

KUBIX:

СХВАЛЕНО  
Дозволено до друку  
студією Rebel  
*ngie*

# ПРАВИЛА

перебування в зоні відчуження

# ЗОНА

КАТЕГОРІЯ:

**ЦІЛКОМ ТАЄМНО**

Тільки для внутрішнього  
користування.

ВСТУП

ІНТРОДУКЦІЯ

ДОКЛАДНІ ПРАВИЛА

ДОДАТКИ

ІНСТРУКЦІЯ ТОВ Р  
0.01/2019

У 1986 році на Чорнобильській атомній електростанції на території Української Радянської Соціалістичної Республіки сталася трагічна аварія. У радіусі 30 кілометрів утворилася зона відчуження. Населення терміново евакуювалося, покинувши своє майно. Тепер цю місцевість лагідно називають Зоною.

Після зведення тимчасового саркофага й відключення двох останніх реакторів армія залишилася в Зоні. Побудувавши підземні бункери та лабораторії, радянська влада почала ставити експерименти. Очевидці з острахом розповідали, що біля ЧАЕС коїлося щось дивне. Що вони бачили аномалії, які порушують закони фізики. Але мало хто вірив чуткам.

У наступні роки все частіше подейкували про загадкові аномалії, потворних опромінених тварин і навіть мутантів. Місцевість стала смертельно небезпечною для всього живого. Утім, у Зоні було чимало незвичайних «артефактів» — предметів із неймовірними властивостями, які наука не може пояснити.

Через 20 років у Радянському Союзі настала економічна криза, тому сувора охорона зони відчуження послабилася. У Зону почали проникати перші цивільні. Шукачі, як називають їх арміяці, прагнули відчутти душевний трепет, досліджуючи заборонену місцевість. До того ж артефакти та зразки тканин мутантів дуже цінують на чорному ринку. Мародерство в Зоні — це досить небезпечно, але дуже прибуткова справа.

Через 30 років після вибуху Зона вже геть не така пуста, як раніше. Тут орудують різні угруповання шукачів: і звичайні бандити, і солдати, які хочуть заробити. Також тут проводять дослідження групи науковців.

Контрабанда процвітає. Возять як дослідницьке обладнання та зброю, так і харчі й алкогольні напої.

Тим часом із Зони вивозять артефакти та зразки наукових досліджень. Чергові викиди радіації стають буденним явищем — вони не такі сильні, як перший вибух, та й досвідчені шукачі здатні їх передбачити.

Місцеві розповідають усілякі байки про саркофаг — епіцентр викиду радіації. Деякі стверджують, що під саркофагом міститься матір усіх артефактів — знамените «Джерело». Одні кажуть, що воно може виконати будь-яке омріяне бажання, а інші — що це осередок потужної психокінетичної сили. Попри різні версії легенди, можна точно сказати, що цей артефакт коштуватиме на чорному ринку цілу гору грошей, навіть якщо він і не має магічних сил.

У 2017 році один військовий науковець дезертирував із Зони. Організувати втечу йому допомогли чотири шукачі. Натомість вони отримали від науковця корисну інформацію про Джерело. Утікач попереджав шукачів, що навіть армія досі не змогла добратися до таємничого Саркофага. До того ж залишилося обмаль часу, бо джерело випромінення незабаром досягне своєї критичної маси й дестабілізується. Саркофаг може зруйнуватися в будь-яку мить, а наслідки, найпевніше, будуть гіршими за вибух 1986 року та перший викид разом узяті.

Інші шукачі можуть робити що хочуть, але ви радше помрете в гонитві за вічною славою, ніж далі миритиметеся з жалюгідним життям у цій нужденній країні, де скоро станеться найбільша катастрофа в історії людства. Отже, ви починаєте свою подорож до саркофага.

## ЗМІСТ

### ВСТУП

Приготування до гри.....	4
Приготування шукача.....	6
Особливості шукача.....	7
Мета гри.....	8
Поразка.....	8
Перемога.....	8
Опис ігрового поля.....	8
Сектори ігрового поля.....	8
Інші символи на полі.....	9
Перебіг гри.....	9

### ІГРОЛАД

Дії.....	10
Події.....	10
Карті подій.....	11
Чутки.....	12

### ДОКЛАДНІ ПРАВИЛА

Перевірки.....	13
Предмети.....	14
Шосте місце.....	15
Використання та пошкодження предметів... ..	15
Ринок.....	16
Артефакти.....	16

Мутанти й аномалії.....	17
Жетони загроз на ігровому полі.....	17
Зустріч із мутантом або аномалією.....	18
Пошкодження.....	19
Лікування.....	19
Слабкості.....	19
Смерть.....	20
Втома.....	20
Репутація.....	20
Таємні локації.....	20
Жетони загроз у таємних локаціях.....	20
Таємні предмети.....	20
Викид.....	21
Бункери та привал.....	22

### ДОДАТОК 1. ЛОКАЦІЇ ТА ПРЕДМЕТИ

Дії локацій.....	23
Пояснення карт предметів.....	24

### ДОДАТОК 2. ДОДАТКОВИЙ РЕЖИМ

Соло-гра.....	25
---------------	----

# КОМПОНЕНТИ



Голос Зони (жетон першого гравця)



3 кубики



4 карти-пам'ятки гравця



20 карт забруднення



21 карта чуток



сторони ігрового поля:

1-2 гравці

3-4 гравці

двостороннє ігрове поле з мапою Зони

14 карт подій Саркофага



25 жовтих карт подій



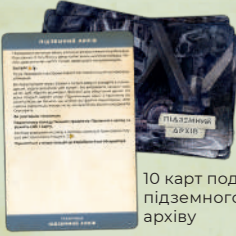
25 зелених карт подій



10 карт подій ботанчної лабораторії



10 карт подій радіобіологічної обсерваторії



10 карт подій підземного архіву



10 карт подій урядового бункера

40 карт подій таємних локацій



лоток для жетонів



4 наліпки на лоток для жетонів



маркер забруднення



жетон чуток



8 жетонів блокування



12 жетонів слабкості



4 жетони репутації

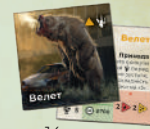


4 лічильники втоми

## ЖЕТОНИ ЗАГРОЗ



14 зелених жетонів мутантів



14 жовтих жетонів мутантів



14 зелених жетонів аномалій



14 жовтих жетонів аномалій



планшет ринку

## ДЛЯ КОЖНОГО З 10 ПЕРСОНАЖІВ



фігурка персонажа



4 карти початкових предметів



планшет персонажа



4 планшети наплічників

## ВАЖЛИВО

Кількість жетонів гривень і пошкоджень вважають необмеженою. Якщо раптом вам бракуватиме потрібного жетона, то використайте будь-який підходящий замітник.



8 × 500  
12 × 200  
20 × 100  
жетони гривень



60 жетонів пошкоджень

## КАРТИ ПРЕДМЕТІВ



38 карт мотлоху



17 карт зелених артефактів



38 карт спорядження





17 карт жовтих артефактів



16 карт таємних предметів

# ВСТУП

## ПРИГОТУВАННЯ ДО ГРИ

[1] Розмістіть ігрове поле в центрі столу. Для соло-гри або для гри удвох використовуйте сторону поля з позначкою , а для гри утрьох або вчотирьох — сторону з позначкою .

Перетасуйте й покладіть колоди подій на відповідні місця ігрового поля: [2] зелений сектор, [3] жовтий сектор і [4] Саркофаг. Перетасуйте кожну колоду таємних локацій окремо. Якщо це ваша перша гра, то покладіть кожну колоду на відповідне місце: [5] Ботанічна лабораторія, [6] Підземний архів, [7] Радіобіологічна обсерваторія, [8] Урядовий бункер. У наступних партіях можете змінювати розташування колод.

[9] Перемішайте жетони блокування і покладіть по 1 жетону на позначене місце біля кожної колоди подій таємних локацій. Решту жетонів блокування покладіть у коробку, вони не знадобляться в цій партії.

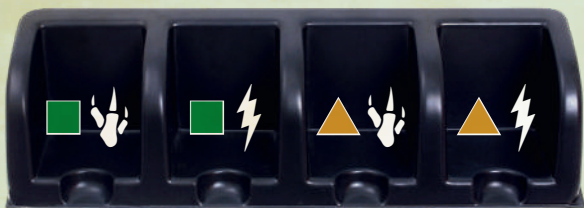
[10] Перетасуйте всі карти таємних предметів і створіть 4 невеликі стоси. У кожному стосі кількість карт повинна дорівнювати кількості гравців. Покладіть решту карт назад у коробку. Покладіть кожен стос на позначеному місці біля кожної таємної локації.

