

KUBIX

СХВАЛЕНО
Дозволено до гри
студії «Лес»

ПРАВИЛА

ЗОНА

Зона. Бажання шукачів

Кажуть, що кілька тижнів тому хтось добрався до легендарного Джерела в руїнах Чорнобильської атомної електростанції. Це метафізична аномалія, захована в самому серці зони. Вона нібито здатна змінювати реальність згідно з бажаннями людей. Проте Зона спотворює ці бажання. Подеякують, що Джерело спотворило волю тих, хто його знайшов, і створило нові жахіття. Однак для цього воно використало значну частину своєї енергії — це на деякий час віддалило загрозу останнього викиду... Шукачі знову вирушають у Зону, щоб знайти Джерело, але Зона тепер змінилася. Вона вже не така, якою була раніше.

«Зона. Бажання шукачів» — це доповнення до настільної гри «Зона. Тасмниці Чорнобиля». У ньому ви знайдете нові компоненти для базової гри, які урізноманітнять ваші пригоди в Зоні. Також це доповнення вводить нові ігрові механіки.

ВМІСТ ДОПОВНЕННЯ

КАРТИ ПРЕДМЕТІВ



7 карт зелених артефактів



7 карт жовтих артефактів



карта мотлоху «Стара уніформа» й карта спорядження «Плащ шукача»

ДЛЯ КОЖНОГО З 2 ПЕРСОНАЖІВ



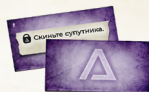
фігурка персонажа



4 карти початкових предметів



планшет персонажа



3 жетони блокування



6 жетонів загроз

Додайте перераховані вище компоненти до базової гри. Затасуйте карти предметів у відповідні колоди. Перемішайте жетони загроз з відповідними жетонами й покладіть у лоток для жетонів. Перемішайте нові жетони блокування з іншими жетонами блокування. Додайте набір кожного з 2 нових персонажів до інших персонажів з базової гри.





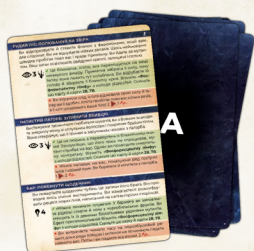
12 зелених карт подій



12 жовтих карт подій



20 карт подій «У бункері»



27 карт сюжетних подій



10 карт рідкісних предметів



22 карти подорожніх зустрічей



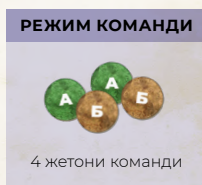
1 кубик витривалості



16 карт удачі




12 карт супутників



РЕЖИМ КОМАНДИ



4 жетони команди

Нові компоненти позначені символом , щоб ви могли легко відрізнити їх від компонентів базової гри.

НОВІ СИМВОЛИ НА КАРТАХ





Захист від будь-якого 1 пошкодження, завданого аномалією.





Захист від будь-якого 1 пошкодження, завданого мутантом.



Додатковий символ  до будь-якої перевірки під час зустрічі з аномалією або під час перевірки, якщо біля значення складності вказаний символ .



Додатковий символ  до будь-якої перевірки під час зустрічі з мутантом або під час перевірки, якщо біля значення складності вказаний символ .



Ефект можна використовувати необмежену кількість разів протягом раунду.

ПРИГОТУВАННЯ ДОПОВНЕННЯ «БАЖАННЯ ШУКАЧІВ»

Приготуйтеся до гри, як описано на с. 4 і 5 базових правил, але з такими змінами.

Під час виконання кроків [2] і [3], перед тасуванням зелених і жовтих карт подій, вилучіть по 12 випадкових карт із кожної колоди й поверніть назад у коробку — їх не використовуватимуть у цій грі. Потім додайте в кожну колоду нові карти подій відповідного кольору з цього доповнення.

Важливо! Після вилучення й додавання карт з цього доповнення кількість карт у кожній колоді має бути однаковою. Також не забудьте додати жетони блокування й загроз із цього доповнення перед кроками [9] та [13].

Після виконання всіх кроків на с. 4 і 5 базових правил додатково виконайте такі кроки.

[А] Перетасуйте карти подій «У бункері» й покладіть їх біля ігрового поля поруч із зеленими картами подій.

[Б] Відсортуйте карти завдань по порядку (карта 1А повинна бути зверху) й покладіть їх цифрами горілиць біля ігрового поля поруч із зеленими та жовтими картами подій.

Перетасуйте колоду карт удачі [В], дружніх і ворожих карт подорожніх зустрічей [Г], а також колоду рідкісних предметів [Д] і покладіть їх біля ігрового поля.





Вибір і приготування шукачів

Після вибору й приготування своїх шукачів, гравці можуть узяти до 2 карт удачі й покласти їх долілиць перед своїм планшетом наплічника.



