекты (эффекты краёв участков, «При входе», эффекты участка, с которого начали перемещение, и эффекты участка, на котором должны были остановиться, и т. д.). Затем вы можете переместиться в другом направлении или выполнить другое действие.
- Некоторые эффекты указывают вам **поместить**, а не переместить фигурку на участок. Разница в том, что когда вы помещаете исследователя на участок, он игнорирует все эффекты на краях.
- Эффекты перемещения — это часть цепочки эффектов, которую можно прервать быстрым действием.

  См. также: прерывание.

  Пример. Если, перемещаясь, вы открыли новый участок, то можете выполнить быстрое действие, прежде чем применить его эффект «При входе».

- Перемещение завершается, как только вы применили все его эффекты. Только когда вы завершите перемещение, можно сказать, что вы **находитесь** на участке, где вы остановились.

Одно перемещение может повлечь несколько эффектов. Лучше не мудрить с этим и попросту «применить всё вместе», когда перемещаетесь. Если же нужно свести всё к жутко сложной блок-схеме, то применяйте эффекты перемещения в следующем порядке:

- Примените по порядку эффекты символов на краю вашего начального участка (сначала символы времени, затем понимания и остальные).
- Примените по порядку эффекты символов на краю вашего конечного участка (сначала символы времени, затем понимания и остальные).
- Примените эффекты «При входе» (если есть).

См. также: быстрое действие, переместить, поместить, рывок.

Перенести (см. с. 16, 21)

Действие рывка позволяет перенести другого исследователя вместе с вами. Выполняя это действие, вы можете переместить **вместе** с вашей фигуркой фигурку другого исследователя на вашем участке. При этом эффекты символов на краях участков действуют только на выполняющего рывок, а все эффекты «При входе» (если есть) — на вас обоих.

Вы можете перенести другого исследователя только с помощью действия рывка. Нельзя перенести его обычным действием перемещения. Действием рывка можно перенести другого исследователя без сознания.

См. также: рывок.

Подготовка планеты к игре (см. с. 8)

Закончив подготовку базовых компонентов к игре (описанную в этих правилах), вы должны подготовить компоненты планеты по заметкам о ней и указаниям на обороте первой карты миссии.

Поддержка (см. с. 16, 20)

Это действие с вашего планшета, позволяющее убрать 1 карту тревоги у другого исследователя на вашем участке. Оно повышает доверие в экипаже. Вы не можете выбрать целью себя (если какой-либо эффект не указывает иное).

Поиск Луны (см. с. 21)

Один раз в свой ход вы можете дать Луне команду просканировать её участок, чтобы поискать ещё не добытые ресурсы. Для этого бросьте кубик поиска и выложите на этот участок столько фишек выбранных ресурсов, сколько выпало.

- Луна не может искать ресурс, который уже есть на её участке.
- Вы не можете просто сбросить ресурсы, которые есть на участке. Да, мы знаем, что вам хочется максимизировать ваши действия сбора и анализа, чтобы собрать побольше ресурсов, но таковы реалии сурового космоса.
- Не имеет значения, в какой момент хода Луна проводит поиск. Она может сканировать перед своим перемещением, после него или не перемещаясь вовсе. Поиск и перемещение не зависят друг от друга.

См. также: Луна.

«Поместить» и «переместить» (см. с. 21)

- Многие эффекты указывают поместить исследователя на участок. Помните, что «поместить» и «переместить» — это разные термины.
- Если эффект помещает исследователя на участок, поставьте его фигурку на этот участок, применяя эффекты «При входе» (если есть), но игнорируя все эффекты символов на краях.
- Если вас перенесли на участок, примените его эффект «При входе».

Помещая исследователя на закрытый участок, помните следующее:

- При подготовке некоторых планет требуется выложить на игровое поле карты местности лицевой стороной вниз. Это закрытые участки. Когда эффект указывает вам поместить вашего исследователя (не уточняя, должен ли участок быть открытым), можете поместить свою фигурку на закрытый участок. Переверните карту такого участка лицевой стороной вверх, поместите на неё вашу фигурку и примените эффект «При входе» (если есть). Некоторые эффекты (например, на картах Странноса) отдельно уточняют, открыт или закрыт участок, так как умения помещать свою фигурку на закрытые участки особенно важны на таких планетах. Если такое уточнение отсутствует, это не означает, что вы не можете поместить какой-либо компонент на закрытый участок.
- Вы не можете поместить своего исследователя на закрытый участок (тем самым открыв его) только в том случае, если эффект отдельно указывает, что участок должен быть открыт.
- Нельзя поместить своего исследователя за пределы поля, чтобы выложить новую карту местности. Вы обязаны поместить своего исследователя на карту, уже находящуюся в игре, хотя и не обязательно открытую (т. е., она может лежать лицевой стороной вниз).
- Чтобы яснее себе это представить, думайте о таких эффектах как о результате необычного перехода: телепортации, проезда по туннелю, взлёта и приземления с возвышенности. При этом эффект «При входе» применяется, так как теперь вы стоите на этом участке, хотя и попали на него не так, как всегда (и потому вы игнорируете символы на его краях).

См. также: закрытый участок.

Понимание (см. с. 17)

Получая или теряя понимание, перемещайте ваш маркер научной деятельности вверх или вниз по шкале понимания на вашем планшете.

- Если ваш маркер находится на верхнем делении шкалы и что-либо даёт вам понимание, вы получаете 1 жетон знания и карту открытия в той же научной дисциплине, что указана на верхней грани вашего маркера. Переместите ваш маркер научной деятельности на нижнее деление шкалы любой гранью вверх.
- В редких случаях вы можете потерять понимание: переместите ваш маркер вниз по шкале на нужное число делений. Если ваш маркер находится на нижнем делении шкалы, игнорируйте все эффекты, указывающие потерять понимание. При этом вы не можете выполнять действия, требующие потерять понимание.
- Быстрым действием вы можете сменить научную деятельность: переместите ваш маркер на нижнее деление шкалы любой гранью вверх.

Порядок применения эффектов

Если у вас есть вопрос по порядку применения эффектов, на который нет ответа в «Золотых правилах», попробуйте найти в этой главе конкретный термин (например, «миссия», «возможность», «перемещение», «открытие»). Велика вероятность, что вам поможет определение прерывания. Впрочем, мы настоятельно рекомендуем вам следовать «Золотым правилам». Хотя бы попробуйте.

Потенциальная находка

Если на карте местности есть изображение находки, обведённое пунктиром, но нет ячейки действия, с помощью которой можно получить эту находку, то это потенциальная находка. Она лишь часть окружения, и вы пока не знаете ни её ценности, ни то, как заполучить её. До тех пор, пока вы не примените какой-либо эффект или не откроете ячейку действия, которая позволит вам получить эту находку, она просто лежит там и манит к себе.

См. также: находка.

Появляется

Если из-за эффекта что-либо должно появиться, поместите указанный компонент на игровое поле.

Прерывание (см. с. 13, 18, 23)

Быстрые действия (например, использовать открытие или задействовать находку) прерывают игру. Это значит, что их можно выполнять в любой момент (и в ход любого исследователя), а применение остальных эффектов останавливается до тех пор, пока эти действия не будут выполнены.

Не думайте об этом слишком долго, а то напридумываете всякого. Правда, не стоит. **Избегайте таких сложностей и просто следуйте «Золотым правилам».** Иными словами: выполняйте быстрые действия когда

угодно — вам сойдёт с рук любая хитрая и странная интерпретация порядка применения эффектов.

