

# ХІМЖІ СВІТЛИ

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

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

## 108 карток членів екіпажу



**6 капітанів**  
(із зображенням медалі на звороті картки)



**60 спеціалістів**



**18 роботів**



**24 агенти**

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



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

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

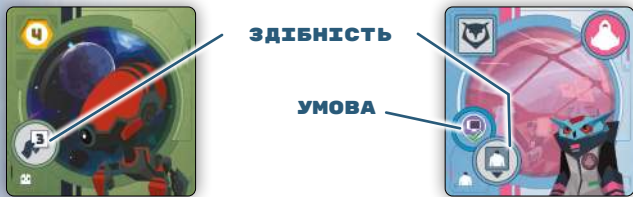


## ЦІЛЬ МІСІЇ


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



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



**СИМВОЛ ПРОФЕСІЇ**

-  **ВІЙСЬКОВИК**
-  **БОТАНИК**
-  **ПРОГРАМІСТ**
-  **ПІЛОТ**
-  **ІНЖЕНЕР**
-  **ВЧЕНИЙ**

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



Щоб узяти нові картки членів екіпажу або найняти їх, вирушайте на відкриття та дослідження планет. Усі гравці мають по 5 зорельотів на всю гру. Кожний зореліт гравці використовують 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 більше одного зорельота 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 з грою є блокнот для підрахунку ПО, а також набір карток для соло-гри.



# ПІДГОТОВКА



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

Викладіть вибрані плитки планет долілиць у ряд за зростанням під початковими плитками планет, як зображено на малюнку. Решту плиток планет складіть у коробку. Навмання роздайте гравцям по 1 картці капітана **Г**. Кожен гравець кладе її горілиць перед собою — це перша картка члена екіпажу. Решту карток капітанів складіть у коробку.

Всі гравці вибирають собі колір, беруть 5 зорельотів **Д** і жетон ветерана відповідного кольору. Також вони

кладуть жетон ветерана **Е** біля своєї картки капітана ліворуч від треку ветерана, як зображено на малюнку. Перетасуйте всі картки членів екіпажу і сформуєте одну загальну колоду. Покладіть її долілиць недалеко від центру стола й викладіть праворуч від неї горілиць ряд із 3 верхніх карток членів екіпажу **Е**. Це ринок членів екіпажу. Поряд із загальною колодою залиште достатньо місця для колоди скиду. Роздайте кожному гравцеві по 3 верхні картки членів екіпажу із загальної колоди. Ці картки формують початковий набір. Їх слід тримати в руці й не показувати іншим гравцям **Ж**. Той, хто останнім бачив будь-яку тварину, стає першим гравцем.

## ПЕРЕБІГ ГРИ

Починаючи з першого гравця, за годинниковою стрілкою гравці по черзі виконують ходи. У свій хід гравець відправляє зорельоти досліджувати планети та виконує дії на планетах. Гра закінчиться, коли гравці використають свої зорельоти двічі протягом гри, тобто виконують по 10 ходів. Переможе той, хто набере найбільшу кількість ПО.

## ХІД ГРАВЦЯ

Гравці ходять по черзі. У свій хід вони можуть:

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

### 1 ВІДПРАВЛЕННЯ ЕКСПЕДИЦІЇ

Під час виконання цієї дії виберіть **одне з двох**:

- **А. Приземлитися на планету**, якщо у вас є щонайменше 1 доступний зореліт.
- **Б. Дослідити планету**, на якій перебуває ваш зореліт.

Завдяки цій дії ви зможете взяти нові картки або найняти нових членів екіпажу.

## А. Приземлення на планету

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

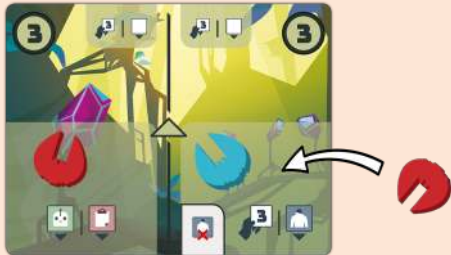
Для приземлення на планету у вашому екіпажі має бути щонайменше **така кількість членів, яка вказана на плитці планети**.

На старті 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.



У Поліні 4 картки 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 досліджує планету. Однак ви можете приземлити свій зореліт у секторі, де перебуває **зореліт іншого гравця**.

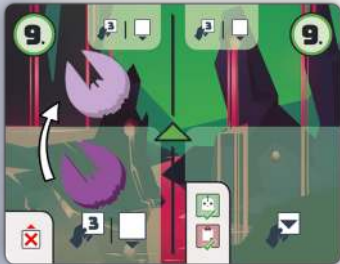


*Поліна хоче приземлити свій зореліт на 3-тю планету. Вона вже має зореліт у її лівому секторі, тому може приземлити ще один тільки в правому секторі.*

Якщо у вас не залишилося доступних 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 сектора**. 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 з двох дій: **взяти картку з ринка** або **найняти нового члена екіпажу**. Дія залежить від сектора, в якому приземлився зореліт. Інформацію про символи які зображені на картах або плитках ви знайдете на останній сторінці цієї книги правил.