[11] Покладіть планшет ринку біля ігрового поля. Окремо перетасуйте колоду мотлоху та колоду спорядження і покладіть їх на позначені місця [12] біля планшета ринку. Заповніть порожні місця ринку картами відповідних колод.

[13] Переверніть жетони загроз зображенням догори й розділіть їх за символами та кольорами, указаними у верхньому правому куті. Потім помістіть кожен із чотирьох стосів у відповідну комірку пластикового лотка. Поставте лоток біля ігрового поля.

## ВИКОРИСТАННЯ ЛОТКА

У грі є лоток для жетонів загроз із чотирма комірками. Протягом гри в ньому зберігають жетони загроз різного кольору й типу.



Якщо вам треба взяти жетон, беріть **нижній** жетон зі стосу. Скидаючи жетон, кладіть його горілиць **зверху** у відповідну комірку. Поставте лоток біля ігрового поля.

[14] Окремо перетасуйте колоди зелених та жовтих артефактів і покладіть їх на місця для артефактів.

[15] Перетасуйте карти чуток і покладіть їх у лівий кут ігрового поля біля шкали забруднення. Розмістіть маркер забруднення [16] на поділці «0» шкали забруднення.

[17] Перетасуйте колоду забруднення і розмістіть її у відповідному місці на ігровому полі так, як показано на малюнку.





## ПРИГОТУВАННЯ ШУКАЧА

Гравець, який останнім влаштував пікнік на узбіччі, бере жетон Голосу Зони. Якщо ніхто з вас ніколи не був на такому пікніку, виберіть того, хто нещодавно пережив щось незвичайне.

Кожен гравець бере два випадкові планшети персонажів із десяти можливих і вибирає один із них. Тепер це персонаж гравця. Невибрані планшети персонажів покладіть у коробку, вони не знадобляться в цій партії.

Також, якщо всі гравці згодні, ви можете вибирати собі планшети персонажів з усіх доступних.

На зворотному боці вашого планшета персонажа вказана початкова інформація:

- А.** Розмістіть відповідні жетони загроз із лотка у двох вказаних локаціях.
- Б.** Візьміть стільки жетонів пошкоджень, яке значення вказано праворуч символу ▶, й покладіть їх біля планшета персонажа.
- В.** Візьміть указану тут суму грошей і покладіть ці жетони гривень біля планшета персонажа.
- Г.** Якщо ваша початкова репутація гарна (★) чи погана (★), візьміть жетон репутації та покладіть його біля планшета персонажа відповідною стороною догори.
- Д.** Початкова локація, де треба розмістити фігурку персонажа на початку гри.

Тепер переверніть планшет персонажа горілиць.

**[1]** Покладіть узяті на кроці «Б» жетони пошкоджень на шкалу витривалості (це та кількість пошкоджень, яких зазнав персонаж, потрапивши в Зону на початку гри).

Кожен гравець бере: **[2]** планшет наплічника, **[3]** лічильник втоми (стрілка виставлена на «1»), **[4]** карту-пам'ятку та **[5]** 4 карти початкових предметів (на зворотах яких зображений відповідний персонаж).

**[6]** Якщо гравець починає гру з гарною чи поганою репутацією, покладіть жетон з цією репутацією на відповідному місці планшета наплічника.

Під час гри гравці тримають усі компоненти перед собою. Карти предметів вони кладуть у комірки планшета наплічника.

Докладніше про предмети та правила їх розташування див. на с. 14.



## Жетони пошкоджень



На картах предметів жетонами пошкоджень позначають втрату міцності, а на планшетах персонажів — втрату витривалості. Також такими жетонами позначають заблоковані предмети.

## Шукачі та Голос Зони



Коли ігровий ефект посилається на шукача, то мається на увазі гравець, який контролює цього персонажа. Голос Зони — це той гравець, який має жетон Голосу Зони.

## ОСОБЛИВОСТІ ШУКАЧА

### ХАРАКТЕРИСТИКИ

Природні здібності шукача визначають чотири характеристики зі значеннями від «1» до «4». Певні ігрові ефекти можуть підвищити або знизити значення характеристики, але це значення ніколи не може бути нижче ніж «0».



**Спостережливість.** Завдяки цій характеристиці шукачі помічають мутантів й аномалії в локаціях. Під час розіграшу подій ця характеристика допомагає знаходити приховане спорядження, красти щось в інших або прослизати повз охорону. Спостережливість найчастіше застосовується під час зіткнення із загрозою, рідше — під час розіграшу подій.



**Атлетизм.** Допомагає шукачам вбивати мутантів і збирати цінні зразки фрагментів їхніх тіл, які потім можна продати в бункерах. Ця характеристика особливо корисна під час розіграшу подій, коли потрібна сила та швидкість.



**Кмітливість.** Завдяки цій характеристиці шукачі уникають пошкоджень, отримуючи артефакти з аномалій. Цю характеристику використовують під час розіграшу подій, щоб дослідити паранормальні явища, зрозуміти наукові процеси чи краще керувати технікою.



**Воля.** Завдяки цій характеристиці шукачі ліпше відпочивають у бункерах. Волю зазвичай застосовують під час розіграшу подій для протидії псіонічному впливу та запобіганню психічним травмам. Волю найчастіше перевіряють на таємних об'єктах.

## Витривалість

Витривалість — це загальна оцінка психофізичного стану шукача. Ви зазнаєте пошкоджень, якщо ваші здібності та спорядження не дають вам потрібного захисту проти ефектів атаки. Щоб позначити пошкодження, розмістіть жетон пошкодження у верхній вільній комірці шкали витривалості. Кожен жетон пошкодження займає одну комірку.

**Докладніше про атаки та пошкодження див. на с. 19.**

Якщо на шкалі витривалості бракує вільних комірок для жетонів пошкоджень, візьміть натомість жетон слабкості. Розмістіть жетон слабкості в комірці над будь-якою характеристикою, де ще немає цього жетона. Візьміть лише один жетон слабкості, незалежно від кількості отриманих жетонів пошкоджень, які не помістилися на шкалі витривалості.

**Докладніше про пошкодження та слабкості див. на с. 19.**

## Здібність

Ваш шукач має особливу здібність, описану в нижній частині планшета персонажа.

## Лічильник втоми

Цей лічильник показує значення втоми шукача.

**Докладніше про лічильник втоми див. на с. 20.**

## Наплічник

На планшеті наплічника є 5 місць для карт спорядження. Не всі карти спорядження треба тримати в наплічнику.

**Докладніше про спорядження див. на с. 14.**

## Репутація

Репутація відображує ваше моральне обличчя, і те, як до вас ставляться інші шукачі. Початкова репутація вказана на звороті вашого планшета персонажа.

У грі є три типи репутації: гарна ☆, нейтральна ★ й погана ★. Щоб позначити гарну або погану репутацію, покладіть жетон репутації відповідною стороною догори зверху зображеного на планшеті символу нейтральної репутації.

**Докладніше про репутацію див. на с. 20.**



## Бункери



Бункери — це локації в Зоні, де шукач може перевести дух, полікуватися, поповнити спорядження і, головне, добре відпочити подалі від кислотних хмар чи кровожерливих монстрів. Під час привалу також можна поторгувати. Якщо трапляється викид, шукач у бункері захищений від радіації. Бункери позначені на полі символом

**Примітка.** Бункери не належать до жодного сектора. Гравці не можуть викладати сюди (чи переносити з іншого місця) жетони загрози.

## Таємні локації

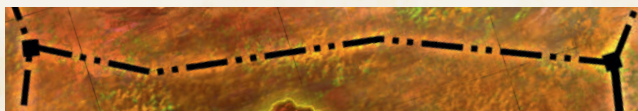
Ці покинуті місця рясніють небезпечними пастками, але водночас вони приховують інформацію, яка допоможе шукачам дістатися саркофага. Таємниці цих місць — і дуже корисне спорядження! — оберігають небезпечні люди та жакливі істоти. Таємні локації розміщені під землею, тому не вважаються зовнішніми локаціями. У таємну локацію можна потрапити з **вхідної локації** — сусідньої локації, відділеної штрихпунктирною межею.