Если вам этого недостаточно, можете следовать дополнительным правилам ниже:

- Быстрые действия попросту останавливают всё, что происходит в игре. Это отличный способ ответить на только что появившийся эффект, чтобы улучшить его или иным образом им воспользоваться.
  Пример. Вы открываете карту, указывающую немедленно ухудшить качества на 2. Все ваши качества сейчас равны 0, а значит, вы должны будете продвинуть маркер времени на 2. Поэтому вы решаете использовать умение с открытия, улучшающее качества на 3, прежде чем применить эффект открытой карты. Вы по-прежнему ухудшаете качества на 2, но зато не тратите время.
- Прерывание не может предотвратить применение эффекта, но может приостановить его.
  Пример. Если вы получаете 1 карту тревоги, вы **не можете** быстрым действием убрать её, предотвратив получение. Считайте быстрые действия хорошим способом подготовиться к будущему эффекту тревоги.
- Эффект нельзя разделить и выполнить быстрое действие между его этапами. Считается, что все этапы эффекта применяются одновременно. Последствия также входят в понятие «эффект».
  Пример 1. Если вы получили 1 карту тревоги и она гласит: «Получите 2 фишки данных, ухудшите качество на 1», то всё это — один эффект. Эти два события, происходящие одновременно, и есть эффект этой карты тревоги. Вы не можете получить 2 фишки данных, выполнить быстрое действие, используя эти данные, а потом ухудшить качество на 1.
  Пример 2. Если эффект гласит: «Получите 2 энергии, каждый исследователь на вашем участке получает 1 тревогу», то вы не можете получить энергию, затем выполнить быстрое действие, переместившись на другой участок, чтобы не получать карту тревоги.
- Впрочем, вы также можете столкнуться и с цепочкой последовательных эффектов. После каждого эффекта в одной цепочке можно использовать прерывания. Заметьте, что это не один эффект, состоящий из этапов, а последовательность отдельно применяемых эффектов.
  Пример 1. Формально, открывая карту, вы применяете эффект, который приводит к другим эффектам, если на этой карте есть указание сделать что-либо при открытии. Это цепочка последовательных эффектов. Вы можете прервать эту цепочку, например, выполнить быстрое действие, прежде чем применить эффект этой карты.
  Пример 2. У планеты есть особые карты, определяющие поведение существ на ней. На каждой такой карте указана последовательность действий, из которой очевидно, что действия происходят не одновременно: «Появляются 2 космические твари. Переместите каждую из них на 2. Каждая космическая тварь откладывает 5000 яиц на участке, где закончила перемещение». В этом случае вы можете выполнять быстрые действия между этими 3 отдельными эффектами.
- Любые эффекты, применяемые в начале вашего хода, можно прервать быстрыми действиями. Применяйте эффекты начала хода в любом порядке, каждый как отдельный эффект.

Да, мы представляем ваше выражение лица, и нам вас нисколько не жаль: вас ведь предупредили, что не стоит заглядывать в этот раздел. Иными словами: вы сами напросились. Посмотрите в название этой главы, там же прямо сказано: «Донельзя мельчайшие нюансы».

Дело в том, что есть люди, которым нравятся такие подробные описания. Если вы (или кто-либо за столом) **не из таких**, то к чёрту всё это. Вооружитесь «Золотыми правилами»: любая творческая и невероятная затея в игре правомерна!

«При входе» (см. с. 21)

Это эффекты, которые срабатывают, когда вашу фигурку помещают, перемещают или переносят на участок.

- Попав на участок с помощью перемещения или рывка, примените эффекты края (если есть), который вы пересекли, прежде чем применять эффект «При входе».
- Если в заметках о планете или в миссии сказано при подготовке к игре поместить исследователей на участок, игнорируйте его эффект «При входе».

См. также: перемещение.

Программирование Луны (см. с. 21)

Фразы «программировать Луну» или «дать команду Луне» обычно означают, что для взаимодействия с Луной не требуется находиться на одном с ней участке.

Продвижение

Смотрите, что значит этот термин, по контексту. Грубо говоря, он означает: «Переходите к чему-то следующему». Чаще всего это относится к маркеру на шкале, но иногда — к прогрессу в миссии.

Когда вы продвигаетесь в миссии, вы переходите к следующей карте: от карты слева к карте справа, как если бы читали книгу.

См. также: миссия, шкала времени.

«Раз в ход», «Раз в ваш ход»

Если не сказано, в какой момент хода применяется эффект, вы можете применить его в любое время в рамках этого хода.

- «Раз в ход» означает каждый отдельный ход. То есть, это ваш ход, затем ход Елены, затем ход Татьяны, затем снова ваш и т. д.
- «Раз в ваш ход» относится только к вашим ходам.

Распределение эффектов

- Некоторые эффекты можно распределять между несколькими целями.
  Пример. «Распределите 3 тревоги между исследователями на вашем участке». Вы выбираете, как распределить эти 3 карты тревог между исследователями на участке с вашей фигуркой. Если на участке только вы, то вы получаете все 3 карты. Если кроме вас есть ещё один исследователь, то либо один из вас получит 3 карты, а другой — ничего, либо один из вас получит 2 карты, а другой — 1 карту.
- Распределяя что-либо, вы можете выбирать себя целью.
  Пример. Если эффект аномалии указывает вам «распределить 2 улучшения качеств между исследователями на вашем участке», то вы можете улучшить свои качества на 2.

Ресурсы (см. с. 26)

Данные, материалы и энергия — это ресурсы, которые нужны для многих умений, действий и т. д.

- Ресурсы принадлежат всем исследователям. Любые ресурсы в базе данных, на складе и в заряженной половине генератора доступны всем исследователям вне зависимости от их взаимного расположения на игровом поле.
- Количество данных и материалов не ограничено. Если вам не хватило фишек этих ресурсов, используйте подходящую замену.

См. также: данные, материалы, энергия.

Решительность (см. с. 14)

Одно из трёх качеств, представленное кубиком с соответствующими символами на 2 гранях.

- Количество точек на верхней грани кубика показывает, насколько у вас развито это качество в настоящий момент.
- Некоторые ячейки приносят бонус за решительность: чтобы получить этот бонус, поместите в них подходящий кубик. В остальном у решительности нет никаких эффектов, и нет преимущества или недостатка в том, чтобы использовать её вместо внимательности или любознательности.

См. также: качество.

Рывок (см. с. 16, 21)

Это действие с вашего планшета, позволяющее дополнительно переместиться и при желании перенести исследователя на вашем участке вместе с собой.

- Вы можете выбрать любого исследователя на вашем участке. При этом только вы 1 раз применяете эффекты символов на краях участков, а все эффекты «При входе» (если есть) действуют на вас обоих. Действием

рывка можно перенести другого исследователя без сознания. Честно говоря, есть шанс, что вам попросту не обойтись без этого.

- Любые эффекты, действующие на ваше перемещение, действуют и на ваш рывок.
- Рывок — это просто дополнение к вашему обычному действию перемещения. Если вы уже перемещались в свой ход, то всё ещё можете выполнить рывок. Если вы выполняли рывок до перемещения, вы всё ещё можете переместиться.

См. также: перемещение, перенести.

Сброс, сбросить

Если вы должны сбросить компонент, уберите его из игры.

- Сброшенные карты и жетоны возвращаются в коробку планеты, а ресурсы и чёрные маркеры — в запас.
- В редких случаях сброшенные карты и жетоны могут вернуться в игру из-за какого-либо эффекта. Но вероятность такого исхода очень мала, поэтому стопки сброса не предусмотрены — просто возьмите нужный компонент из коробки.
- Другие термины зачастую используются в качестве тематических синонимов к слову «сбросить»: «задействовать», «уничтожить», «отказаться» и т. д. Они все означают одно и то же.

  Примечание. Чтобы применить **эффект сброса аномалии**, вы должны **задействовать** относящуюся к ней находку. Если вы сбросите находку **любым иным образом**, то эффект сброса её аномалии **не применяется**.

Свойство (см. с. 23)

Свойство — это характеристика, которую вы получаете вместе с компонентом, где оно указано в золотой рамке.