Після **приземлення зорельота** на планету 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 вправі вибрати будь-яку 1 умову або дію.



**3 РІЗНІ УМОВИ**

**1 УМОВА**

**2 РІЗНІ ДІЇ**

Коли ви переміщуєте свій зореліт у верхню частину планети, ви або берете 3 картки членів екіпажу із загальної колоди та/або ринку в руку, або наймаєте 1 члена екіпажу (розігруєте картку 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 карток членів екіпажу

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

Якщо ви берете більше 1 картки члена екіпажу, ви можете вибрати, звідки саме брати кожну картку (з ринку або із загальної колоди).

Перш ніж узяти наступну картку члена екіпажу, ви можете подивитися картку, яку взяли в руку, або картку, яку викладатимете наступною замість взятої вами з ринку.

У руці гравця може бути **скільки завгодно** карток членів екіпажу.

## Оновлення ринку членів екіпажу

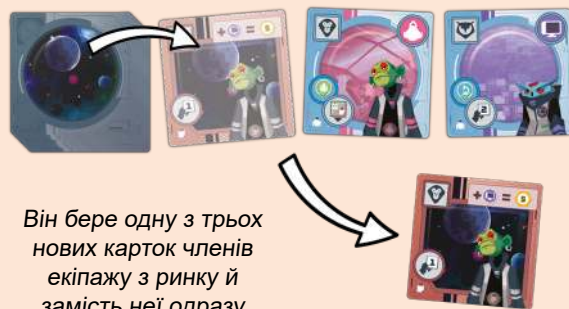
**У будь-який момент під час свого ходу** ви можете оновити ринок членів екіпажу. Для цього скиньте 1 картку члена екіпажу з руки. Як тільки ви це зробили, покладіть у скид усі 3 картки членів екіпажу з ринку й замість них викладіть 3 нові картки членів екіпажу з верху загальної колоди. Ви можете оновлювати ринок скільки завгодно разів, поки здатні скидати по 1 картці члена екіпажу з руки.



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



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



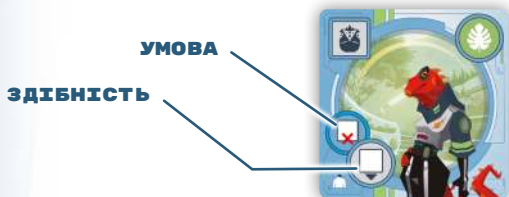
Він бере одну з трьох нових карток членів екіпажу з ринку й замість неї одразу кладете верхню картку із загальної колоди.

**Примітка.** Якщо загальна колода карток вичерпалася, перетасуйте колоду скиду та сформууйте нову загальну колоду.

## Наймання члена екіпажу

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

Якщо на картці 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 (кружечок над символом здібності). Якщо умову не виконано, ви все ще можете найняти нового члена, але не можете застосувати його здібність.



Якщо в результаті 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 картку з руки. Поліна скидає картку з руки і застосовує здатність носорога-інженера, щоб найняти мавпу-агента, яка дає їй змогу узяти нову картку члена екіпажу.

## Ветерани

Картки ветеранів можна розпізнати за **символом медалі у верхній лівій частині**.

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

Якщо під час гри гравець вилучає картку ветерана, його жетон ветерана на треку **переміщати назад заборонено**.



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



## КІНЕЦЬ ХОДУ


Як тільки ви 1) використали 1 зі своїх зорельотів і тоді 2) виконали дію на планеті, застосувавши усі відповідні здібності, ваш хід закінчується. **Перевірте кількість карток членів екіпажу**, розміщених горілиць перед вами. Якщо наприкінці ходу карток принаймні **стільки ж, скільки зазначено на одній із плиток планет, розміщених долілиць**, переверніть горілиць таку плитку і тепер вона стає доступною. Під час підрахунку кількості карток членів екіпажу, враховуйте й картку капітана. Якщо плиток планет, розміщених долілиць, не залишилося, не перевіряйте кількість карток членів екіпажу згідно вимоги зазначеної на планеті.


**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, починаючи з 3-ї, і за кожну наступну того ж виду. 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 картках.



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

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

### Костя здобув 57 ПО.



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



15 ПО — за 1 колекцію з тварин усіх видів.



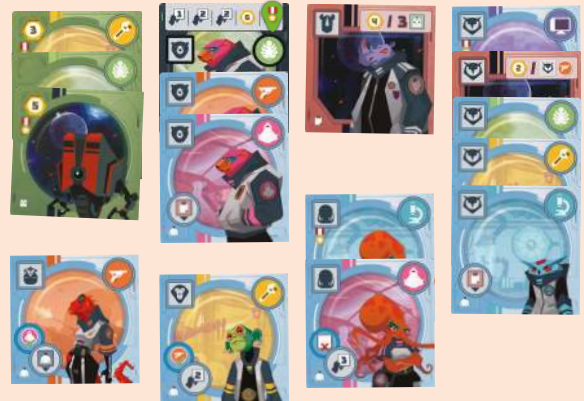
Кожен агент приніс по 4 ПО, всього 8 ПО.



