

ХИЖІ СВІТИ

У далеких далях імперії відкрили нову галактику! Вам доручено очолити експедицію та вирушити на зорельоті для дослідження повного скарбів і таємниць незвіданого зоресвітнього Ельдорадо... Наймайте у свій екіпаж спеціалістів і роботів, а також виконуйте місії від агентів. Станьте найуспішнішим дослідником галактики!

ВМІСТ ГРИ

- 108 карт членів екіпажу
- (60 спеціалістів, 24 агенти, 18 роботів, 6 капітанів)
- 10 плиток планет
- 25 жетонів зорельотів (по 5 для кожного гравця)
- 5 жетонів ветеранів (по 1 для кожного гравця)
- 1 блокнот для підрахунку очок
- 12 карт ворожих планет (для соло-гри)
- 1 примірник правил

У грі «Хижі світи» учасники досліджують планети та формують екіпажі (зі спеціалістів, роботів, агентів), щоб отримати найбільшу кількість переможних очок (ПО). Кожен гравець починає гру з 1 капітаном.

108 карт членів екіпажу



6 капітанів
(із зображенням медалі на звороті карти)



60 спеціалістів



18 роботів



24 агенти

Спеціалісти (сині карти) становлять більшість в екіпажах. Усі спеціалісти є тваринами, які поділяються на 6 видів.

ВИД ТВАРИНИ



Збирання колекцій тварин — це основний спосіб отримання ПО наприкінці гри.

Агенти (червоні карти) також є тваринами. Вони довіряють гравцям важливі місії. За їх успішне виконання гравці отримують додаткові ПО наприкінці гри.

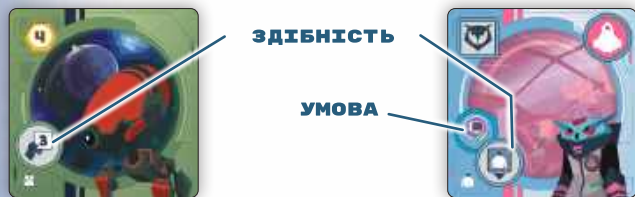
ЦІЛЬ МІСІЇ



Роботи (зелені карти) — надійні союзники. Вони не є тваринами, тому ПО, які вони приносять, підраховуються окремо від колекцій тварин.



Більшість членів екіпажу володіють особливими здібностями. Застосувати їх можна лише під час наймання в екіпаж. Інколи, перш ніж застосувати здібність, необхідно виконати умову, зазначену у блакитному колі поряд із зображенням здібності.

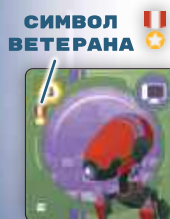


**СИМВОЛ
ПРОФЕСІЇ**



Усі спеціалісти та більшість роботів мають професію. Вона пов'язана зі здібностями й умовами їхнього застосування. Професії важливі для виконання деяких місій. Є 6 професій:

Деякі спеціалісти та роботи є ветеранами. Наймаючи ветерана у свій екіпаж, переміщуйте жетон по треку ветерана на карті вашого капітана й отримуйте вказані бонуси.

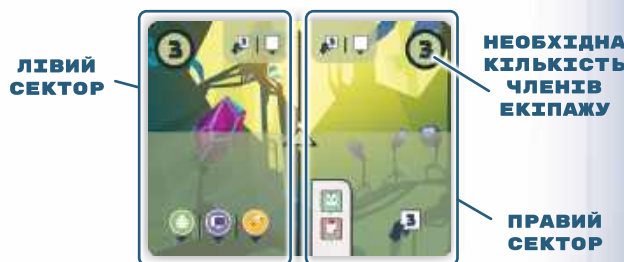


Щоб узяти нові карти членів екіпажу або найняти їх, вирушайте на відкриття та дослідження нових планет.

Усі гравці мають по 5 зорельотів на всю гру. Кожний зореліт використовується двічі протягом гри: один раз — для приземлення на планету, і ще один раз — для її дослідження.



Кожну планету поділено на 2 сектори: лівий і правий. Ви можете тримати по 1 зорельоту в кожному з них, але не можна мати понад один зореліт в одному секторі однієї планети. Протягом гри гравці відкриватимуть нові планети, кожна з яких надаватиме нові можливості. Чим далі розташована планета, тим більше членів екіпажу потрібно, щоб приземлитися на ній.