- Если вы обладаете компонентом со свойством в рамке, тогда для всех игровых эффектов у вас есть и это свойство.
- Если вам нужно какое-либо свойство, лучший способ получить его — начать изучать участки и исследовать всё вокруг. Большинство аномалий приносит свойства: чтобы приобрести их, сосредоточьтесь на находках. Иногда карты открытий, тревог и уникальные элементы планеты могут принести свойства. Если вы не знаете, как получить требуемое свойство, сначала ознакомьтесь с заметками о планете, чтобы убедиться, что вы не упустили ничего из виду. Если дело не в этом, тогда начинайте изучать местность и собирать находки.
- Одинаковые свойства не суммируются, если не указано иное. Если несколько компонентов дают вам свойство «Носитель грибка», это ничего не значит: у вас либо есть такое свойство, либо нет, а его количество не имеет значения.
- Свойствами нельзя делиться так же, как знанием. Если исследователь находится на вашем участке, вы не обладаете его свойствами и не имеете к ним доступа. Если объяснить логически, то вы можете попросить кого-то рядом поделиться научным знанием, но не можете попросить поделиться высоким ростом, электрическим зарядом и т. д.
- **«Если у вас есть».** Если у вас есть определённое свойство и из-за этого эффект сможет воздействовать на вас, то он является для вас обязательным. Обладая указанным свойством, вы обязаны применить этот эффект.
- **«Если у вас есть, то можете».** Слово «можете» делает этот эффект необязательным.

Связь, связанный (см. с. 22)

Если коротко, то, когда вы открываете карту со словом **«Связь»**, она становится связанной с вами, а вы — с ней. Эта карта остаётся у вас, пока все её эффекты не применятся. Например, если у вас появляется связанная карта возможности, маркер момента будет перемещаться вместе с вами, так как вы неотъемлемая часть этой возможности.

Получив связанную карту, выполните следующее:

- Поместите эту карту рядом с вашим планшетом. Не забывайте про её постоянные эффекты (если есть).
- Если это карта возможности, поместите вашу фигурку на маркер момента. Теперь этот маркер перемещается вместе с вами.
- На связанных картах не всегда сказано, что значит быть связанным — на них не так много места. Считайте слово «связь» сигналом, подсказкой, ключевым словом: увидев его, следуйте описанным выше правилам.
- У большинства таких карт есть постоянный эффект, который работает, пока вы связаны с этой картой. Эффекты связанных карт действуют всегда. Понимайте их буквально. Если эффект срабатывает, когда вы оказываетесь на каком-либо участке, то он применяется вне зависимости от того, как вы на нём оказались — с помощью перемещения или эффекта в чей-либо ход.
- Помните: «каждый ход» относится не только к вашим ходам, но и к ходам всех исследователей.
- Эффекты всех **связанных** карт применяются по-разному. Например, может быть такое: если у вас есть связанная карта возможности, только вы можете проявить качество, чтобы применить её эффект. Иногда это может сделать кто угодно на одном участке с маркером момента, который перемещается вместе со связанным исследователем.
- Если действие на связанной карте указывает на несвязанного исследователя, имеется в виду любой исследователь, который не связан **с этой картой**. Если по прихоти судьбы несколько исследователей связаны с различными картами, они по-прежнему считаются несвязанными исследователями для карт, с которыми не связаны лично.
- Если исследователь связан с картой возможности и эффект позволяет вам переместить или поместить маркер момента, то этот исследователь двигается вместе с ним. Они же связаны друг с другом.

«Скарабей» (см. с. 7–8)

«Скарабей» — это ваш корабль, представленный в игре соответствующим жетоном.

- «Скарабей» соседствует с каждым из 4 прилегающих участков и является «участком» для игровых эффектов, влияющих на соседние участки или исследователей на соседних участках.

  Пример. Если вы на «Скарабее» и исследователь на соседнем участке использует открытие, которое улучшает качества на 2 у исследователя на соседнем участке, то он может выбрать вас целью этого эффекта.
- У большинства миссий последняя задача — всем экипажем вернуться на «Скарабей». Это значит, что фигурки всех исследователей и Луны должны оказаться на «Скарабее», и тогда игра закончится немедленно.
- Если в течение игры «Скарабей» каким-то образом был уничтожен, что ж, удачи с задачей «вернуться на корабль». Не останавливайтесь: может, что-нибудь поможет вам выкрутиться.
- При подготовке к игре вы можете выбрать, какую версию «Скарабея» использовать — верните остальные в коробку. Обычный «Скарабей» — это простое изображение корабля без умений и эффектов. Три других «Скарабея» содержат уникальные умения и могут помочь снизить сложность игры.
- «Скарабей» нельзя изучить ради возможностей или просканировать для поиска ресурсов.
- **Палата реанимации.** При подготовке к игре поместите 1 фишку данных в обведённую пунктиром ячейку. Когда исследователь на «Скарабее» выполняет действие реанимации, сбросьте эту фишку, чтобы все на корабле увеличили выносливость на 1.
- **Транспортёр.** Исследователь на «Скарабее» может израсходовать 2 энергии, чтобы выполнить действие транспортировки. Он помещает свою фигурку на участок с другим исследователем или помещает другого исследователя на «Скарабей».
- **Капсула омоложения.** При подготовке к игре поместите 1 фишку данных в обведённую пунктиром ячейку с точками по числу игроков (2, 3 или 4). Когда исследователь на «Скарабее» выполняет действие омоложения, он сбрасывает эту фишку, чтобы сбросить свои 2 карты тревог. Если у вас нет хотя бы 2 карт тревог, вы не можете выполнить это действие.

Склад (см. с. 26)

Это хранилище материалов (вид ресурса), которыми обладает экипаж в текущий момент. Материалы на складе принадлежат всем исследователям, и все в любой момент имеют к ним доступ.

См. также: материал, ресурсы.

Сложность (см. с. 8)

У игры есть несколько условных уровней сложности. Рекомендуем полностью игнорировать уровень сложности до тех пор, пока вам очень сильно не захочется узнать, какие есть ещё.

Сложность регулируется начальными значениями кубиков качеств. От них зависит, как скоро вы начнёте тратить время на выполнение действий.

Создание теории (см. с. 16)

Действие с вашего планшета, позволяющее другому исследователю на ваш выбор получить 1 понимание. Проявив внимательность, вы также получите 1 понимание.

Соседство, соседний (см. с. 21)

Термин, обозначающий близость местоположения на местности.

- Соседство может быть по вертикали или горизонтали (но не по диагонали). Соседний участок— это один из 4 участков, находящихся на расстоянии 1 шага от вашего текущего участка.
- Участок **не может** соседствовать сам с собой.
- Всё, что находится на одной карте местности с вашим исследователем, находится на вашем участке.
- Все участки, соприкасающиеся краями с вашим, являются для вас соседними.

См. также: «на расстоянии 0–X».

Стройплощадка (см. с. 19)

Полупрозрачное изображение шестерёнки на некоторых картах местности. Находясь на участке со стройплощадкой, вы можете построить на ней один из объектов, встречающихся в игре. Для этого выполните действие строительства и поместите выбранный объект на стройплощадку.

У стройплощадки нет иного назначения, это просто место для строительства объекта.

Если жетон планеты имеет форму шестерёнки, велика вероятность, что вам нужно находиться на стройплощадке, чтобы построить его. Ознакомьтесь с заметками о планете, чтобы узнать больше о таком жетоне.

См. также: объект.

«Требуется»

Термин, очень зависящий от контекста. Обращайтесь к тексту карты, чтобы понять, о чём речь.

- Если коротко, то «требуется» означает, что нечто, указанное в требованиях к действию, должно находиться на определённом участке.
- Зачастую кто-либо или что-либо должно находиться на участке, где выполняется такое действие.
- А иногда этот термин означает, что нечто должно присутствовать на определённом участке, пока действие выполняется где-то ещё.
- «Присутствовать» значит то же, что «находиться»; активный исследователь, выполняющий действие, не обязан делать что-либо с указанным компонентом.
  Пример. Действие с условием «Требуется 2 тревоги» указывает, что на участке должны быть исследователи с 2 картами тревог в сумме. У исследователя, выполняющего это действие, может быть 2, 1 или ни одной карты тревоги, главное, чтобы сумма тревог всех исследователей здесь была 2.