Візьміть карти супутників, що відповідають вибраним для цієї гри персонажам і поверніть їх назад у коробку — їх не використовуватимуть у цій грі. Потім з усіх позосталих карт супутників візьміть стільки карт, скільки гравців +1 (або 3, якщо граєте соло). **[Е]** Покладіть усі взяті карти супутників неактивною стороною горілиць у зазначених на їхніх картах локаціях. **[Ж]** Покладіть решту карт супутників біля ігрового поля — це резерв.

Важливо! Вище для прикладу зображені вибрані навмання супутники.

КУБИК ВИТРИВАЛОСТІ





У доповненні «Бажання шукачів» з'являється новий тип кубика — зелений кубик витривалості. Решту жовтих кубиків з базової гри називають стандартними.




Коли ви використовуєте **кубик витривалості**, то зосереджуєтеся на завданні. Ви докладаете додаткових зусиль або ресурсів, щоб не помилитися. Ви рухаєте повільніше й обережніше, використовуєте більше боєприпасів або ухвалюєте нестандартні рішення. Це усуває ризик дрібних помилок, але також може вплинути на ваш стан або опромінити вас.

Ви маєте більше шансів на успіх, але більше ризикуєте підвищити втому або зазнати опромінення.



Використання кубика витривалості






Ви можете використовувати кубик витривалості під час будь-якої перевірки замість 1 стандартного кубика. На гранях кубика витривалості зображені не зовсім такі символи, як на стандартному кубіку. На ньому також немає символу , що може полегшити проходження перевірки. Однак на гранях кубика витривалості є символи ,  і .

Пояснення символів

 — після проходження перевірки підвищте свою втому на 1.

 — цей символ вважають  і .

 і  — ці символи такі самі, як і на стандартному кубіку.

 — **цей символ не можна перекинути!** Шукач зазнає 1  після проходження перевірки. Якщо на інших двох стандартних кубиках випало 2 символи  й шукач зазнає , то ці два  пошкодження вважають зазнаними від одного ефекту.

Важливо! Якщо будь-який ігровий ефект указує вам «кинути кубик» — використовуйте стандартний кубик. **Кубик витривалості можна використовувати тільки під час перевірок, пов'язаних зі здібністю, якщо на карті не вказано інакше.**

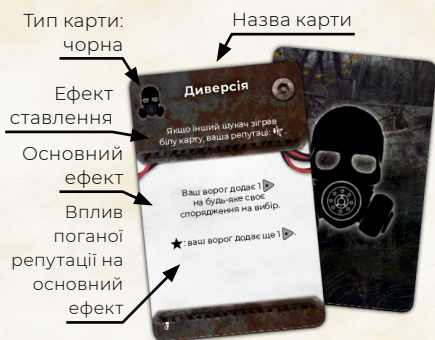


ПОДОРОЖНІ ЗУСТРІЧІ

Подорожні зустрічі — це додатковий набір правил, які гравці можуть використовувати за бажанням протягом гри залежно від своїх уподобань. Ці правила додають у гру різні способи взаємодії між шукачами.

Один раз за раунд, як додаткову дію, ви можете оголосити про подорожню зустріч з іншим шукачем у тій самій або сусідній зовнішній локації. Ви можете вибрати шукача в таємній локації або Саркофазі, якщо також перебуваєте там. Ви не можете вибрати шукача в бункері.

Шукачі, які беруть участь у подорожній зустрічі, беруть по **2 білі** та **2 чорні** карти. Потім кожен з них таємно вибирає одну з карт. Коли обидва гравці готові, вони одночасно розкривають свої карти. Спершу ви розіграєте **ефект ставлення**, а потім **основний ефект** карти (якщо вона не була скинута в результаті першого ефекту).



Білі карти дають змогу шукачам відновлювати втрачену силу або отримувати дрібнички. Однак їхній ефект розіграють **лише тоді**, коли інший шукач також хоче співпрацювати, вибравши білу карту. На білих картах також указана додаткова перевага, яку можуть використати обидва гравці.

Чорні карти завдають шкоди супернику або ускладнюють йому гру. Вони сильніші, якщо репутація шукача — ★. Якщо під час подорожньої зустрічі розіграні біла й чорна карти, то гравець, який розіграв чорну карту, погіршує свою репутацію ↓.

Якщо колода подорожніх зустрічей спорожня, перетасуйте всі скинуті карти й утворіть нові відповідні колоди.

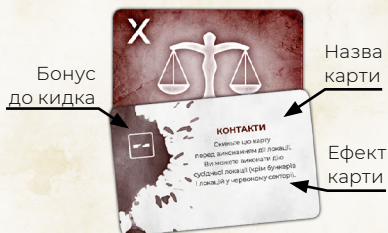
За раунд кожен шукач може розіграти тільки одну подорожню зустріч. Якщо шукач брав участь у подорожній зустрічі з іншим шукачем, він не може брати участь в інших подорожніх зустрічах у цьому раунді.