У коробці із грою є блокнот для підрахунку ПО, а також набір карт ворожих планет для соло-гри.



ПРИГОТУВАННЯ



Покладіть горілиць у центрі стола **A** 2 плитки планети (із символом ). Навмання виберіть 1 плитку планети з цифрою 3 **B**, 1 плитку планети з цифрою 6 **B**, й 1 плитку планети з цифрою 9 **Г**.

Викладіть вибрані плитки планет долілиць у ряд за зростанням значень під початковими плитками планет. Решту плиток планет складіть у коробку. Навмання роздайте гравцям по 1 карті капітана . Кожен гравець кладе її горілиць перед собою — це перша карта члена екіпажу. Решту карт капітанів складіть у коробку.

Усі гравці вибирають собі колір, беруть 5 зорельотів  і жетон ветерана відповідного кольору.

Жетон ветерана кладеться біля карти капітана **Е** ліворуч від треку ветерана. Перетасуйте всі карти членів екіпажу та сформуєте одну загальну колоду. Покладіть її долілиць неподалік від центру стола та викладіть праворуч від неї горілиць ряд із 3 верхніх карт членів екіпажу **Є**. Це ринок членів екіпажу. Поряд із загальною колодою залиште достатньо місця для скиду. Роздайте кожному гравцеві по 3 верхні карти членів екіпажу із загальної колоди. Ці карти формують стартову руку (карти не слід показувати іншим гравцям) **Ж**.

Той, хто останнім бачив яку-небудь тварину, стає першим гравцем.

ПЕРЕБІГ ГРИ

Починаючи з першого гравця, за годинниковою стрілкою гравці по черзі виконують ходи. У свій хід гравець відправляє один зі своїх зорельотів в експедицію для дослідження планети чи активує вже наявний там зореліт та виконує дію на тій планеті. Гра закінчиться, коли гравці використають усі свої зорельоти двічі протягом гри — тобто виконають по 10 ходів. Переможе той, хто набере найбільшу кількість ПО.

ХІД ГРАВЦЯ

Гравці ходять по черзі. У свій хід вони виконують два кроки у вказаній послідовності:

- 1 **ВІДПРАВИТИ ЕКСПЕДИЦІЮ**
- 2 **ВИКОНАТИ ДІЮ НА ПЛАНЕТІ**

1 ВІДПРАВЛЕННЯ ЕКСПЕДИЦІЇ

Під час виконання цього кроку виберіть **одне із двох**:

А. Приземлитися на планету, якщо у вас є щонайменше 1 незадіяний зореліт.

Б. Дослідити планету, на якій перебуває ваш зореліт.

Обидві опції дозволяють або взяти нові карти, або найняти нових членів екіпажу протягом виконання дії на планеті.

А. Приземлення на планету

Для цього візьміть 1 незадіяний зореліт, виберіть сектор планети (лівий або правий) і приземліть зореліт в **нижній частині сектора**.

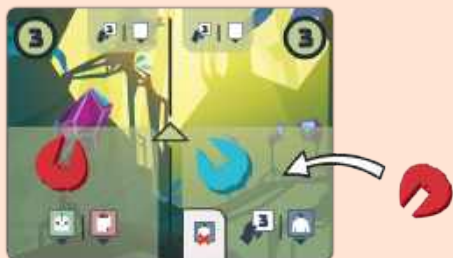
Для приземлення на планету у вашому екіпажі має бути щонайменше **така ж кількість членів, яка вказана на плитці планети**.

На початку гри ви можете відправляти зорельоти на 2 початкові планети 🏠 вільно, без вищезазначених обмежень. Щоб приземлитися на інших планетах, ваш екіпаж має налічувати 3, 6 і 9 членів екіпажу відповідно.



У Поліні 4 карти членів екіпажу. Вона може приземлити свій зореліт на перших 3 планетах.

Ви не можете приземлити зореліт у секторі, в якому **вже перебуває ваш зореліт**, незалежно від того, він щойно приземлився чи вже дослідив планету. Однак ви можете приземлити свій зореліт у секторі, де перебуває **зореліт іншого гравця**.



Поліна хоче приземлити свій зореліт на 3-тю планету. Вона вже має зореліт у лівому секторі, тому може приземлити ще один тільки у правому секторі.