Тревога (см. с. 20)

На карте тревоги, как правило, есть отрицательные эффекты. На каждой планете свои поводы для тревоги. Вы получаете тревогу каждый раз, когда на вас воздействует эффект с символом тревоги. Тревоги не дают вам выполнять действия с вашего планшета, накрывая ячейки действий.

- Получив карту тревоги, поместите её поверх любой ячейки действия на вашем планшете, на которой ещё нет такой карты.
- **Нельзя** таким образом накрыть ячейку отдыха.
- При подготовке к игре вы собираете колоду тревог из 3 карт за каждого исследователя и кладёте её под планшет открытий.
  Пример. При игре втроём колода тревог состоит из 9 карт.
- В любой момент игры, если кто-то должен получить 6-ю карту тревоги, вместо этого каждый исследователь теряет 1 выносливость.
- Убирая карту тревоги с планшета, возвращайте её под низ колоды тревог. Карты тревог никогда не выходят из игры насовсем.
- Если вы должны взять карту тревоги, но не можете, потому что все такие карты уже находятся в игре, то каждый исследователь теряет 1 выносливость. Если вы должны взять 2 карты тревог, но не можете, то каждый исследователь теряет 2 выносливости и т. д.
- **Борьба с тревогой.** Быстрым действием вы можете уменьшить значение любого вашего кубика качества, чтобы переместить карту тревоги с одной вашей ячейки действия на другую (но не на ячейку отдыха).
- Вы не можете переместить карту тревоги на планшет другого исследователя, если какой-либо эффект не позволяет это сделать.

См. также: борьба с тревогой.

Убрать из игры

То, что вы убираете из игры, больше не является частью игрового процесса. Отложите такой компонент в сторону или в коробку. Позднее он может вернуться в игру благодаря эффекту, но только если такой эффект прямо на это указывает.

Пример. «Уберите „Скарабей“ из игры». (Вы довольно часто будете терять корабль.) Отложите «Скарабей» в сторону. Пока какой-либо эффект прямо не укажет вам вернуть его в игру, он более не является её частью: до него нельзя добраться и нельзя никаким образом взаимодействовать с ним.

Уничтожение, уничтожить

Это красивая замена слову «сброс». Если не сказано иное, то уничтожить, отказаться, сбросить значит убрать компонент из игры.

Уничтожая основные научные объекты (мастерскую, лабораторию, центр исследований), возвращайте их на планшет открытий. Их можно снова построить.

См. также: объект, сброс.

Центр исследований (см. с. 19)

Если жетон центра находится на планшете открытий, вы можете построить этот научный объект на стройплощадке. Сделав это, все исследователи, где бы они ни находились, получат доступ к новому быстрому действию: сбросить 1 фишку данных из базы данных (вернув её в запас) и получить 1 понимание. Так как это быстрое действие, вы можете выполнить его в любой момент, независимо от вашего местоположения, и прервать с его помощью другие эффекты.

См. также: быстрое действие, объект, прерывание.

Черта (см. с. 17, 25)

См. жетон черты.

Чёрный маркер

Это компонент общего назначения, используется при необходимости.

- Зачастую указывается в паре с предметом, который он будет отображать в игре.
  Пример. «Поместите 1 когнитивную баррикаду (чёрный маркер) на этот участок».
- Чёрные маркеры должны всегда лежать на столе: они часто используются для обозначения чего-либо в рамках одной игры.
- Если чёрный маркер убирается из игры, сбрасывается, уничтожается или иным образом перестаёт активно использоваться, верните его в общий запас, если не сказано, что он больше не понадобится.

См. также: маркер.

Экипаж

Это все исследователи и Луна.

- Если, чтобы выполнить действие, на определённом участке должен быть экипаж, значит, на нём должны находиться все исследователи и Луна.
- В конце игры вам, как правило, нужно вернуть экипаж на «Скарабей». Это значит, что все исследователи и Луна должны находиться на «Скарабее».
- «Если у экипажа 4 тревоги, тогда X» — этот эффект указывает, что если у всех исследователей в сумме есть 4 карты тревог, то происходит X.

Подробные инструкции. Глоссарий

Глоссарий, памятка и донельзя мельчайшие нюансы

Энергия (см. с. 26)

Один из трёх видов ресурсов в игре (помимо данных и материалов).

- Энергия представлена полупрозрачными оранжевыми фишками и хранится в генераторе. Израсходованная энергия находится в нижней (-) половине генератора — это запас энергии.
- Энергию можно получить где угодно с помощью действия подзарядки (или специального эффекта). Получая энергию, поместите нужное число фишек энергии в верхнюю (+) половину генератора. Энергия в этой половине принадлежит всем исследователям, и все в любой момент имеют к ней доступ.
- Тратя энергию или теряя её при выполнении какого-либо действия, из-за эффектов и т. д., перемещайте фишки из верхней половины генератора в нижнюю.

См. также: ресурсы.

Эффект

Это какое-либо воздействие на игровой процесс, правила, предписывающие сделать что-либо в определённый момент времени. Эффекты могут быть описаны словами или представлены символами. Если один из участников пришёл к внезапному и ошеломляющему выводу, что нечто не является эффектом, то, скорее всего, он не прав. В сущности, эффекты — это **всё что угодно**, происходящее в игре. Впрочем, позвольте умнику остаться при своём (см. «Золотые правила»).

Последствия также входят в понятие «эффект».

Пример 1. Если вы получили карту тревоги и она гласит: «Получите 1 понимание, ухудшите качество на 1», то всё это один эффект. Эти два события, происходящие одновременно, и есть эффект этой карты тревоги.

Пример 2. Если вы проявляете качество, все последствия этого действия считаются одним эффектом, даже если присутствуют несколько символов и формулировок. Всё это — эффект данного действия.

Иногда эффекты образуют последовательность. Вы можете использовать прерывания после каждого эффекта в одной цепочке.

См. также: быстрое действие, прерывание.

Ячейка действия (см. с. 15)

Чтобы применить эффект ячейки действия, поместите в неё свой кубик качества. У некоторых ячеек есть условия, которые нужно выполнить, чтобы воспользоваться ими.

- Всё, что указано под ячейкой, является обязательным, если не содержит слов «можете» или «если возможно». То есть вы обязаны применить эффекты, оплатить стоимость и получить всё, что указано под ячейкой как результат её действия. Если вы не можете сделать из этого хотя бы что-то одно, то вы не можете выполнить такое действие.
- Иногда рядом с ячейками действий есть символ исследователя: тестирование игры показало, что для большей ясности его стоило добавить в той ситуации. Если рядом с другими ячейками нет такого символа, это не значит, что исследователь не требуется. Внимательно читайте текст и обращайте внимание, для чего конкретное действие нужно, тогда вы поймёте, что для него требуется.
- Стоимость эффектов под ячейкой действия должен оплатить тот, кто выполняет действие.

  Пример. Если выполнение действия приводит к тому, что нужно сбросить жетон находки и ухудшить качества на 3, то именно исследователь, выполняющий это действие, обязан применить этот эффект.
- В исключительном случае, когда ячейка действия приносит вам ресурсы, но доступных ресурсов нет, вы по-прежнему можете выполнить это действие, просто не получая за это ресурсы.

  Пример. Если вы хотите выполнить действие, которое принесёт вам материал, но в запасе нет материалов, вы всё ещё можете выполнить его, но ничего не получите. Мы ни разу не столкнулись с таким за все сотни итераций тестирования, так что, если с вами такое произошло, поздравляем у вас по-настоящему необыкновенный игровой опыт.
- Вы не можете использовать ячейки действий на планшетах других исследователей.
- Вы можете использовать ячейку действия на карте, связанной с другим исследователем, до тех пор, пока её эффект позволяет вам это и вы выполняете все её условия.

  Пример. Если карта возможности связана с другим исследователем, чтобы использовать её, вы обязаны находиться на одном участке с её маркером момента.





