

Принесите пользу (хоть раз)

«Послушай, дитя, однажды ты окажешься на грани жизни и смерти в донельзя причудливых обстоятельствах где-то на задворках Вселенной и будешь радоваться, что сейчас не считаешь ворон», — убеждённо твердил ваш наставник в космошколе.

И был прав. И по поводу сказанного, и в своей убеждённости.

Пора оправдать его ожидания.



Игра Марка Нейдлингера и Тома Мэттсона. © Orange Nebula, LLC. 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@choochoo games.ru.

ПОДГОТОВКА



Каждый игрок берёт 2 случайных планшета специализаций и один любой из них кладёт справа от своего планшета исследователя, а второй возвращает в коробку.

РЕКОМЕНДАЦИИ

«Затерянные» — игра с тонко выверенным балансом: ваши шансы на победу и поражение примерно равны. «Специализации» (и иные модульные дополнения) добавляют в партию разнообразие, но вместе с этим и возможные трудности для новичков.

Рекомендуем использовать модульные дополнения только после того, как все участники освоятся в правилах и сыграют несколько партий.

Не советуем добавлять в партию и модуль «Увлечения», и модуль «Специализации». Но в любом случае, решать вам.

ВСТУПЛЕНИЕ

БОЛЬШИЕ СПЕЦИАЛИСТЫ

Этот модуль добавляет в игру двуслойные планшеты специализаций. Каждый игрок станет специалистом в определённой научной области, получит прозвище и 2 специальных умения, которые помогут ему выжить в этой затянувшейся космической экспедиции.

В начале игры эти умения недоступны. Вы обладаете ими, но пока не знаете, как их лучше использовать в новых обстоятельствах: прежде чем действовать, сначала познаться получше с планетой. В игре этот аспект представлен жетонами знаний.

Получив подходящее знание, вы откроете доступ к своему специальному умению. Его можно будет использовать быстрым действием 1 раз в свой ход.

ПОЛУЧЕНИЕ СПЕЦИАЛЬНЫХ УМЕНИЙ

Получая знание, вы помещаете его жетон в одну из 4 ячеек знаний на вашем планшете исследователя. Эти ячейки можно заполнять в любом порядке.

При игре с модулем «Специализации» важно, куда именно вы помещаете эти жетоны. На планшетах специализаций отмечены ячейки, в которых должны находиться определённые жетоны знаний, чтобы вы смогли использовать специальные умения.

Чтобы открыть доступ к специальному умению, требуется следующее:

- Получите знание и поместите его жетон на планшет исследователя в ячейку напротив этого умения.
- При игре с этим модулем достаточно 1 знания, чтобы получить умение. В будущих дополнениях может потребоваться больше.
- Если из-за какого-либо игрового эффекта вы сбросили знание, требующееся для специального умения, это умение

ПОЯСНЕНИЯ

становится недоступным, пока вы снова не поместите подходящее знание в нужную ячейку.

- ➔ Поместив жетон знания на планшет, вы не сможете переложить его в другую ячейку.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ СПЕЦИАЛЬНЫХ УМЕНИЙ

Открыв умение, вы можете в любой момент **своего хода** использовать его быстрым действием. Для этого требуется следующее:

- ➔ На вашем планшете исследователя в соответствующей ячейке должен лежать жетон знания требуемого типа.
- ➔ Оплатите стоимость этого умения. Как правило, нужно ухудшить любое ваше качество на 1.
- ➔ Вы можете использовать каждое доступное умение только 1 раз в свой ход. Если вам доступно 2 умения, в свой ход вы можете использовать каждое из них по 1 разу.
- ➔ Помните: быстрые действия можно выполнять в любой момент, и они прерывают другие эффекты, позволяя вам быстро реагировать на происходящее.

ВАЖНО

Каждое специальное умение можно использовать только 1 раз в свой ход. То есть, делая ход, вы можете по 1 разу использовать оба своих умения.

БИОТКАЧ

Биокогнитивная связь.

Можно использовать до или после получения тревоги, но только в ваш ход.

Синтетический гипер-адреналин. Вложенные в инвентарь материалы хранятся в нём до конца игры. У каждого исследователя может быть не более 2 материалов в инвентаре.



ХРОНОНАВТ

Темпоральная разведка. Выберите 2 участка. Эффект действует только на них в течение всего вашего хода.

Сверхсветовое предвидение. Используйте это умение только после того, как выполнили перегруппировку в свой ход.



ГАДЖЕТ

Наносбор. Этот эффект не влияет на поиск Луны.

Лжелуна. Вы можете использовать умения Луны на одном участке или втором, но не на обоих сразу.

Пример. Луна может быть материалы на одном участке, а анализировать данные — уже на другом.



ПРИМЕЧАНИЯ



ГОЛОГРАФ

Голограмма. Всеузкому доступны полученные вами знания (все 4 жетона, если есть).

Лазерный анализ. Например, если вы на участке с центром исследований, а лаборатория не построена, то вы можете использовать умение с её жетона: потратить материалы, чтобы улучшить качества.



НЬЮТОН

Микрогравиперенос. Можете перемещать материалы и данные в любом количестве и сочетании сколько угодно раз в ваш ход.

Равномерная репульсия. Вы не можете поместить свою фигуру на соседний участок.



ТЕРАПАТ

Кинестетик. Эффект не действует, если вы помещаете фигуру на участок, игнорируя символы на его краях.

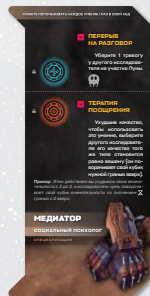
Загребущие руки. Применив этот эффект, вы не сможете дать Луне команду поиска.



НЕЙРОМАНТ

Распределение аксонов. Если из-за этого эффекта другой исследователь получает знание, то его тип выбрать нельзя: оно определяется символом на верхней грани маркера научной деятельности, как обычно.

Невральная сделка. В этот ход, используя откровения, считайте все ресурсы «джокерами».



МЕДИАТОР

Перерыв на разговор. Важно, чтобы Луна была на участке исследователя с тревогой. Ваше местоположение не имеет значения.

Терапия поощрения. Оба кубика должны быть одного типа (внимательность, любознательность или решительность). Так, если ваша внимательность равна 2, а внимательность другого исследователя – 1, он поворачивает свой кубик гранью с 2 вверх.