Якщо у вас не залишилося незадіяних зорельотів, ви можете лише досліджувати планети, на яких є ваші зорельоти.

Б. Дослідження планети

Для дослідження планети виберіть один із ваших зорельотів у нижній частині планети та **перемістіть його вгору, не змінюючи секторів**. Зореліт, який уже дослідив свій сектор (тобто перемістився у верхню частину планети), залишається там до кінця гри, і ним не можна скористатись ще раз.



Важливо!

Зореліт не можна переміщувати з одного сектора в інший або з однієї планети на іншу.

Одразу після приземлення вашого зорельота на планету або після дослідження її сектора виконайте дію, вказану у відповідному секторі плитки планети.



2 ВИКОНАННЯ ДІЇ НА ПЛАНЕТІ

Після приземлення та дослідження планети ви можете виконати одну із двох дій: **взяти карту з ринку** або **найняти нового члена екіпажу**. Дія залежить від сектора, у якому приземлився зореліт. Інформацію про символи, які зображені на картах або плитках, ви знайдете на останній сторінці цієї книги правил.

Після **приземлення зорельота** на планеті виконайте дію, вказану в нижній частині **вибраного вами сектора** на плитці планети. Якщо у вас є вибір між кількома діями, виберіть **одну з них**. Для деяких дій необхідно виконати **умови**, вказані в лівому нижньому куті сектора. Спершу ви повинні виконати умови, щоб приземлити зореліт у відповідний сектор і виконати в ньому дію. У секторі може бути вказано кілька умов. Якщо умови або дії розділені ризикою, ви маєте право вибрати будь-яку 1 умову.



3 РІЗНІ
УМОВИ

1 УМОВА

2 РІЗНІ ДІЇ

Коли ви переміщуєте свій зореліт у верхню частину планети, **ви або берете 3 карти членів екіпажу із загальної колоди та / або ринку в руку, або наймає 1 члена екіпажу (розігрує карту члена екіпажу зі своєї руки).** Щоб дослідити планету, не потрібно виконувати жодних умов.



Пам'ятайте:
коли зореліт дослідить сектор, у якому перебуває, цей зореліт стає недоступним для подальших дій.

Взяття карт членів екіпажу

Щоразу, беручи карту члена екіпажу, ви можете взяти **верхню карту із загальної колоди або вибрати одну із трьох карт на ринку.** Як тільки ви взяли карту члена екіпажу з ринку, **одразу викладіть** на її місце верхню карту із загальної колоди.

Якщо ви берете більш ніж 1 карту члена екіпажу, ви можете вибрати, звідки саме брати кожну карту (з ринку або із загальної колоди).

Перш ніж узяти наступну карту члена екіпажу, ви можете переглянути карту, яку взяли в руку, або карту, яку викладете замість взятої вами з ринку. У руці гравця може бути **скільки завгодно** карт членів екіпажу.

Оновлення ринку членів екіпажу

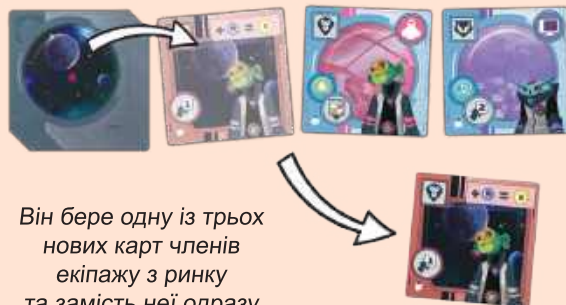
У **будь-який момент під час свого ходу** ви можете оновити ринок членів екіпажу. Для цього скиньте 1 карту члена екіпажу з руки. Як тільки ви це зробили, покладіть до скиду всі 3 карти членів екіпажу з ринку, а замість них викладіть 3 верхні карти членів екіпажу із загальної колоди. Ви можете оновлювати ринок скільки завгодно разів, поки здатні скидати по 1 карті члена екіпажу з руки.



Кості необхідно взяти 2 карти членів екіпажу. Оскільки на ринку немає потрібної йому карти, він бере верхню карту із загальної колоди.



Після цього він вирішує скинути 1 карту екіпажу з руки, щоб оновити ринок членів екіпажу.



Він бере одну із трьох нових карт членів екіпажу з ринку та замість неї одразу кладе верхню карту із загальної колоди.