## Саркофаг

Саркофаг — це остання локація Зони. Щоб добратися до неї, вам треба спершу розгадати дві таємниці, кожну в окремій таємній локації. Увійти до Саркофага можна лише з території ЧАЕС, виконавши дію цієї локації.

## ІНШІ СИМВОЛИ НА ПОЛІ

### Межі



Локації на ігровому полі розділені межами. Штрихпунктирну лінію можна перетнути, виконавши дію переміщення. Локації, що мають спільну межу, вважають сусідніми.

### Межа ЧАЕС



Цю межу неможливо перетнути дією переміщення. Щоб потрапити на територію ЧАЕС, ви повинні виконати дію локації Прип'ять або «Дуга».

## Перешкода



На полі для 1–2 гравців є неперервні чорні лінії. Це перешкоди, через які неможливо пройти. На полі для 3–4 гравців такі суцільні межі зображені лише на краях мапи й навколо таємних локацій.

## Навпростець



Якщо на межі зображений символ пошкодження, через неї можна пройти навпростець. Але це дуже ризиковано. Якщо ви перетинаєте межу із символом пошкодження, то зазнаєте 1 пошкодження відповідного типу.

[Докладніше про атаки та пошкодження див. на с. 18.](#)

## Зовнішні локації

Зовнішні локації — це локації просто неба, не захищені від викидів радіації. Це всі локації в зелених, жовтих і червоних секторах. Бункери, таємні локації та Саркофаг **не вважають** зовнішніми.

## ПЕРЕБІГ ГРИ

Гра складається з раундів, а кожен раунд — з послідовних фаз. Під час кожної фази гравці ходять по черзі, починаючи з гравця, що має жетон Голосу Зони. Фази розігрують у такому порядку.

- 1. Фаза дій.** Кожен гравець може виконати щонайбільше дві дії за хід. Він може перемістити свого шукача, виконати дію локації, зустрітися з загрозою в поточній локації, розблокувати таємну локацію або відпочити.
- 2. Фаза подій.** Кожен гравець за порядком ходів бере 1 карту події, що відповідає локації, у якій перебуває фігурка його персонажа. Не всі локації мають відповідну колоду подій. Гравці, що перебувають у локаціях ЧАЕС, Прип'ять або «Дуга», пропускають цю фазу. Узявши карту, прочитайте вголос текст на ній і розіграйте подію. Карти подій описують пригоди, небезпеки або випадкові зустрічі, які чекають шукачів.
- 3. Фаза чуток.** Голос Зони бере одну карту чуток, читає вголос текст на ній і виконує вказівки. Карти чуток впливають на загальну ситуацію на ігровому полі. Під час цієї фази може статися викид. З реактора вирветься хвиля нищівного випромінення, яка накриє всю Зону. Викид може стати смертельним для шукачів, які вчасно не сховаються в укритті.

# ІГРОЛАД

Гра складається з серії раундів, а кожен раунд — із 3 фаз:

1. Дії
2. Події
3. Чутки

## ДІЇ

Під час фази дій кожен шукач може виконати до двох дій у свій хід, починаючи з Голосу Зони й далі за годинниковою стрілкою. Фаза завершується, коли останній гравець виконає свої дії.

## ПЕРЕМІЩЕННЯ

Виконуючи цю дію, перемістіть свою фігурку в сусідню локацію.

Якщо в новій локації лежить принаймні один жетон загрози, ви повинні зустрітися з цією загрозою (див. «Жетони загроз на ігровому полі» — с. 17).

Пройшовши навпростець (див. «Навпростець» — с. 9), ви зазнаєте пошкоджень, указаних на межі, яку ви перетнули.

Під час дії переміщення можна перейти в таємну локацію, лише якщо вона розблокована (див. нижче).

## ВИКОНАННЯ ДІЙ ЛОКАЦІЙ

Кожна локація має свою дію. Ви можете виконати цю дію, щоб застосувати ефект локації, де перебуває ваш персонаж. Усі дії локацій описані під назвами локацій на ігровому полі.

Якщо в локації лежить жетон загрози, ви все одно можете виконати дію локації.

*Докладніше про локації див. на с. 8 та 23.*

*Докладніше про дії бункерів (привал) див. на с. 22.*

**Примітка.** Дію локації можна виконувати лише один раз за хід.

## РОЗБЛОКУВАННЯ ТАЄМНОЇ ЛОКАЦІЇ

Перебуваючи в локації, що межує з таємною локацією, ви можете витратити дію, щоб виконати умови, указані на жетоні блокування. Після цього переверніть жетон — тепер цю локацію вважають розблокованою.

*Докладніше про таємні локації див. на с. 9 та 20.*

Після розблокування таємної локації перемістіть свою фігурку на одне з вільних місць таємної локації. Крім того, ви можете переглянути стос таємних предметів і взяти одну карту з нього.

## ПОШУК

Здійсніть пошук, щоб зустрітися із загрозою в цій локації. Якщо жетонів загроз у локації кілька, ви самі вирішуєте, з якою загрозою зустрітися.

## ВІДПОЧИНОК

Виконуючи цю дію, зменште значення втоми на 1 (-1).

*Докладніше про втоми див. на с. 20.*

## ПРОПУСК ХОДУ

Ви можете не виконувати дії та пропустити хід. Якщо ви вирішили пропустити першу дію, то відразу завершуєте ваш хід, не виконуючи другу дію.

## ПОДІЇ

Під час фази подій, по черзі, кожен гравець бере 1 карту події, що відповідає сектору, у якому перебуває фігурка його шукача. Узявши карту, прочитайте вголос текст, який відповідає вашій поточній локації.

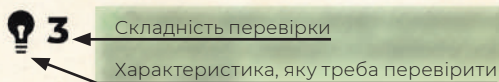
Для зеленого та жовтого секторів кожної з чотирьох таємних локацій і Саркофага є свої колоди подій. Для червоного сектора та бункерів не передбачено карт подій. Гравці в цих локаціях пропускають фазу подій.

Щоб розіграти подію, прочитайте текст карти вголос і виконайте вказівки: пройдіть перевірки характеристик, зазнайте пошкоджень або отримайте жетон слабкості, змініть значення втоми або репутації.

## ПЕРЕВІРКИ ПОДІЙ

Проходження перевірки під час розіграшу карти події не відрізняється від проходження перевірок в інших ситуаціях. Різниця лише в тому, що успіх або провал можуть вплинути на подальший перебіг подій.

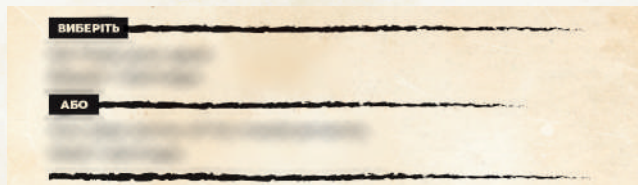
Після проходження перевірки прочитайте та розіграйте тільки той розділ події, який відповідає результату вашої перевірки. Якщо ви успішно пройшли перевірку, прочитайте текст на зеленому тлі біля символу ✓. У разі провалу — текст на червоному тлі біля символу ✗.



Приклад перевірки на карті події.

## УКАЗІВКА «ВИБЕРІТЬ»

Деякі карти подій потребують вашого вибору. Ці розділи містять указівку **ВИБЕРІТЬ**. Виберіть один розділ (відділений чорними лініями та словом **АБО**), прочитайте його та розіграйте, а інший розділ проігноруйте. Можна прочитати всю карту, перш ніж вибирати.





Приклад вибору на карті події.

Деякі необов'язкові ефекти подій не відділені лінією. Якщо в тексті карти вказано «можна» або «можете», то застосовувати ефект необов'язково.

## ПОШКОДЖЕННЯ

Якщо під час розіграшу події ви зазнаєте будь-яких пошкоджень, то повинні відразу взяти жетони пошкоджень. Типи пошкоджень, указані через кому, завдаються одночасно. Щоб запобігти пошкодженням, можна використати захисний предмет (якщо він є).