Подробные инструкции. Символы

Описание символов

Аномалия
Тип карты. Каждый раз, получая 1 жетон находки, берите вместе с ним 1 карту аномалии и помещайте их рядом с вашим планшетом.

Внимательность
Одно из качеств. Некоторые ячейки действий дают бонус, если вы поместили в них определённый кубик качества.

Возможность
Тип карты. Если символ указан как часть эффекта, то он означает «откройте 1 карту возможности».

Время
Тратя время, продвигайте маркер времени на 1 деление вправо по шкале. Если маркер должен продвинуться за пределы шкалы, верните его в начало: каждый исследователь теряет 1 выносливость.

Время (не тратьте)
Игнорируйте 1 символ времени. Как правило, встречается на картах открытий и аномалий и позволяет выполнить действие, которое в обычном случае отняло бы время. За каждый такой символ вы можете игнорировать 1 символ времени.

Выносливость (увеличение)
Увеличьте вашу выносливость на 1, продвинув ваш маркер выносливости на 1 деление вверх.

Выносливость (уменьшение)
Уменьшите вашу выносливость на 1, переместив ваш маркер выносливости на 1 деление вниз. Если ваш маркер выносливости достигнет нижнего розового деления, вы потеряете сознание. Когда маркер времени возвращается в начало шкалы времени, все исследователи теряют по 1 выносливости.

Данные (получение)
Поместите 1 фишку данных из запаса в базу данных. **Исключение:** выполняя действие **анализа данных**, поместите данные с участка Луны в базу данных.

Данные (использование)
Поместите 1 фишку данных из базы данных в запас. Данные в базе принадлежат всем исследователям.

Доверие в экипаже (повышение)
Повысьте доверие в экипаже, поместив маркер доверия на правое деление. Если доверие было низким и стало высоким, переверните все жетоны черт светлой стороной вверх. Если доверие уже было высоким, распределите 2 улучшения качеств как угодно.

Доверие в экипаже (снижение)
Снизьте доверие в экипаже, поместив маркер доверия на левое деление. Если доверие было высоким и стало низким, переверните все жетоны черт тёмной стороной вверх. Если доверие уже было низким, распределите 2 ухудшения качеств как угодно.

Жетоны активации
Некоторые миссии и эффекты карт планеты указывают поместить их на шкалу времени, чтобы отметить, когда что-либо должно произойти. Обратитесь к картам миссии, планеты и/или заметкам, чтобы узнать их текущий эффект.



Заметки о планете
Брошюра с описанием планеты.

Знание
Вы получаете жетон знания каждый раз, когда должны продвинуться за пределы шкалы понимания. Полученные жетоны хранятся в ячейках в правой части вашего планшета. Получив знание, возьмите карту открытия той же научной дисциплины. Знание — всегда лишь необходимое условие, его не нужно «тратить».

Знание (требуется)
ТРЕБУЕТСЯ

Чаще всего этот символ встречается в ячейках действий. Он означает, что это действие можно выполнить, только если на определённом участке есть исследователь с указанным знанием.

Изученный участок
Его нельзя **изучить** снова.

Инвентарь
Находится под вашим планшетом, используется, только если об этом сказано прямо.

Карта планеты
Тип карты. Встречается в описании эффектов, указывает открыть определённую карту планеты.

Карта планеты (игнорируйте)
Как правило, символ указывает на то, что у карты планеты есть постоянный эффект или эффект, который можно применить в определённый момент. Опирайтесь на контекст и заметки о планете, чтобы понять, для чего используется этот символ.

Качество (улучшение или ухудшение)
За каждый такой символ вы должны увеличить или уменьшить значение любого вашего кубика качества на 1.

Пример. Если вы должны улучшить качества 2 раза, можете увеличить значение одного кубика на 2, или двух кубиков на 1.

Линия (пунктирная)
Встречается на картах и означает, что вам нужно поместить в указанное место определённый компонент. Часто используется с жетонами находок на картах возможностей и на участках.

Линия (сплошная)
Используется по-разному для обозначения делений или областей. Символ может означать деление на шкале или область, где что-то может появиться (например, область игрового поля для карты местности).

Любознательность
Одно из качеств. Некоторые ячейки действий приносят бонус, если вы поместили в них определённый кубик качества.

Материалы (получение)
Поместите 1 фишку материала из запаса на склад. Исключение: выполняя **действие сбора**, переместите материалы с вашего участка на склад.

Материалы (использование)
Переместите 1 фишку материала со склада в запас.

Местность
Тип карты. Как правило, такой символ просто помогает отличить этот тип карт от остальных.

Миссия
Тип карты. Как правило, такой символ просто помогает отличить этот тип карт от остальных. Каждая миссия состоит из набора карт с уникальным названием и цветной полосой вверху.

Находка (сброс)
Уберите в коробку ваш жетон находки (и его карту аномалии).

Находка со свойством (сброс)
Уберите в коробку ваш жетон находки (и его карту аномалии). Жетон находки или его аномалия **обязаны** иметь указанное свойство.

Научные дисциплины
Используется на картах открытий и жетонах знаний, чтобы показать, к какой дисциплине относится компонент (или действие).



Непроходимая местность
Вы не можете переместиться через этот символ. Если ваше перемещение открывает участок и вы должны пересечь такой символ, то вернитесь на ваш начальный участок; оставьте новый участок открытым. Вы не тратите перемещение и можете **переместиться** в другом направлении или сделать что-нибудь другое. Луна может пересекать этот символ. Участки по обе стороны от этого символа считаются соседними.

Непроходимая преграда
Участки по обе стороны от этого символа не считаются соседними. Исследователи и Луна не могут пересечь этот символ.

Объекты
Хранятся на планшете открытий. Их можно построить на стройплощадках. Как правило, такие символы есть на картах миссий и возможностей, если требуется находиться на участке с построенным объектом. Если вам нужно быть на участке с объектом, но он ещё не построен, то вы обязаны построить его.



Открытие
Тип карты. Каждый раз, получая 1 знание, берите 1 карту открытия того же типа и помещайте её рядом с вашим планшетом.

Перемещение
Переместитесь на 1. Как правило, указывает на дополнительное перемещение; не путайте его с вашим действием **перемещения** и перемещением Луны.



Понимание
Получая понимание, продвигайте ваш маркер научной деятельности на 1 деление вверх по шкале понимания.

Решительность
Одно из качеств. Некоторые ячейки действий дают бонус, если вы поместили в них определённый кубик качества.

Свойство
Ваша текущая характеристика. Если у вас есть компонент с золотой рамкой, тогда вы обладаете его свойством.

Свойство (требуется)
ТРЕБУЕТСЯ

Вы обязаны обладать определённым свойством, чтобы выполнить условие. Обычно встречается в ячейках действий (и в некоторых эффектах) как условие, чтобы выполнить действие или стать целью эффекта. Свойствами нельзя поделиться как знаниями.

Стрелка
Обозначает «в этом месте». Обычно изображена под ячейками действий, показывая, где что-либо должно произойти. Реже используется для обозначения цепочки событий: А ведёт к Б.

Стройплощадка
Место, где можно строить объекты в форме шестерёнок, например: мастерскую, центр исследований, лабораторию. Находясь на участке с пустой стройплощадкой, вы можете **построить** объект.

Требуется исследователь
ТРЕБУЕТСЯ

Требуется хотя бы 1 исследователь. Исследователь должен быть на определённом участке или с Луной, чтобы выполнить действие.

Требуется хотя бы двое исследователей
ТРЕБУЕТСЯ

Требуется больше 1 исследователя. Как правило, указывает на то, что кроме исследователя, выполняющего действие, должен быть ещё один (ваш помощник).

Требуется Луна
Отмечает, что нужна помощь Луны. Обычно этот символ возле ячейки действия указывает, что на участке с вами должна быть Луна, чтобы вы смогли выполнить это действие.

Если не сказано иное, то смысл такой: Луна помогает вам, но ваше присутствие тоже необходимо.