Примітка. Якщо загальна колода карт вичерпалася, перетасуйте скид і сформуйте нову загальну колоду.

Наймання члена екіпажу

Щоб найняти члена екіпажу, викладіть його карту горілиць перед собою поряд із картою капітана та картами інших членів екіпажу.

Якщо на карті члена екіпажу, якого ви наймаєте, вказано здібність (у лівому нижньому куті), ви можете (але не зобов'язані) застосувати її. Здібність члена екіпажу спрацьовує лише **в момент його наймання гравцем**. Деякі здібності вимагають виконання певних умов (коло над символом здібності). Якщо умову не виконано, ви все ще можете найняти цього члена, але не можете застосувати його здібність.

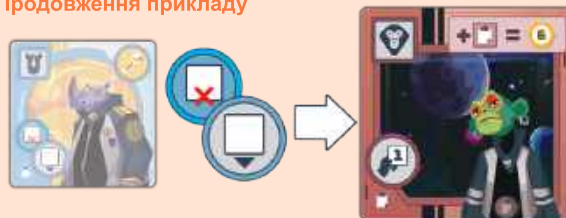


Якщо внаслідок застосування здібності члена екіпажу ви наймаєте ще одного члена зі здібністю, то ви можете відразу застосувати і його здібність. Отже, можна найняти кількох нових членів екіпажу та застосувати кілька здібностей поспіль протягом одного ходу. Не забувайте виконувати умови наймання нових членів екіпажу, якщо вони зазначені.



Поліна наймає мавпу-ботаніка. Її здатність дозволяє відразу найняти інженера з руки. Поліна обирає носорога-інженера.

Продовження прикладу



Носоріг-інженер дає Поліні змогу найняти ще 1 члена екіпажу, якщо вона спочатку скине карту з руки. Поліна скидає карту з руки та застосовує здатність носорога-інженера, щоб найняти мавпу-агента, яка дає їй змогу узяти нову карту члена екіпажу.

Ветерани

Ветеранів можна розпізнати за **символом медалі у верхній лівій частині карти**.

Щоразу, коли ветеран приєднується до вашого екіпажу, переміщуйте жетон ветерана на 1 поділку вперед на треку ветерана на карті вашого капітана. Це дасть змогу виконати додаткову дію, **вказану в комірці, над якою перебуває жетон ветерана**. Більшість додаткових дій дають змогу брати карти чи наймати нових членів екіпажу. Кожен капітан також може принести додаткові ПО наприкінці гри.

Якщо під час гри гравець вилучає карту ветерана, його жетон ветерана на треку **переміщати назад не потрібно**.



Костя наймає робота-ветерана у свій екіпаж. Він переміщує жетон ветерана на 1 поділку вперед на треку на карті капітана та виконує дію, вказану в комірці, над якою зупинився жетон. Так Костя бере 2 карти членів екіпажу.

КІНЕЦЬ ХОДУ

Як тільки ви 1) використали 1 зі своїх зорельотів, а потім 2) виконали дію на планеті, застосувавши всі відповідні здібності та додаткові дії, ваш хід закінчується. **Перевірте кількість карт членів екіпажу**, розміщених горілиць перед вами. Якщо наприкінці ходу карт принаймні **стільки ж, яке значення має одна із плиток планет, розміщених долілиць**, переверніть горілиць таку плитку. Тепер вона стає доступною. Під час підрахунку кількості карт членів екіпажу враховуйте й карту капітана. Якщо плиток планет, розміщених долілиць, не залишилося, пропустіть цей крок.

Пам'ятайте: ви можете відправити зореліт на відкриту планету, якщо у вас достатньо членів екіпажу. Після цього передайте хід наступному гравцеві за годинниковою стрілкою.

КІНЕЦЬ ГРИ

Гра закінчується, як тільки всі гравці двічі використають усі свої зорельоти — тобто усі гравці виконають по 10 ходів. Після цього можна починати підрахунок ПО. Візьміть блокнот і підрахуйте ПО усіх гравців:

 5 ПО за кожну тварину одного виду, починаючи із 3-ї, і за кожну наступну того ж виду у вашому екіпажі. Перші 2 тварини кожного виду не приносять ПО.

 Кожна повна колекція із 6 тварин різних видів у вашому екіпажі приносить 15 ПО.