## ЗУСТРІЧІ

Якщо на карті вказано «Зустріч: » або «Зустріч: », ви повинні взяти жетон з відповідної комірки лотка для жетонів загроз (знизу стосу) й зустрітися з цією загрозою. Якщо вам не вдалося подолати цю загрозу, то жетон треба розмістити у вашій поточній локації або скинути (у разі зустрічі із загрозою в таємній локації). Незалежно від результату зустрічі, розігравати подію далі можна лише після закінчення зустрічі (якщо не вказано інакше).

**Докладніше про зустріч із загрозами див. на с. 18.**

Карти подій можуть містити такі фрази:

- ▶ «Візьміть жетон загрози». Візьміть жетон так само, як під час зустрічі, а потім читайте далі.
- ▶ «Розмістіть жетон загрози». Візьміть жетон так само, як під час зустрічі, розмістіть його в указаному місці, а потім читайте далі.

## РЕПУТАЦІЯ ТА ПОДІЇ

Результат деяких зустрічей залежить від вашої репутації. Якщо карту поділено на розділи або абзаци, позначені символами репутації, то розіграйте лише той розділ, який відповідає вашій репутації. Ігноруйте розділи або абзаци, позначені іншими символами репутації.

## КАРТИ ПОДІЙ

Далі наведено три типи карт подій.

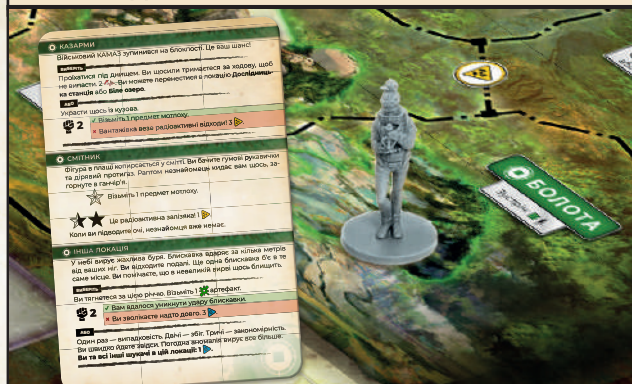
### ПОДІЇ ЗЕЛЕНОГО ТА ЖОВТОГО СЕКТОРІВ

Кожен шукач, який перебуває в зовнішній локації — у зеленому або жовтому секторі — бере карту з верху колоди подій відповідного кольору. Карта події складається з трьох розділів, два з них стосуються конкретної локації. Якщо ви перебуваєте в указаній на карті локації, то виконайте відповідну подію. Якщо жодна зі вказаних локацій не відповідає вашій, то розіграйте останній розділ карти з назвою «Інша локація».

Іноді карта посилається на вашу репутацію, а не поточну локацію. У такому разі розіграйте розділ, який відповідає вашій репутації.

Якщо будь-яка з колод подій вичерпалася, перетасуйте всі скинуті карти та створіть нову колоду.

## ПРИКЛАД



Науковиця Лідія взяла зелену карту події. Зараз вона перебуває в локації Болота. Вона дивиться на верхній розділ карти, шукаючи назву цієї локації. Перший розділ стосується Казарм, а другий — Смітника. Отже, жодна з них не стосується локації, у якій зараз перебуває Лідія, тому вона читає та розіграє розділ з назвою «Інша локація».

### ПОДІЇ ТАЄМНОЇ ЛОКАЦІЇ

Карти подій таємної локації містять більше тексту, ніж карти подій зеленого та жовтого секторів. Крім того, вони мають два нові символи.



Місію провалено. Скиньте карту, застосувавши всі ефекти поточного абзацу, зазнавши всіх пошкоджень і змінивши значення втомі. Залишайтеся в своїй локації (якщо на карті не вказано інакше).

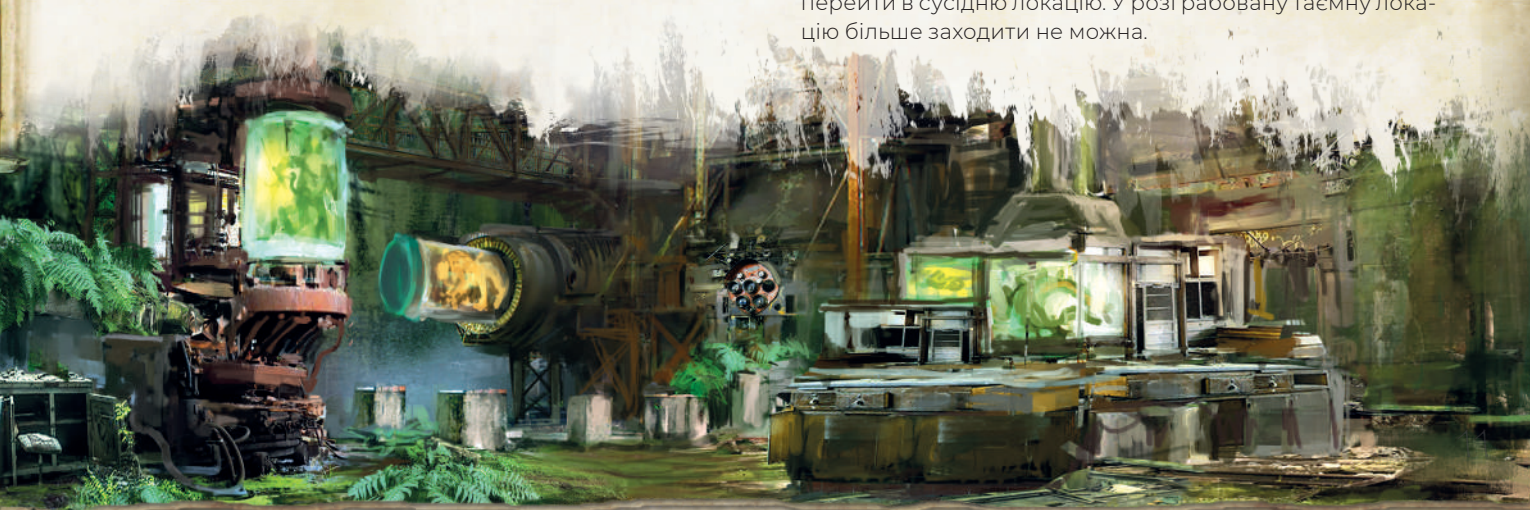


Перейдіть до наступного абзацу карти події. Ігноруйте невибраний розділ тексту або протилежний результат (наприклад, у разі успіху ігноруйте розділ про провал).

Якщо ви дійшли до рядка: «Ви розгадали таємницю», то не скидайте цю карту, як карти зеленої або жовтої події. Натомість розмістіть її під планшетом персонажа, щоб було видно назву локації та слово «Таємниця». Крім того, можна передивитися стос таємних предметів цієї локації та взяти собі одну карту з нього (як під час розблокування таємної локації).

**Докладніше про таємні локації див. на с. 20.**

Якщо останню карту події таємної локації скинуто (або її взяв гравець, який розгадав таємницю), то цю локацію вважають розграбованою. Будь-який шукач у цій локації тепер мусить витратити першу дію свого ходу на те, щоб перейти в сусідню локацію. У розграбовану таємну локацію більше заходити не можна.



## ПОДІЇ САРКОФАГА

Карти подій Саркофага мають таку саму структуру, як карти подій таємних локацій. Символи (☒, ☑), описані на попередній сторінці, діють так само на картах подій Саркофага.

Таємні локації містять інформацію, яка допоможе шукачам дістатися саркофага ЧАЕС. Розгадавши другу таємницю, можна вирушати до покинутої електростанції. Пам'ятайте, що таємниці треба розгадати у двох окремих таємних локаціях.

Якщо ви отримали вказівку прочитати останній абзац карти (перевернутий фрагмент тексту), то гра закінчується вашою перемогою!

Якщо останню карту з колоди подій Саркофага скинуто, то гра закінчується поразкою для всіх гравців. Шукачам знадобилося забагато часу, щоб дістатися до Джерела. Його нестабільність призвела до фатального викиду.

## ЧУТКИ

Гравець із жетоном Голосу Зони бере карту з вершу колоди чуток.