Важливо! Здібність персонажа Одинака дозволяє йому уникати подорожніх зустрічей.

КАРТИ УДАЧІ

Шукачі розповідали, що Зона доволі непередбачувана: рушницю може заклинути в найскрутніший момент, або ж ваша остання куля може влучити прямісінько в ціль, навіть під час сильного вітру. Насправді річ у тім, що Зона впливає на ймовірності подій дуже витонченим і незрозумілим способом. За проведені в Зоні роки шукачі навчилися відчувати ці ймовірності й використовувати їх собі на користь.

На початку гри кожен шукач отримує по 2 карти удачі, які він кладе долілиць перед своїм планшетом наплічника.



Використання карт удачі

Розкрити карту удачі можна використати одним з двох способів.

Бонус до кидка. Під час проходження будь-якої перевірки ви можете скинути карту удачі, щоб використати її бонус до кидка.

- ☛ — цей бонус дозволяє вам перекинути 1 кубик один раз під час перевірки (навіть той, що вже був перекинутий).
- ☐☐ — цей бонус дозволяє вам скасувати 1 випалий символ ☐.
- ☒ — цей бонус дозволяє вам уникнути 1 ☠️ пошкодження (отриманого від випалого символу ☒).
- ☕ — цей бонус дозволяє вам додати символи ☕ і ☒ до результату перевірки.

Ефект карти. В описі карти вказано, коли ви можете скинути карту, щоб застосувати її ефект.

Важливо! Відразу після використання карти (незалежно від способу) ви повинні взяти нову карту удачі й покласти її **долілиць** перед своїм планшетом наплічника.

Розкриття карт удачі

Ви можете розкрити карту удачі, коли:

- ▶ Ви провалюєте будь-яку перевірку (до розіграшу ефекту провалу).
- ▶ Це вказано на карті, яку ви зараз розігруєте.

Ви не можете мати більше ніж 2 карти удачі одночасно. Якщо ефект дозволяє вам розкрити карту удачі, але обидві ваші карти удачі вже розкриті, ви можете скинути одну з них, узяти нову й негайно розкрити її.

Покращення репутації. Якщо у вас гарна репутація, а її треба покращити 📈, то замість зниження втоми, ви можете розкрити 1 карту удачі.

СУПУТНИКИ

У свій хід ви можете виконувати нову дію — наймання. Для цього ви повинні бути в локації з картою супутника й виконати всі умови наймання.

Блукання Зоною наодинці має свої переваги, але надійний супутник під час подорожі може стати неоціненним помічником. Після дестабілізації Джерела Зона стала ще небезпечнішою. Шукачі більш охоче співпрацюють і створюють групи. Однак не так просто переконати вправного шукача довіритися вам.



Наймання може включати в себе виконання певних умов, витрат або виконання завдань (наприклад, розіграти зустрічі). Виконавши всі умови, ви берете карту супутника й кладете активною стороною догори біля свого планшета. Тепер ви можете використовувати цю карту.

Використання супутників

На активній стороні карти супутника вказано один або два ефекти. Використовуючи супутника, виберіть, який ефект ви хочете застосувати. Покладіть жетон пошкодження на шкалу міцності супутника (як і для постійних предметів, наприкінці фази чуток під час відновлення вилучіть із карти супутника жетон пошкодження). Ви не можете використовувати супутника, доки на його карті є жетон пошкодження.

У кутку деяких карт супутників є символ ∞ . За раунд ви можете використовувати цього супутника кілька разів, ви не повинні класти жетон пошкодження на його карту після використання його здібностей.

Ви можете мати щонайбільше 2 супутників. Якщо ви отримуєте третього супутника, ви повинні скинути одного з ваших супутників назад у резерв (це може бути супутник, якого ви щойно отримали). Супутників не вважають вашим спорядженням, вони не займають комірок у вашому наплічнику й не зазнають пошкоджень. Ви можете втратити супутника тільки внаслідок подій або дій, виконаних вами. Це робить супутників дуже цінними.

ПОДІЇ В БУНКЕРАХ

Доповнення «Бажання шукачів» містить нову колоду подій — «У бункері». Цю колоду використовують так само, як колоди зелених і жовтих подій. Якщо під час фази подій ви перебуваєте в одному з бункерів, візьміть і розіграйте сіру карту події «У бункері». Після взяття карти розіграйте відповідний ефект на карті. Він залежить від локації, де ви перебуваєте, або поточної ситуації (наприклад, «Рівень забруднення 0–2»).