 Агенти у вашому екіпажі приносять ПО за виконані місії.



Деякі роботи у вашому екіпажі приносять ПО, зазначені на картах.



Ваш жетон ветерана приносить ПО, якщо він розміщений над відповідною коміркою на треку на карті капітана або перетнув комірку з ПО.

Перемагає гравець, який набрав найбільшу кількість ПО. У разі нічиєї перемагає гравець із **найменшою кількістю членів у своєму екіпажі**. Якщо й далі нічия, гравці ділять перемогу.

Костя здобув 57 ПО.



20 ПО — за колекції однакових тварин: 15 ПО за 5 сов і 5 ПО за 3 ведмедів.



15 ПО — за 1 колекцію із тварин усіх видів.



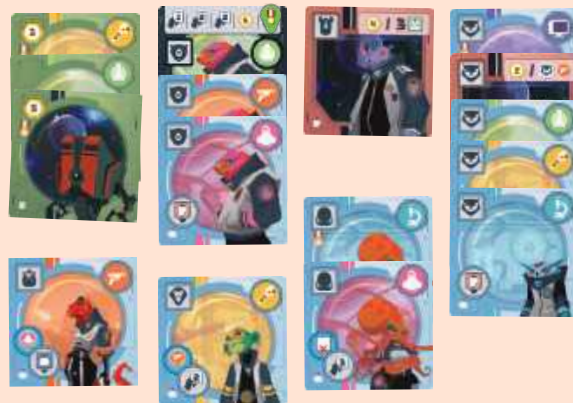
Кожен агент приніс по 4 ПО — усього 8 ПО.



Роботи принесли 8 ПО.



Трек ветерана на карті капітана приніс 6 ПО.



СОЛО - ГРА

У соло-грі ви змагаєтеся з віртуальним опонентом — контрабандистом, дії якого визначають спеціальні карти ворожих планет. Щоб перемогти, ви повинні набрати **більше ПО, ніж суперник**.

Приготування

Приготування відбувається за звичайними правилами (див. с. 4).

Дайте контрабандисту карту капітана навання. Візьміть із коробки карти ворожих планет і навання виберіть 5 із них бажаного рівня складності, орієнтуючись на позначки на зворотах (див. малюнок нижче). Перетасуйте 5 вибраних карт ворожих планет, викладіть їх у ряд, перевірніть горілиць 2 карти на початку ряду. Виберіть для контрабандиста колір і покладіть 5 зорельотів відповідного кольору поряд із картами ворожих планет. Не давайте контрабандисту жетон ветерана — він не буде використовувати його під час гри.

Рівні складності

Перед початком гри виберіть рівень складності. 12 карт ворожих планет розділено на 3 рівні складності, кожен з яких визначає кількість карт, які потрібно випадковим чином взяти з кожного рівня.



ЛЕГКИЙ :



НОРМАЛЬНИЙ :



ВАЖКИЙ :



Перебіг гри

У свій хід контрабандист формує екіпаж, який приносить йому ПО за **колекції тварин і за роботів**. На картах ворожих планет вказано **додаткові ПО**, які отримає контрабандист наприкінці гри завдяки агентам, роботам, ветеранам і професіям членів екіпажу. Випадковим чином визначте, хто виконуватиме хід першим: ви чи контрабандист. Ходіть по черзі, допоки ви та контрабандист не зробите по 10 ходів. Виконання ваших ходів відбувається за звичайними правилами.

Хід контрабандиста

Карти ворожих планет визначають ходи контрабандиста. Він використовує їх замість плиток планет. Під час виконання його ходу ви повинні відправити один із його зорельотів **на одну із двох доступних ворожих планет**.

Виберіть одну опцію із двох:

Приземліть новий зореліт у нижній частині ворожої планети, де немає його зорельота.

Дослідіть ворожу планету на якій контрабандист уже має зореліт. Для цього перемістіть зореліт у верхню частину ворожої планети.

Ви одразу **застосовуєте всі здібності**, вказані в нижній або верхній частині карти ворожої планети **залежно від того, де перебуває зореліт**. Кожна комірка на карті ворожої планети відповідає розташуванню карти екіпажу на ринку.



Фактично контрабандист лише взаємодіє з ринком, скидаючи карти екіпажу з ринку або наймаючи нових членів екіпажу.