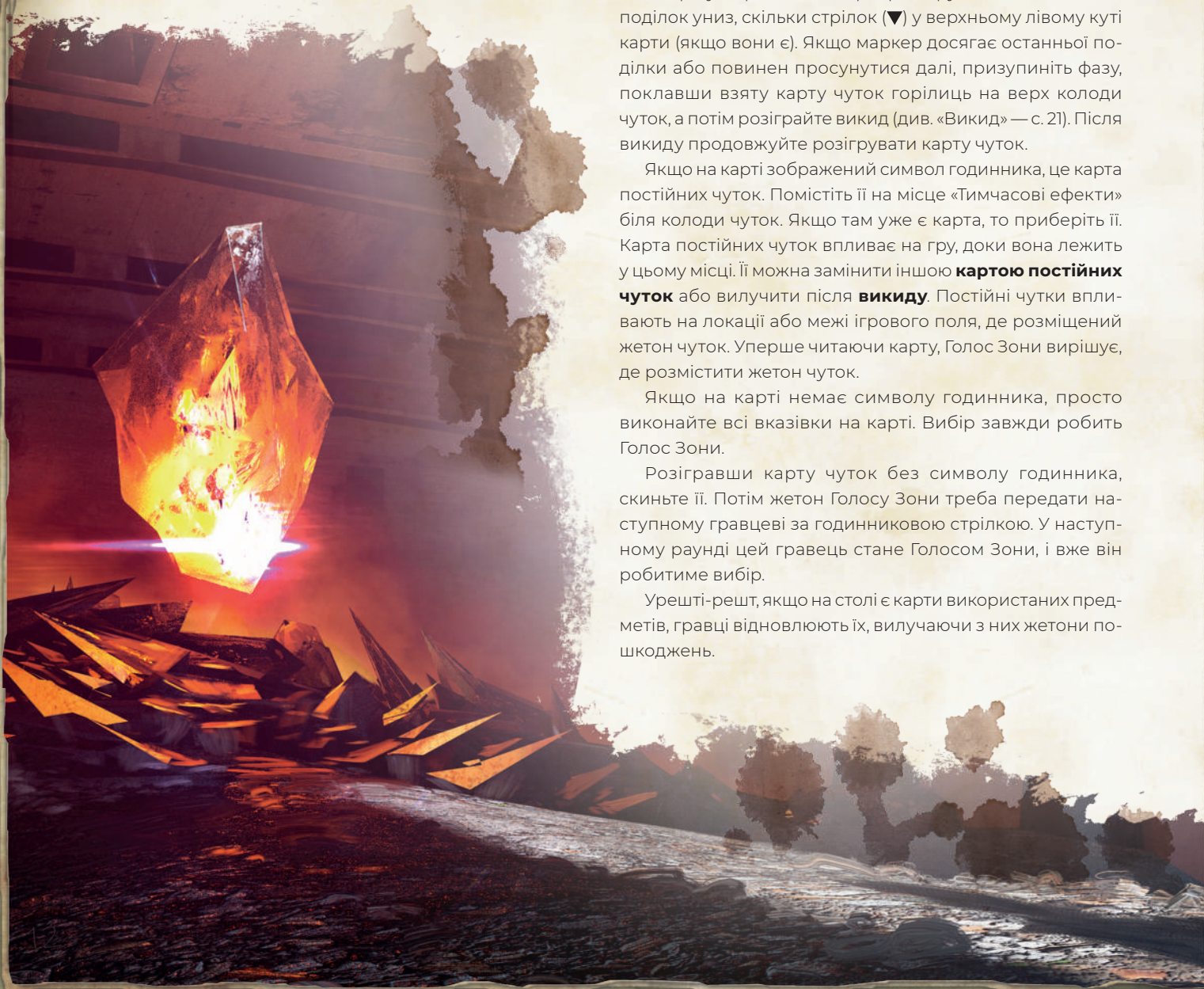
Спершу перемістіть маркер забруднення на стільки поділок униз, скільки стрілок (▼) у верхньому лівому куті карти (якщо вони є). Якщо маркер досягає останньої поділки або повинен просунути далі, призупиніть фазу, поклавши взятую карту чуток горілиць на верх колоди чуток, а потім розіграйте викид (див. «Викид» — с. 21). Після викиду продовжуйте розігрувати карту чуток.

Якщо на карті зображений символ годинника, це карта постійних чуток. Помістіть її на місце «Тимчасові ефекти» біля колоди чуток. Якщо там уже є карта, то приберіть її. Карта постійних чуток впливає на гру, доки вона лежить у цьому місці. Її можна замінити іншою **картою постійних чуток** або вилучити після **викиду**. Постійні чутки впливають на локації або межі ігрового поля, де розміщений жетон чуток. Уперше читаючи карту, Голос Зони вирішує, де розмістити жетон чуток.

Якщо на карті немає символу годинника, просто виконайте всі вказівки на карті. Вибір завжди робить Голос Зони.

Розігравши карту чуток без символу годинника, скиньте її. Потім жетон Голосу Зони треба передати наступному гравцеві за годинниковою стрілкою. У наступному раунді цей гравець стане Голосом Зони, і вже він робитиме вибір.

Урешті-решт, якщо на столі є карти використаних предметів, гравці відновлюють їх, вилучаючи з них жетони пошкоджень.



# ДОКЛАДНІ ПРАВИЛА

## ПЕРЕВІРКИ

Під час подорожі до саркофага шукачам доведеться проходити різні випробування. Зустрічі з аномаліями, бійки з мутантами, події зовнішніх локацій, а також деякі дії локацій вимагають, щоб гравці пройшли перевірку певних характеристик.

У такому разі на карті буде вказано символ характеристики, яку треба перевірити.

### ПРОХОДЖЕННЯ ПЕРЕВІРКИ

Щоб пройти перевірку, киньте три кубики. Випалі результати додайте до значення вашої характеристики.

За кожен отриманий **+** додайте 1 до значення характеристики.

За кожен отриманий **-** відніміть 1 від значення характеристики.

Символ **Δ** вважається порожньою гранню і не впливає на результат перевірки. Однак якщо під час перевірки випаде щонайменше 2 кубики з символом **Δ**, то ви зазнаєте 1 **!**

**Важливо!** Якщо ви перевіряєте характеристику з жетонем слабкості, треба відняти 1 від підсумкового результату. Докладніше про слабкості читайте далі.

Щоб успішно пройти перевірку характеристики, ваш результат повинен **дорівнювати або перевищувати** вказану складність перевірки.

### ДОКЛАДАННЯ ЗУСИЛЬ ДЛЯ ПЕРЕКИДУ

Після кидка ви можете докласти зусиль для перекиду. Для цього підвищте свою втому на 1 (**!**) та перекиньте один будь-який кубик. Це можна зробити лише **один раз за перевірку**. Якщо значення вашої втоми дорівнює «5», ви не можете докласти зусиль для перекиду.

### ПЕРЕКИДАННЯ КУБИКІВ

Докладання зусиль для перекиду, а також ефекти деяких предметів і здібностей персонажів дозволяють перекидати кубики. Перекидати той самий кубик можна кілька разів, якщо ви застосували кілька ефектів, що дозволяють перекидати кубики.

### ВИКОРИСТАННЯ ПРЕДМЕТІВ

Деякі предмети вашого спорядження можуть впливати на результати перевірок. Вони позначені символом відповідної характеристики. Якщо під час перевірки певної характеристики ви маєте предмет із відповідним символом, можете його використати як модифікатор. Оголосити про використання предмета можна вже після кидка кубиків.

У грі є два символи модифікаторів.

- ▶ Предмет із символом **+** додає 1 до результату перевірки.
- ▶ Предмет із символом **-** скасовує 1 випалий символ **-**.

## ПРИКЛАД

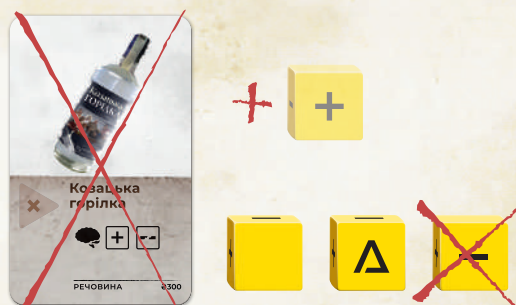
Унаслідок жажливих обставин Костя Федорченко повинен перевірити свою волю (**!**). Його характеристика волі має значення «2», а складність перевірки — «3». Гравець, який грає за Костю, бере три кубики й кидає їх. Він отримує такий результат:



Це просто жажливий результат для Кості! У нього не випало жодного символу **+**. До того ж на двох кубиках випали символи **Δ**. Якщо Костя нічого не вдіє, то він провалить перевірку й зазнає 1 **!** Костя вирішує докласти зусиль для перекиду. Він додає до своєї втоми 1 та перекидає один із двох кубиків, на яких випав **Δ**.