Роботи принесли 8 ПО.



Трек ветерана на картці капітана приніс 6 ПО.



# СОЛО - ГРА

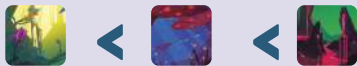
У соло-грі ви змагаєтеся з віртуальним опонентом — контрабандистом, діями якого керують спеціальні картки ворожих планет. Щоб перемогти, ви повинні набрати **більше ПО, ніж суперник**.

## Підготовка

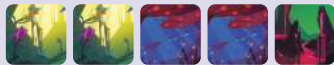
Підготовка відбувається за звичайними правилами (див. с. 4). Дайте контрабандисту будь-яку картку капітана. Візьміть із коробки картки ворожих планет і виберіть 5 із них бажаного рівня складності, орієнтуючись на позначки на зворотах. Перетасуйте 5 вибраних карток ворожих планет і викладіть їх у ряд. Переверніть горілиць 2 картки на початку ряду. Виберіть для контрабандиста колір і покладіть 5 зорельотів відповідного кольору поряд із картками ворожих планет. Не давайте контрабандисту жетон ветерана — він не буде використовувати його під час гри.

## Рівні складності

Перед початком гри виберіть рівень складності. 12 карток ворожих планет розділено на 3 рівні складності, кожен з яких визначає кількість карток, 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 картках ворожих планет вказано **додаткові ПО**, які отримає контрабандист наприкінці гри завдяки агентам, роботам, ветеранам та іншим членам 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.

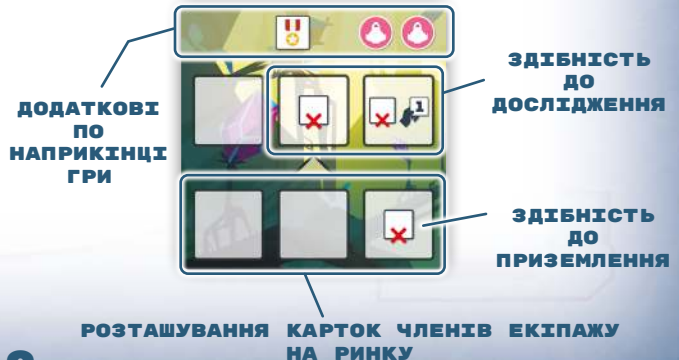
## Хід контрабандиста

Картки ворожих планет керують ходами контрабандиста. Він використовує їх замість плиток планет. Під час виконання ходу ви повинні відправити один із його зорельотів **на одну з двох доступних ворожих планет**.

Виконайте одну дію з двох:

- **Приземліть новий зореліт** у нижній частині ворожої планети, де немає вашого 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 картки ворожої планети **залежно від того, де перебуває зореліт**. Кожна комірка на картці ворожої планети відповідає розташуванню картки екіпажу на ринку.



Зазвичай контрабандист скидає картки екіпажу з ринку або наймає нових членів екіпажу.



Додайте відповідну картку екіпажу з ринку в екіпаж контрабандиста.



Скиньте відповідну картку з ринку.

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

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



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

Щойно ви перемістили зореліт контрабандиста у верхню частину ворожої планети, її картка стає недоступною. Відкладіть убік картку ворожої планети разом із зорельотом як нагадування про бонуси, які вона 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 картках роботів у його екіпажі. Не враховуйте **іншу інформацію**, вказану на картках членів екіпажу. Контрабандист отримує **додаткові ПО** за кожен символ, зображений зверху на 5 картках 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. Кофектура: Timothy Marcroft. Січень 2020, «Catch Up Games».

Керівництво локалізацією: Костянтин Некрасов  
Переклад: Данило Рега  
Візуальна адаптація: Валерія Серова-Некрасова  
Редактура: Наталія Ленська, Максим Драч



Офіційний представник в Україні: ФОП Некрасов Костянтин Сергійович, 00113, м. Київ, вул. Свєна Кональця 32-г, квартира 192. Пошта для листування: woodcat.v@gmail.com








## ЗДІБНОСТІ

-  Візьміть у руку вказану кількість карток.
-  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 картку члена екіпажу з ринку або із загальної колоди й відразу найміть його.










## УМОВИ

-  Скиньте одну будь-яку картку з руки.
-    Скиньте з руки картку спеціаліста / робота / агента.
-    Скиньте з руки картку члена екіпажу з відповідною професією.
-  Скиньте з руки картку 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 картку й покладіть її у скид.

## ПЕРЕМОЖНІ БАЛИ

-  5  ПО за кожну тварину, починаючи з 3-ї, і за кожну наступну того ж виду.
-  15  ПО за колекцію із 6 тварин різних видів.
-    ПО за виконані місії від агентів, робітників та за жетон ветерана на треку картки капітана.

## ПРИКЛАДИ МІСІЙ

-  /   5 ПО за кожних 3 ботаніків у вашому екіпажі.
-  /   2 ПО за кожні 2 символи сови та військовика у вашому екіпажі.
-   =  5 ПО, якщо у вас в екіпажі більше програмістів, ніж у будь-якого іншого гравця.