Додайте відповідну карту з ринку до екіпажу контрабандиста.



Скиньте відповідну карту з ринку.

Як і в базовій грі, щоразу, коли ви берете карту з ринку, **відразу ж викладайте** на її місце верхню карту із загальної колоди. Якщо вказано, що контрабандист повинен виконати 2 дії з картами на одному й тому самому місці на ринку, спершу виконайте крайню ліву дію, замініть карту новою із загальної колоди, а потім виконайте наступну дію.

Поліна приземляє зореліт контрабандиста на одну із двох доступних ворожих планет.



Вона скидає карту екіпажу з центру ринку та викладає на її місце верхню карту із загальної колоди. Поліна бере щойно взятую із загальної колоди карту та додає її до екіпажу контрабандиста.

Щойно ви перемістили зореліт контрабандиста у верхню частину ворожої планети, ця карта стає недоступною. Відкладіть убік карту ворожої планети разом із зорельотом як нагадування про бонуси, які ця карта принесе контрабандисту. Після цього відкрийте нову ворожу планету, якщо така залишилася.

Підрахунок ПО

Наприкінці гри підрахуйте свої ПО за звичайними правилами. Контрабандист отримує ПО за колекції тварин і ПО, зазначені на картах роботів у його екіпажі. Не враховуйте **іншу інформацію**, вказану на картах членів його екіпажу. Контрабандист отримує **додаткові ПО** за кожен символ, зображений зверху на 5 картах ворожих планет, використаних під час гри:



Кожен агент в екіпажі приносить контрабандисту по 1 додатковому ПО за кожен символ агента.



Кожен робот в екіпажі приносить контрабандисту по 1 додатковому ПО за кожен символ робота.



Кожен ветеран в екіпажі приносить контрабандисту по 1 додатковому ПО за кожен символ ветерана.



Кожен член екіпажу з відповідною професією приносить контрабандисту по 1 додатковому ПО за кожен символ професії.

Ви перемогли, якщо наприкінці гри у вас більше ПО, ніж у контрабандиста!

Автор гри «Хижі світи»: Joachim Thôme. Ілюстраторка: Amélie Guinet. Видавець: «Catch Up Games». Дистриб'ютор: «Blackrock Games». Графічний дизайн: Manoel Verdiel. Верстка: Clément Milker. Переклад: Sébastien Kihm. Коректура: Timothy Marcroft. Січень 2020, «Catch Up Games».

Керівництво локалізацією: Костянтин Некрасов
Переклад: Данило Pega
Візуальна адаптація: Валерія Сєрова-Некрасова
Редактура: Наталія Ленська, Владислав Дубчак, Максим Драч

Офіційний представник в Україні: ФОП Некрасов Костянтин Сергійович, 02000, м. Київ, вул. Євгена Коновальця 32-г, квартира 192. Пошта для листування: woodcat.v@gmail.com



ЗДІБНОСТІ



Візьміть у руку вказану кількість карт.



Найміть будь-якого члена екіпажу зі своєї руки.



Найміть спеціаліста / робота / агента.



Найміть робота чи агента.



Найміть члена екіпажу з відповідною професією.



Найміть ветерана.



Візьміть карту члена екіпажу з ринку або із загальної колоди та відразу найміть його.

УМОВИ



Скиньте одну будь-яку карту з руки.



Скиньте з руки карту спеціаліста / робота / агента.



Скиньте з руки карту члена екіпажу з відповідною професією.



Скиньте з руки карту ветерана.



Вам потрібно мати щонайменше 1 робота / агента у вашому екіпажі.



Вам потрібно мати щонайменше 1 члена екіпажу з відповідною професією.



Вилучіть із вашого екіпажу одну карту та покладіть її до скиду.

ПЕРЕМОЖНІ ОЧКИ



ПО за кожен тварину одного виду, починаючи із 3-ї, і за кожен наступну того ж виду.



ПО за колекцію із 6 тварин різних видів.



ПО за виконані місії від агентів, за роботів і за жетон ветерана на треку карти капітана.

ПРИКЛАДИ МІСІЙ



5 ПО за кожних 3 ботаніків у вашому екіпажі.



2 ПО за кожен набір із сови та військовика у вашому екіпажі.



5 ПО, якщо у вас в екіпажі більше програмістів, ніж у будь-якого іншого гравця.