Перекинувши кубик, він отримує **-**. Це погано! На щастя, Костя має ще один козир. А точніше — пляшку «Козацької горілки» в кишені. Він скидає цю карту й додає до перевірки **+** **-**.



**+** додає до результату 1. Але цього замало. Потрібен ще 1, щоб успішно пройти перевірку. На щастя, **-** дає змогу скасувати кубик із **-**.

Після використання «Козацької горілки» він має такі результати:



Підсумковий результат перевірки — 3, отже, Костя успішно пройшов перевірку волі. Треба було лише випити горілки.

## МОДИФІКАТОРИ ЗУСТРІЧЕЙ

Предмети з символами та в описі ефектів можна використовувати тільки під час зустрічі із загрозою відповідного типу. Їх також можна використовувати під час перевірки, якщо біля значення складності вказаний відповідний символ.

**ПРИКЛАД**



характеристика, яку перевіряють

**Кортик морпіха**

ефект предмета

модифікатор зустрічей

ПРИЛАДДЯ 5000

«Кортик морпіха» можна використати:

- ▶ під час зустрічі з мутантом () , коли треба пройти перевірку атлетизму () ;
- ▶ під час події з перевіркою атлетизму () , яка позначена модифікатором зустрічі з мутантом () .

Цей предмет не можна використовувати під час перевірки атлетизму () , якщо біля значення складності не вказаний символ модифікатора зустрічі з мутантом.



## ПРЕДМЕТИ

Карти предметів — це не тільки знаряддя, зброя або захисний одяг шукачів. Це також і потужні артефакти (майже чарівні предмети з властивостями, що порушують закони фізики), і таємні предмети (заховані глибоко під землею результати наукових експериментів).

Предмети поділяють на такі типи:



**Мотлох** — найдешевші звичайнісінькі речі повсякденного вжитку.



**Спорядження** — предмети кращої якості, незамінні під час подорожей Зоною. За доставку таких предметів доведеться добре заплатити.



**Таємні предмети** — дуже корисні речі, створені в таємних лабораторіях.



**Артефакти** — загадкові предмети з особливими властивостями, що можуть бути дуже небезпечними для власника.

символи екіпірування та дрібничок



назва

3 кубити або ефекту.

ефект

Прогноруйте ефект віддачі артефакту.

ЕКІПІРУВАННЯ 5000

ціна на ринку

категорія

шкала міцності

## ДРІБНИЧКИ

Предмети з позначкою не займають місця в наплічнику. Зазвичай це одноразові предмети, але є винятки. Отримані карти дрібничок варто тримати ліворуч від планшета персонажа. Гравець може мати необмежену кількість дрібничок.

## ЕКІПІРУВАННЯ



Такі символи позначають частину тіла, яку захищає екіпірування. **Примітка.** Деякі предмети захищають кілька частин тіла.

Кожен предмет екіпірування має символ, на якому чорним кольором позначена захищена частина тіла. Якщо ви маєте кілька предметів, що захищають ту саму частину тіла, то можете вдягнути тільки один.

Екіпірування можна вдягати або тримати в наплічнику. Вдягнені предмети кладуть у нижній ряд, праворуч від планшета наплічника.

Ви можете використати лише вдягнене екіпірування. Якщо предмет у наплічнику, то ви не можете ним скористатися.


Переміщати карти екіпірування можна у двох випадках:

- ▶ коли отримуєте карту екіпірування, її можна відразу вдягнути, поклавши на місце іншого вдягненого предмета, що захищає ту саму частину тіла, а той предмет помістити в наплічник;
- ▶ у ваш хід під час фази дій до або після виконання дії.

## СКИНУТИ ПРЕДМЕТ

Предмети можна скидати будь-коли під час гри. Просто покладіть карту предмета у скид карт біля відповідної колоди. Карти таємних предметів відразу кладуть у коробку гри.

## ШОСТЕ МІСЦЕ

Деякі предмети та здібності шукачів надають додаткове місце в наплічнику. Якщо предмет або здібність в описі ефекту мають символ , то ви можете тримати один предмет у спеціальному шостому місці праворуч від планшета наплічника.

Шосте місце — єдина пасивна властивість предметів. Предмет не треба використовувати: шосте місце доступне доти, доки ви маєте предмет, що його надає (або вдягнене екіпірування).

Якщо ви втратите предмет, який надає шосте місце, тоді той предмет, що займає шосте місце, треба покласти в наплічник (згідно зі звичайними правилами розміщення предметів). Якщо в наплічнику бракує місця, то можна з нього щось скинути.

Втрата шостого місця не дає право відразу вдягнути предмет екіпірування, який лежав там. Вдягати екіпірування можна лише у двох випадках, описаних у правилах щодо екіпірування.

## ВИКОРИСТАННЯ ТА ПОШКОДЖЕННЯ ПРЕДМЕТІВ

Використовувати предмети можна будь-коли під час вашого ходу. У хід іншого гравця ви можете використовувати предмети, щоб відреагувати на ефекти, які завдають вам пошкодження або змушують пройти перевірку. Під час застосування одного ефекту окремий предмет можна використати лише один раз. Використавши предмет, покладіть на його карту жетон пошкодження.

На картах предметів є три типи позначень міцності.

► **Одноразовий.** Покладіть жетон пошкодження і відразу скиньте карту.




► **Витратний.** Карту скидають, коли на шкалу міцності кладуть останній жетон пошкодження. Витратні предмети можна **полагодити** за допомогою деяких ігрових ефектів або в бункерах під час привалу. Полагодивши предмет, вилучіть із його карти жетони пошкоджень.




► **Постійний.** Цей предмет можна використовувати багаторазово, але тільки один раз за раунд. Якщо ігровий ефект **блокує** постійний предмет, покладіть на його карту жетон пошкодження, наче він використаний. Наприкінці фази чуток під час відновлення вилучіть із карти цього предмета жетон пошкодження — наступного раунду предмет можна знову використовувати.



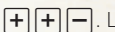
## ПОШКОДЖЕННЯ

Предмети знищуються не лише внаслідок використання. Якщо ігровий ефект вимагає пошкодити  предмет, то на його карту кладуть жетон пошкодження.

**Примітка.** Постійні предмети неможливо пошкодити .

## ПРИКЛАД

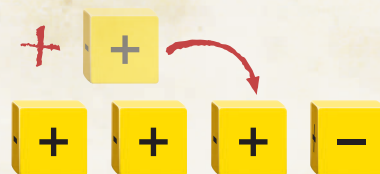
Найманець Іван досліджує військову базу й знаходить комп'ютер. Щоб отримати необхідну інформацію, він повинен зламати пароль. Іван проходить перевірку кмітливості (💡) зі значенням складності «4». Значення його характеристики кмітливості — «2».

Він кидає кубики, докладає зусиль для перекиду й отримує . Цього замало для успіху.

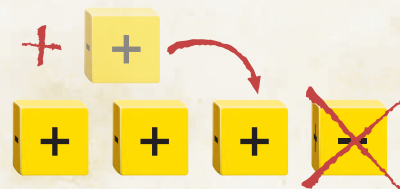



Утім, Іван має предмети, які можуть вплинути на результат перевірки кмітливості (💡).

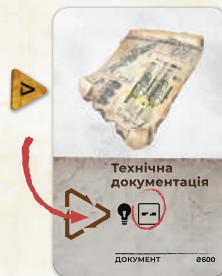
«Енергетик» — одноразовий предмет. Його ефекту досить, щоб успішно пройти перевірку. Якщо Іван вирішить використати цей предмет, то відразу покладе на карту жетон пошкодження і скине її.



Також успішно пройти перевірку може допомогти «Спектрометр». Однак Іван уже користувався цим предметом, і на шкалі міцності залишилася тільки одна вільна комірка. Якщо Іван вирішить використати «Спектрометр», йому доведеться скинути цю карту.



«Технічна документація» — це постійний предмет, завдяки якому Іван може проігнорувати символ . І цього досить, щоб успішно пройти перевірку. Іван кладе жетон пошкодження на шкалу міцності предмета. У цьому раунді він більше не зможе ним скористатися, але скидати цю карту не треба. Наприкінці раунду після розіграшу карти чуток Іван прибере жетон і карта знову буде доступна.