Тревога (получение)
Получите 1 карту тревоги и поместите её на ваш планшет поверх ячейки действия, на которой ещё нет такой карты. Картой тревоги нельзя накрыть ячейку **отдыха**. Если вы должны взять карту тревоги, но колода опустела, каждый исследователь теряет 1 выносливость. Если у вас 5 карт тревог и вы должны взять 6-ю, вместо этого каждый исследователь теряет 1 выносливость.

Тревога (сброс)
Уберите 1 карту тревоги с вашего планшета и верните её под низ колоды тревог.

Чёрный маркер
Компонент общего назначения.

Экипаж
ЭКИПАЖ

Все исследователи (в том числе те, кто без сознания) и Луна.

Энергия (получение)
Переложите 1 фишку энергии из разряженной (–) половины генератора в заряженную (+).

Энергия (использование)
Переложите 1 фишку энергии из заряженной (+) половины генератора в разряженную (–).

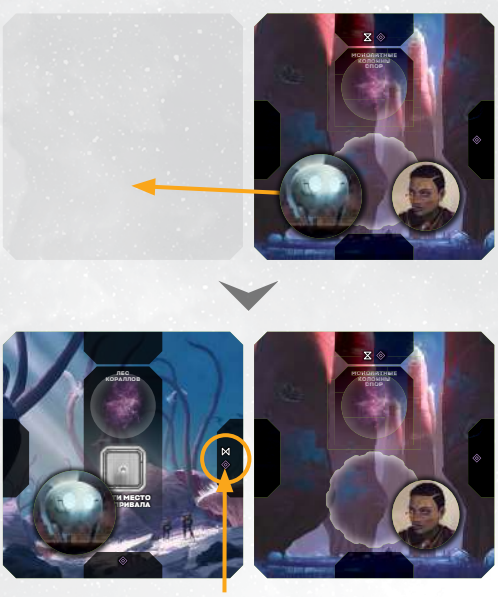
Приложение А
Пример хода

Пример хода

Вы играете втроём с Еленой и Татьяной. Сейчас ваш ход. **Примечание:** в этом примере вместо фигурок исследователей для наглядности используются жетоны персонажей и Луны. Но на самом деле вы должны играть фигурками.

Открываем участок, перемещая Луну

Вы хотите исследовать местность за пределами поля. Вместо того чтобы перемещаться вслепую, вы перемещаете Луну (можете делать это 1 раз в свой ход). Вы указываете область, которую собираетесь исследовать, открываете карту с верха колоды местности под планшетом ресурсов и помещаете её в эту область в ориентации «Скарабея». Затем вы помещаете на открытую карту Луну.



Луна игнорирует символы на краях участков, поэтому вы не применяете эффект этого символа времени.

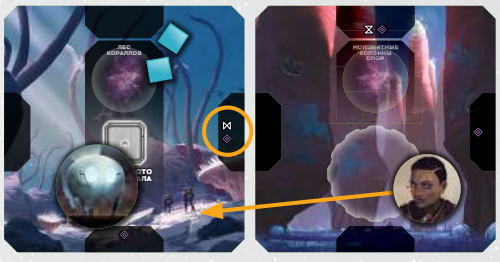
Добываем ресурсы при помощи Луны

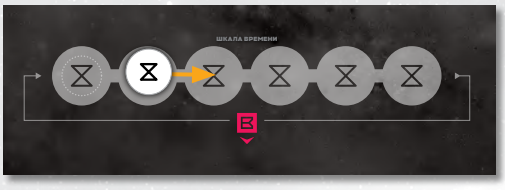
Раз в свой ход вы можете дать Луне команду поискать ресурс, которого ещё нет на её участке. Вы решаете сделать это сейчас и бросаете синий кубик поиска данных. Выпало 2, поэтому вы берёте 2 фишки данных из запаса и помещаете их на участок Луны.



Перемещаемся и применяем эффекты символов на краях участков

Вы выполняете действие **перемещения** (можете сделать это 1 раз в свой ход), чтобы переместиться на другой участок. Вы переместились через 1 символ времени на краю участка, поэтому продвигаете маркер времени на 1 деление.

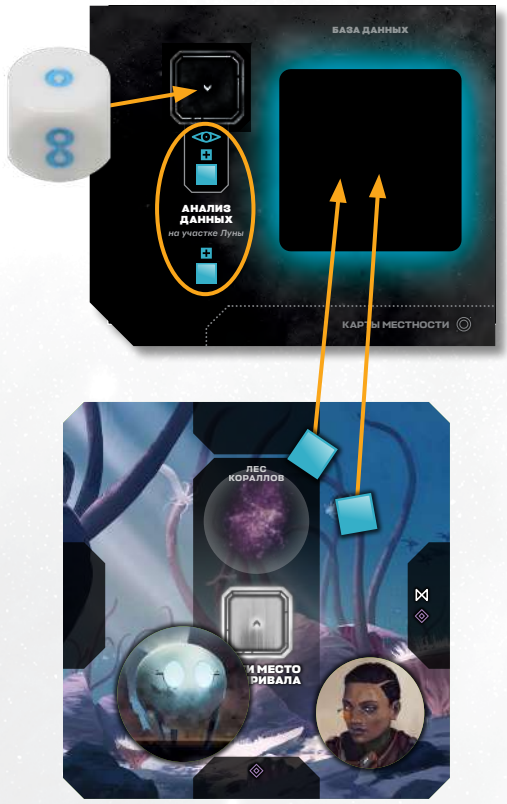




Проявляем качество, чтобы получить ресурсы

Добыв на участке данные (и/или материалы), вы можете собрать их, поместив кубик качества в соответствующую ячейку на вашем планшете. Вы проводите **анализ данных**. В этой ячейке есть 1 стрелка вниз, поэтому вы уменьшаете значение помещённого кубика на 1.

Вы получаете 1 фишку данных с участка и, так как вы проявили внимательность, получаете ещё бонус ячейки: берёте ещё 1 фишку данных. Вы помещаете обе фишки в базу данных. Теперь они доступны всем исследователям. Помните: основные ресурсы принадлежат вам всем.



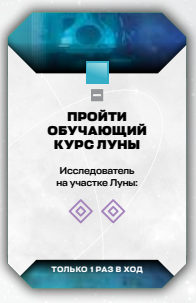
На верхней грани кубика символ времени

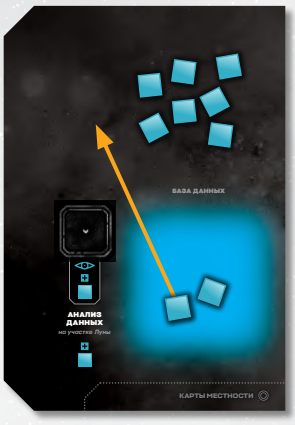


Вы хотите **изучить** участок, проявив любознательность, чтобы также получить бонус ячейки действия. К сожалению, у вас 0 любознательности (на верхней грани кубика символ времени). Вы всё ещё можете использовать кубик, чтобы выполнить действие, но тогда вам придётся потратить время.

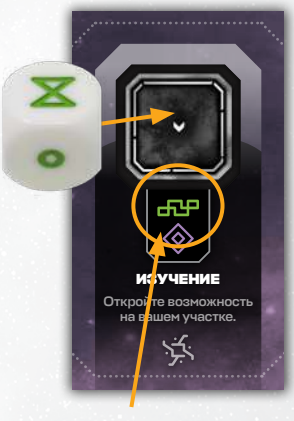
Другой исследователь в ваш ход быстрым действием использует карту открытия

Елена, стоящая далеко от вас, предлагает свою помощь. У неё есть открытие, позволяющее при помощи Луны улучшить качество исследователя на её участке. Елена тратит 1 фишку данных, которую вы получили ранее, чтобы применить этот эффект. Вы можете улучшить любое своё качество на 1 и выбираете любознательность, поворачивая её кубик гранью с 1 точкой вверх.









Изучаем возможности

Вы помещаете ваш кубик любознательности в ячейку **изучения** на вашем планшете, уменьшая значение этого кубика на 1. (То есть на верхней грани кубика у вас была 1 точка, а теперь символ времени.)