ЗАВДАННЯ

Деякі події в доповненні «Бажання шукачів» можуть розпочинати різноманітні **завдання**. Якщо на карті написано **«У вас нове завдання»**, збережіть цю карту події після її розіграшу. У нижній частині карти вказано, де ви можете виконати завдання і відповідний номер.

Якщо під час фази подій ви перебуваєте в локації, що відповідає завданню, то замість узяття карти події, ви можете взяти карту завдання з відповідним номером. Кожному номеру відповідає кілька карт завдань — ви навмання витягуєте одну з них. На кожній карті є кілька розділів для різних завдань. Розіграйте тільки той розділ, який відповідає вашому поточному завданню.



Приклад. Ви отримали нове завдання — ІМЛИСТИЙ ПАГОРБ: ПОВЕРНУТИ СЕКРЕТНІ ДОКУМЕНТИ. Під час наступної фази подій ви перебуваєте в локації Імлистий пагорб, яка відповідає завданню. Замість узяття карти події цієї локації ви вирішили виконати завдання, тому берете карту завдання з відповідним номером (5). Ви берете одну з карт з номером 5 з усіх наявних у колоді — це карта 5B. Потім ви перевертаєте її та розіграєте розділ, що відповідає вашому завданню.

Дуже часто завдяки виконанню завдань ви отримуватимете **рідкісні предмети** або розгадуватимете **таємниці**.



Рідкісні предмети — це особливі предмети, які можна отримати, лише виконавши завдання. Деякі з них вважають розгаданою таємницею. Якщо ефект рідкісного предмета — «вважайте цю карту розгаданою таємницею», ви можете вважати цей предмет будь-якою 1 розгаданою таємницею, якщо це відповідає вказаним на карті умовам.

Якщо карта вказує розгадати **будь-яку таємницю**, візьміть карту події з будь-якої таємної локації і збережіть її як таємницю (ефект карти не розіграють).

НОВІ ПРАВИЛА

ВТЕЧА В ТАЄМНУ ЛОКАЦІЮ

Наступне правило розширює правила під час розіграшу викиду.

Під час викиду ви можете спершу 1 , а потім зазнати 1 , щоб перенестися в сусідню розблоковану таємну локацію і не зазнати пошкодження від карти забруднення. Це правило не поширюється на локацію Саркофаг.

Ви можете втекти від викиду в таємну локацію, тільки якщо в ній достатньо вільних комірок. Якщо бракує вільних комірок для всіх гравців, які хочуть туди перенестися, розіграйте втечу в порядку черговості гравців.

РЕЖИМ КОМАНДНОЇ ГРИ

Режим командної гри доступний тільки тоді, коли всі 4 гравці беруть участь у грі.

Приготування

Приготуйтеся до гри за звичайними правилами — до кроку вибору та приготування шукачів. Потім гравці діляться на 2 команди й сідають у порядку А-Б-А-Б (гравці з різних команд сідають один біля одного). Покладіть 4 двосторонні жетони команди біля ігрового поля. Потім продовжуйте приготування як завжди.

Зміни в правилах

Гравці однієї команди ділять між собою розгадані таємниці та перемогу.

Коли шукач розблоковує таємну локацію, вона стає розблокованою тільки для його команди. Гравець, який розблокував локацію, не перевертає жетон блокування на інший бік. Натомість він кладе жетон команди відповідною стороною біля жетона блокування. Жетон команди біля жетона блокування означає, що таємну локацію розблоковано тільки для цієї команди.

Якщо обидві команди розблокували ту саму таємну локацію, скиньте жетон команди й переверніть жетон блокування. Якщо будь-який ефект указує вам заблокувати локацію, скиньте жетон команди або переверніть жетон блокування, якщо обидві команди розблокували локацію.

У таємній локації може перебувати тільки по 1 шукачу від кожної команди. Це обмеження не поширюється на Саркофаг.

Автори:

Кшиштоф Глошніцький і Мацей Древінг

Ілюстратори:

Томаш Заруцький, Анна Сікора

Дизайнер фігурок:

Марцін Загорович

Графічні дизайнери:

Анна Сікора, команда Rebel

Подяки:

Мацей і Кшиштоф висловлюють подяку всім тестувальникам цього доповнення, а особливо групі тестувальників Prototypu та Якубу Шидловському.

© Rebel 2024

УКРАЇНСЬКЕ ВИДАННЯ

Керівник видавництва:

Олександр Ручка

Перекладач:

Філіпп Головнін

Керівник проєкту:

Володимир Рибаків

Редактор:

Сергій Лисенко

Випускова редакторка:

Алла Костовська

Дизайн і верстка:

Артур Патрихалко



GEEKASH

Видавець:

Rebel Sp. z o.o.

ul. Budowlanych 64c

80-298 Gdańsk, Poland

rebel