**КАТЕГОРІЇ**

Предмети, якими володіють шукачі, можуть впливати на події та зустрічі не лише під час перевірок характеристик. Деякі ефекти можуть посилатися на категорію таких предметів.

**ЛОМ**

Деякі ефекти подій можуть розіграватися інакше, якщо персонаж має «Лом». У такому разі, якщо ви вирішите використати «Лом», покладіть на його карту жетон пошкодження, не застосовуючи ефект карти «Лом».

**РИНОК**

Планшет ринку — це місце, де можна придбати мотлох і спорядження. Купити щось ви можете під час **привалу** або розіграшу певних карт подій. Щоб купити предмет, витратьте гривні згідно зі вказаною ціною.

Доступність товарів на планшеті ринку залежить від репутації шукача. Предмети в останньому стовпчику можуть придбати лише шукачі, які мають гарну репутацію. Предмети в третьому стовпчику — шукачі, які мають гарну або нейтральну репутацію. А предмети в перших двох стовпчиках можуть придбати будь-які шукачі, незалежно від їхньої репутації.

Якщо у свій хід ви купуєте принаймні один предмет, то наприкінці ходу повинні оновити ринок. Посуньте всі предмети ліворуч, щоб заповнити порожні місця, а потім викладіть нові карти з відповідних колод на вільні місця праворуч.

**ВИНАГОРОДИ**

Якщо ефект указує вам взяти предмет (мотлох, спорядження або артефакт), візьміть карту з верху відповідної колоди.

**АРТЕФАКТИ**

Артефакти — це теж предмети, хоча вони трохи відрізняються від мотлоху чи спорядження. Карти артефактів містять таку саму інформацію, що й інші карти предметів, і підпорядковуються тим самим правилам.

Карти артефактів можна знайти в зеленій і жовтій колодах, а також в колоді таємних предметів.

**Віддача**

Деякі артефакти спричиняють додатковий ефект, який називають віддачею. Цей ефект шкодить гравцям, але деякі предмети (або здібності) дають змогу його ігнорувати.

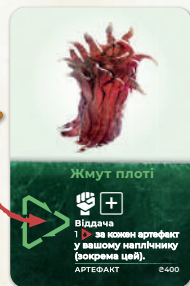
Якщо ефект віддачі залежить від кількості ваших артефактів, рахуйте всі ваші артефакти, зокрема той, який спричинив віддачу.

Не можна використати артефакт, якщо ефект його віддачі призведе до того, що значення вашої втоми перевищить свій максимум, ви отримаєте жетон слабкості або вам треба буде скинути предмет або ресурс, якого ви не маєте.

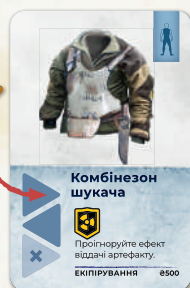


## ПРИКЛАД

Під час події Містик вирішив пройти перевірку атлетизму (👊) зі складністю «2». Він кидає кубики, на них випадає такий результат: □ □ ▲. Значення його атлетизму становить «1», тож такий результат кидка його не влаштовує. Шукач вирішує не докладати зусиль для перекиду, а натомість використати артефакт.



Він кладе жетон пошкодження на шкалу міцності артефакту. Утім, артефакт має негативний ефект віддачі. Містик має ще один артефакт, а тому внаслідок ефекту віддачі «Жмута плоті» він повинен зазнати 2 📌. Він вирішує використати додатковий предмет, щоб ігнорувати ефект віддачі.



Містик кладе один жетон пошкодження на шкалу міцності предмета «Комбінезон шукача». Це дає йому змогу ігнорувати ефект віддачі. Отже, гравець ігнорує 2 📌 ефекту віддачі «Жмута плоті» та завдяки цьому успішно проходить перевірку.

## МУТАНТИ Й АНОМАЛІЇ

Зона аж кишить мутантами й аномаліями, представленними жетонами загрози.



## ЖЕТОНИ ЗАГРОЗ НА ІГРОВОМУ ПОЛІ

Коли ви переміщуєтеся і входите в локацію з жетоном загрози, то мусите розіграти зустріч. Якщо в локації більше ніж 1 жетон загрози, Голос Зони вибирає, з якою саме загрозою ви зустрінетеся.

Якщо в локацію з жетоном загрози вас «переніс» ефект або ви починаєте хід у локації з жетоном загрози, тоді ви не розігруєте зустріч.

Зустріч із вибраною загрозою також відбувається внаслідок дії пошуку (див. с. 10).

Зустріч із аномалією або мутантом передбачає перевірку характеристики й розігрується аналогічно. Коли ви долаєте загрозу, то здобуваєте вказану винагороду.

Жетони загрози не блокують дії локацій.

Провал під час зустрічі не закінчує ваш хід.

## ПРИКЛАД

Своєю першою дією Тамара вирішує переміститися в локацію Завод. Тут 2 жетони загрози: «Велет» (👤) і «Лімфа» (⚡).

Гравець із жетоном Голосу Зони вибирає загрозу, з якою зустрінеться Тамара. Він вирішує вибрати «Велета», бо його важче здолати.



## ЗУСТРІЧ ІЗ МУТАНТОМ АБО АНОМАЛІЄЮ

## 1. Властивість загрози

Перед зустріччю із загрозою прочитайте про її властивість на звороті жетона.

Перш ніж виконувати дію, можна прочитати описи будь-яких жетонів на ігровому полі. Але потім не забудьте повернути їх на свої місця.

## 2. виявлення

Пройдіть перевірку спостережливості (👁️) з указаним на жетоні загрози значенням складності.

У разі провалу зазнайте вказаних на жетоні загрози пошкоджень.

Після перевірки спостережливості (незалежно від результату) можна уникнути зіткнення та втекти. Якщо ви тікаєте, то зустріч завершується. Поверніть жетон у локацію та продовжуйте фазу, перервану зустріччю.

## 3. Зіткнення

Якщо ви вирішили подолати загрозу, то повинні пройти перевірку зіткнення. Перевірте вказану на жетоні характеристику як завжди. Аномалії зазвичай перевіряють вашу кмітливість (💡) або волю (🗣️), а мутанти перевіряють атлетизм (👊) або волю (🗣️).

Проваливши перевірку зіткнення, ви зазнаєте указаних на жетоні загрози пошкоджень, а зустріч завершується. Поверніть жетон у локацію та продовжуйте фазу, перервану зустріччю.

Якщо ви успішно проходите перевірку зіткнення, то долаєте загрозу й здобуваєте винагороду.

**Примітка.** Предмети з наведеними нижче символами можна використати лише для модифікації результатів зустрічей з указаними загрозами (див. «Модифікатори зустрічей» — с. 14).

⚡ Перевірки певної характеристики під час зустрічі з аномалією.

👊 Перевірки певної характеристики під час зустрічі з мутантом.

## 4. Винагорода

Подолавши аномалію, ви зазвичай здобуваєте артефакт указанного на жетоні кольору. Після цього скиньте жетон аномалії.

Подолавши мутанта, покладіть жетон загрози біля планшета персонажа, куди ви кладете дрібнички. Такі жетони подоланих мутантів називають трофеями. Ви можете продати трофей у будь-якому бункері за вказану на жетоні ціну (див. «Привал» — с. 22).

🏠 + ціна у гривнях — ціна трофею на ринку.

🌿 — візьміть зелений артефакт.

🦟 — візьміть жовтий артефакт.

\* — нестандартна винагорода, описана у властивостях загрози.

— — без винагорода.

## ПРИКЛАД. Зустріч із мутантом

Розвідниця Тамара розіграє зустріч із мутантом «Велетом».

Спершу вона читає властивість загрози, бо та може вплинути на перевірку спостережливості. Властивість цього мутанта впливає на перевірку зіткнення, але зараз Тамара проходить перевірку спостережливості.

Складність перевірки спостережливості (👁️) — «2», а значення спостережливості Тамари — «3». На кубиках випало [+] [+] [Δ]. Вона успішно проходить перевірку. Тепер Тамара може спробувати подолати загрозу або втекти.

Значення її атлетизму (👊) —

«2», а складність перевірки — «5». Якби Тамара мала трофей мутанта, то скинула б його, щоб зменшити складність до «3». Оцінивши свої шанси, вона вирішує втекти від «Велета».