Проявив любознательность, вы получаете бонус этой ячейки: 1 понимание.

Вы продвигаете ваш маркер научной деятельности на 1 деление вверх по шкале понимания. Теперь он находится на последнем делении шкалы. Следующий раз, получив понимание, вы получите знание и карту открытия в вашей научной дисциплине (химии). После этого вы вернёте маркер научной деятельности на первое деление шкалы и сможете повернуть его любой гранью вверх (то есть выбрать любую дисциплину).



Вы помещаете жетон изучения на участок, показывая, что его нельзя изучить ещё раз.

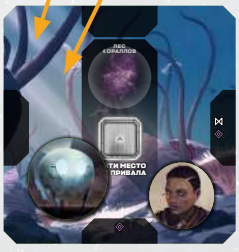
Действие **изучения** открывает возможность на этом участке. Вы кладёте сюда доступный маркер момента и открываете карту с верха колоды возможностей, относящейся к этому маркеру.

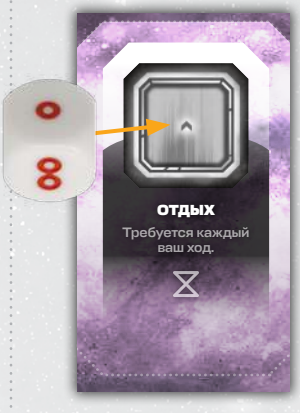
Вы зачитываете художественный текст из левой колонки на карте и применяете её **немедленный** эффект.

Ячейка действия на этой карте возможности теперь доступна всем исследователям на участке с этим маркером момента.









Отдыхаем

Каждый ход вы обязаны помещать кубик в ячейку **отдыха**. Вы проявляете решительность и увеличиваете значение помещаемого кубика на 1 за стрелку вверх. (На верхней грани кубика была 1 точка, а стало 2.)

Отдыхая, вы продвигаете маркер времени на 1 деление вверх по шкале.

Выполняем перегруппировку

Вы переместились, поместили в ячейки все 3 кубика качеств, переместили Луну и провели поиск с её помощью. Быстрые действия вы решили не выполнять.

Вы заканчиваете свой ход: забираете кубики из ячеек действий и помещаете их рядом с вашим планшетом, сохраняя их текущие значения. Ваш ход закончился, и исследователь слева от вас становится активным игроком и начинает ход.

Приложение Б

Описание «Скарабея»

«Скарабей»

Когда-то это был исследовательский корабль, с помощью которого вы надеялись расширить границы науки и понимание человечеством его места во Вселенной, а теперь это ваш дом, где вы стараетесь дожить до следующего дня. Ласково прозванный «Скарабеем», этот корабль — научное судно М-класса «Грэм» 1-го поколения, переоборудованное для внедрения инновационного творения экипажа — робота Луны. Луна запрограммирована исчислять время в нестандартных галактических сутках: они состоят из 30 земных часов, десять из которых экипаж проводит в улучшенном системами оздоровительном сне.

*** СИСТЕМНОЕ НАПОМИНАНИЕ:** изображение не обновлено и не показывает последствий столкновения с червоточинами, массовых смертей, катастрофического разрушения и общего плачевного состояния. Пожалуйста, обратитесь к обновлённым записям экипажа. Напоминание о необходимости обновить изображение внесено в ваш бортовой журнал.

Экипаж

Склонны к дыханию, приёму пищи, питью, выделению отходов, проявлению эмоций.

Солнечная оболочка

Корпус корабля оснащён усовершенствованной сеткой, поглощающей солнечное излучение. Он сохраняет солнечную (и различную радиоактивную) энергию.

Цеолитные поддерживающие фильтры

Продольные балки, укрепляющие корпус. В них также размещены молекулярные сетки для дополнительной фильтрации воздуха.

Рубка управления

Панель ручного управления отключена. На борту «Скарабея» Луна взаимодействует с кораблём, контролирует его движение, деспотично управляет развлекательным каналом и в любой момент доступна для голосового управления.

Статус пилота: каюта 3.

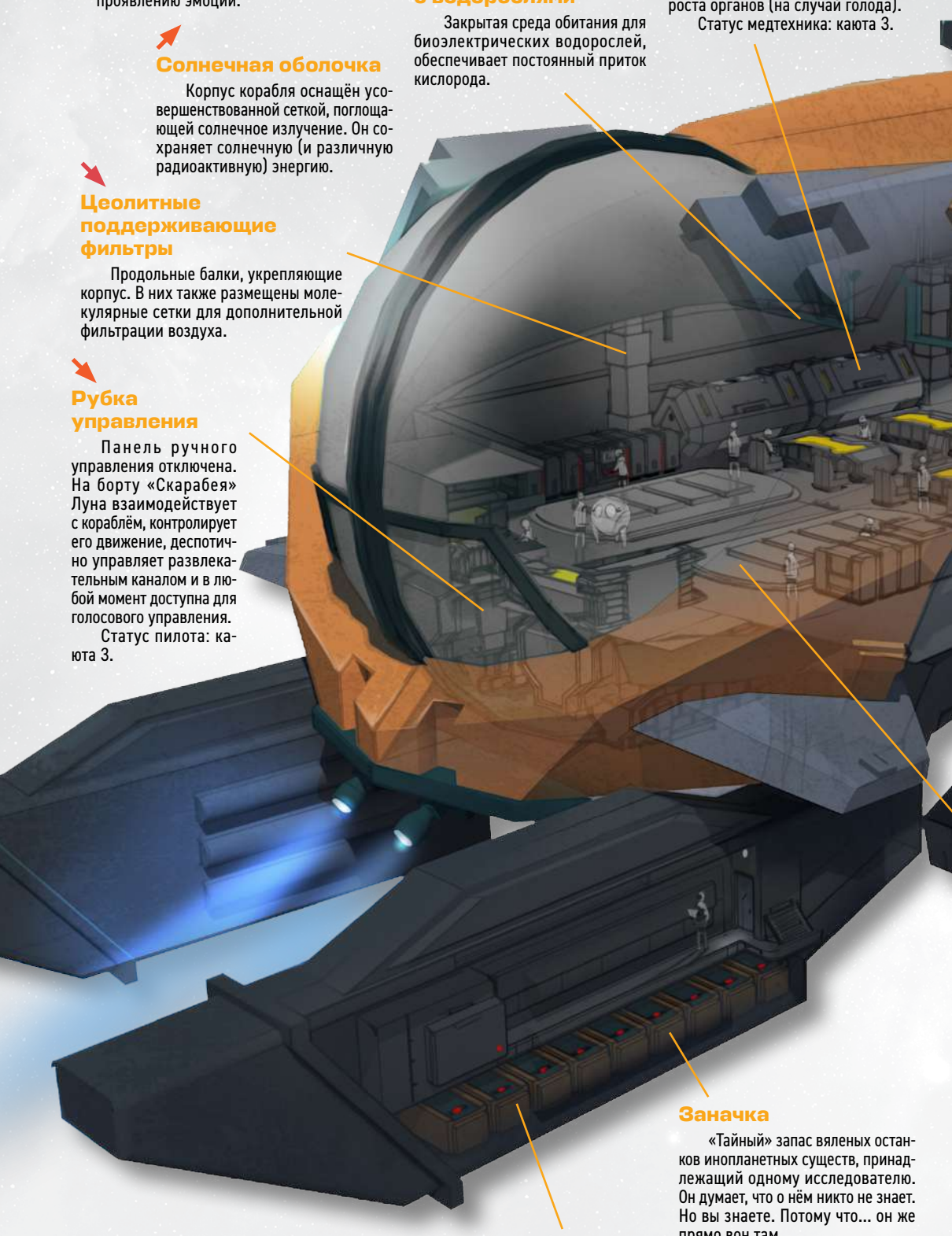
Трубопровод с водорослями

Закрытая среда обитания для биоэлектрических водорослей, обеспечивает постоянный приток кислорода.

Медотсек

Сюда направлена дополнительная энергия для ускорения роста органов (на случай голода).

Статус медтехника: каюта 3.



Заначка

«Тайный» запас вяленых останков инопланетных существ, принадлежащий одному исследователю. Он думает, что о нём никто не знает. Но вы знаете. Потому что... он же прямо вон там.

Немыслимое

Не открывайте предпоследнюю ячейку камеры хранения. НИКОГДА.

Каюты экипажа

Каюты А–Г: жилые.
Каюта Д: Луна называет её гостиной. Только Луна может в неё входить.
Каюта Е: здесь вы сложили вещи погибших. Вы не могли их больше видеть.
Каюта Ж: неизвестно. Вход закрыт, повреждён червоточиной.
Каюта З: заполнена телами.
Каюта И: вы не говорите о каюте И.

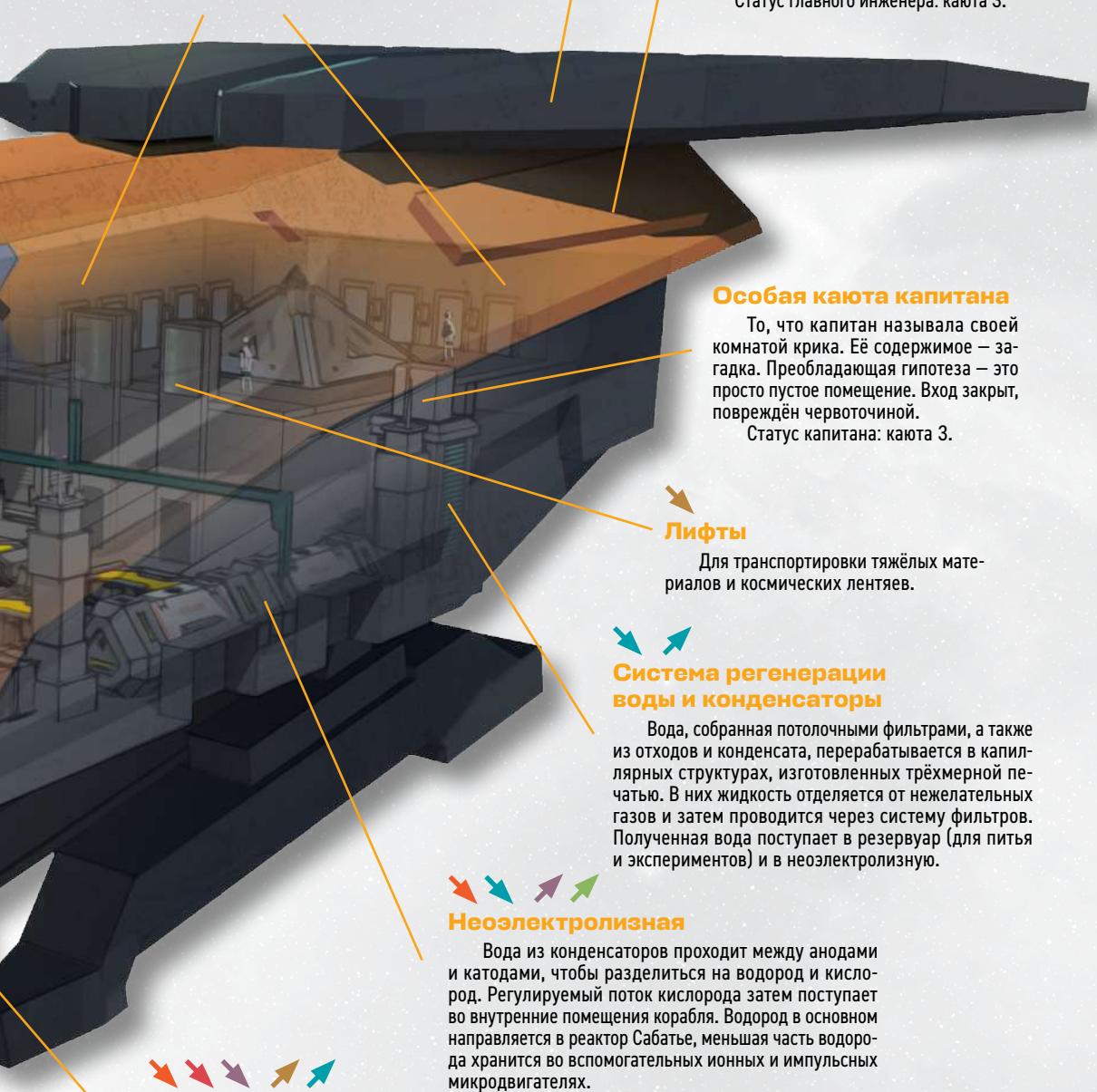
Ионные и импульсные микродвигатели

Запасные двигатели малой тяги. Очень низкая скорость, нестабильны в атмосфере. Использовать для минимальных корректировок траектории долгого полёта.

Главный метановый двигатель

Основной двигатель «Скарабея» — внутреннего сгорания. Работает на смеси жидкого метана и жидкого кислорода.

Статус главного инженера: каюта З.



Особая каюта капитана

То, что капитан называла своей комнатой крика. Её содержимое — загадка. Преобладающая гипотеза — это просто пустое помещение. Вход закрыт, повреждён червоточиной.

Статус капитана: каюта З.

Лифты

Для транспортировки тяжёлых материалов и космических лентяев.

Система регенерации воды и конденсаторы

Вода, собранная потолочными фильтрами, а также из отходов и конденсата, перерабатывается в капиллярных структурах, изготовленных трёхмерной печатью. В них жидкость отделяется от нежелательных газов и затем проводится через систему фильтров. Полученная вода поступает в резервуар (для питья и экспериментов) и в неоэлектролизную.

Неоэлектролизная

Вода из конденсаторов проходит между анодами и катодами, чтобы разделиться на водород и кислород. Регулируемый поток кислорода затем поступает во внутренние помещения корабля. Водород в основном направляется в реактор Сабатье, меньшая часть водорода хранится во вспомогательных ионных и импульсных микродвигателях.

Реакторы Сабатье

Углекислый газ, выдыхаемый экипажем, соединяется с водородом для образования метана и сточной воды. Метан направляется в главный двигатель «Скарабея». Вода — в конденсаторы.

Перечень элементов

«Скарабей» — это хитросплетённая сеть систем. Будьте осторожны в обращении с ними: коллапс одной системы может привести к коллапсу всех остальных. Никакого давления*.

Система использует: ↘ Система производит: ↗

ЭЛЕКТРИЧЕСТВО →
ВОДОРОД →
МЕТАН →
КИСЛОРОД →
ВОДА →
УГЛЕКИСЛЫЙ ГАЗ →

Основная лаборатория

Так как «Скарабей» — исследовательское судно, его центральная часть занята сетью лабораторий и мастерских и сверхсовременным экспериментальным оборудованием. Всё довольно чисто — настолько, что можно есть с любых поверхностей. Но вы так не делаете.

* Досадный каламбур. «Никакого давления» — это ровно такая смертельно опасная ситуация, которой вам лучше избегать.



РУССКОЕ ИЗДАНИЕ ИГРЫ
Издатель: Choo Choo Games.
Руководитель проекта: Александр Дробышев.
Выпускающий редактор: Мария Аверичева.
Редакторы: Сергей Капрарь, Татьяна Гольдберг,
Анна Бобкова.
Переводчик: Сергей Капрарь.
Корректоры: Дарья Балтрушайтис,
Олег Пономарёв.
Вёрстка: Ирина Гревцова, Татьяна Гришина,
+15+20 studio, Елизавета Вебер.

Эксклюзивный дистрибьютор на территории РФ — Choo Choo Games. Если у вас есть претензии к этому товару, пожалуйста, свяжитесь с поставщиком игры, у которого вы приобрели её, или с нашим отделом по работе с клиентами: support@choochoogames.ru.

CHOO CHOO GAMES

orange nebula™