## ПРИКЛАД. Зустріч із аномалією

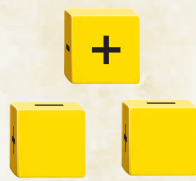
Другою дією Тамара виконує пошук — вона хоче подолати другу загрозу у своїй локації.

Розвідниця проходить перевірку спостережливості (👁️) зі складністю «3». Значення її спостережливості також «3». На кубиках випало [ ] [ ] [ ]. Властивість аномалії не дозволяє Тамарі перекидати кубики, якщо на них не випало [Δ]. Також Тамара не має предметів, які б допомогли в цій перевірці. Тому вона проваляє перевірку.



Отже, Тамара зазнає указаних на жетоні загрози пошкоджень — 1 , а також підвищує свою втому на 2 .




Попри провал перевірки спостережливості, розвідниця вирішує подолати аномалію. Під час зіткнення вона проходить перевірку кмітливості (💡) зі складністю «3», що дорівнює значенню її кмітливості. На кубиках випало . Тамарі пощастило, вона долає аномалію. Тамара скидає жетон загрози й здобуває винагороду — бере карту з верху колоди жовтих артефактів.



## ПОШКОДЖЕННЯ

### Типи пошкоджень

У грі є три типи пошкоджень. Різні предмети захищають вас від пошкоджень певних типів.

-  **Радіація.** Надмірні дози йонізівного випромінювання можуть призвести до променевої хвороби.
-  **Психічні пошкодження.** Травматичні події можуть зашкодити психічному здоров'ю.
-  **Фізичні пошкодження.** Пошкодження, зазанані від зовнішніх і фізичних чинників.

### Захист від пошкоджень



захист від радіації



захист від психічних пошкоджень



захист від фізичних пошкоджень



Предмети з указаними символами захищають вас від пошкоджень відповідного типу.

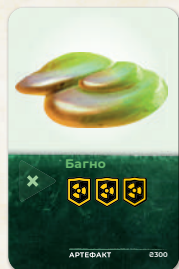
Кожен символ захисту дозволяє уникнути 1 пошкодження відповідного типу, коли ви повинні зазнати пошкодження.



### Зазнання пошкоджень

Усі зазанані пошкодження знижують вашу витривалість. Для позначення зазнаних пошкоджень покладіть відповідну кількість жетонів пошкоджень на вільні місця шкали витривалості на планшеті персонажа.

#### ПРИКЛАД

Контрабандист Андрій зазнає провалу після перевірки спостережливості під час зустрічі з «Добродієм». Він зазнає 2  та 1 . Він не має предметів, які могли б захистити його від психічних пошкоджень (🌀), але, на щастя, під час подорожі йому вдалося здобути артефакт «Багно».



Він скидає свій артефакт, щоб отримати тимчасовий захист від радіації. Ефект артефакту дозволяє йому заблокувати 2 . Отже, Андрій зазнає лише 1 . Він кладе 1 жетон пошкодження на свою шкалу витривалості.

На малюнку зображено, як Андрій заповнює останнє вільне місце на шкалі витривалості.



## ЛІКУВАННЯ

Протягом гри можна вилучати пошкодження, якщо ігрові ефекти дозволяють вилікуватися. У такому разі ви скидаєте вказану кількість жетонів пошкоджень із вашої шкали витривалості.

## СЛАБКОСТІ

Якщо ви зазнаєте більшої кількості пошкоджень, ніж маєте вільних місць на шкалі витривалості, то скиньте всі надлишкові пошкодження і візьміть 1 жетон слабкості.




жетон слабкості

Після цього покладіть його на свій планшет персонажа над вибраною характеристикою — тепер значення цієї характеристики менше на 1. Ви можете вибрати будь-яку характеристику, над якою немає жетона слабкості.

Деякі ігрові ефекти дозволяють позбутися слабкості — у такому разі просто скиньте жетон.

#### ПРИКЛАД

На шкалі витривалості вигнанця Сави одне вільне місце. Проваливши перевірку зіткнення з аномалією, він зазнає 2 . Шукач не має предметів, які б захистили його від цих пошкоджень, тому він кладе 1 жетон пошкодження на останнє вільне місце на шкалі витривалості. Саві треба розмістити ще 1 пошкодження, але вільних місць на шкалі не залишилося. Отже, він скидає цей надлишковий жетон пошкодження й бере 1 жетон слабкості. Він вирішує помістити його над атлетизмом (👊). Доки Сава не скине жетон слабкості, значення цієї характеристики менше на 1: тепер воно становить «2».



## СМЕРТЬ

Можна мати до трьох жетонів слабкості над планшетом персонажа. Четвертий жетон слабкості призводить до смерті персонажа. У такому разі ви повинні скинути планшет персонажа з усіма предметами та жетонами.

Після цього ви можете почати гру заново. Виберіть нового персонажа, яким ще ніхто не грав. Наприкінці фази чуток виконайте кроки, описані в розділі «Приготування шукача» (див. с. 6). Однак не кладіть початкові жетони загроз на ігрове поле (крок А).

Якщо ваш попередній персонаж розгадав дві таємниці, то одну з них можете залишити — з нею новий персонаж почне гру.

## ВТОМА

Втома — показник виснаженості та рівня стресу шукача. Значення втоми відмічають на спеціальному лічильнику. Воно не може перевищувати свого максимуму. Низьке значення втоми означає, що персонаж добре відпочив, а високе — втрату сил.

Якщо треба підвищити значення втоми (📈), пересуньте стрілку на лічильнику до більшого значення.

Аналогічно, якщо треба знизити втому (📉), пересуньте стрілку до нижчого значення.

Певні ігрові ефекти можуть підвищувати або знижувати значення втоми більше ніж на 1. У такому разі перед символом буде вказано число.

За кожен одиницю втоми (📈), що перевищує максимальне значення, ви зазнаєте 1 пошкодження. Цього пошкодження **не можна уникнути**.

Не можна докладати зусиль для перекиду, якщо значення втоми досягло максимуму. Водночас, якщо жетон блокування локації вимагає підвищити втому до значення, що перевищує максимум, то ви не можете розблокувати цю таємну локацію.

Докладніше про докладання зусиль для перекиду див. на с. 13.

## РЕПУТАЦІЯ

Репутація — показник ваших моральних якостей і слави. Вона впливає на:

- ▶ певні дії локації;
- ▶ доступність предметів на ринку;
- ▶ карти подій.

Протягом гри ваша репутація може змінюватися. Зміни відображають такі символи:

- 📈 покращення репутації
- 📉 погіршення репутації



☆ — лице жетона репутації



★ — зворот жетона репутації

Якщо треба погіршити гарну репутацію (☆), знизьте її до нейтральної (★), а якщо треба погіршити нейтральну репутацію (★), знизьте її до поганої (★). Аналогічно підвищуйте репутацію в зворотному напрямку, якщо вам треба покращити репутацію.

Якщо треба погіршити погану репутацію, натомість зазнайте 1 📉.

Якщо треба покращити гарну репутацію, натомість можете знизити втому на 1.

### ПРИКЛАД

Одинак Олег перебуває в локації Казарми й виконує її дію. У нього нейтральна репутація (★), тому після виконання дії локації він знижує свою репутацію до поганої (★). Гравець кладе на символ нейтральної репутації на планшеті наплічника жетон репутації стороною поганої репутації догори.



## ТАЄМНІ ЛОКАЦІЇ

На ігровому полі є 4 особливі локації. Це таємні локації, де розташовані підземні дослідницькі станції та військові об'єкти. У цих таємних локаціях ви можете знайти інформацію про саркофаг.

Кожна така локація зображена по периметру ігрового поля. Локації мають власні карти подій, таємні предмети та жетони блокування.

Ви можете розблокувати таємну локацію однією з ваших дій. Для цього ви повинні перебувати у вхідній локації (у локації, сусідній з таємною) та виконати вимоги, указані на жетоні блокування. Якщо для виконання вимоги вам треба зазнати пошкоджень, але це призведе до отримання слабкості, то ви не можете виконати цю вимогу. Якщо вам треба підвищити втому, але значення втоми після цього перевищуватиме максимум, то ви не можете виконати цю вимогу. Якщо жетон вимагає погіршити репутацію, а у вас і так погана репутація, то ви не можете виконати вимогу. Після розблокування таємної локації відразу перенесіть вашу фігурку на вільне місце цієї локації.

У таємну локацію не можна зайти, якщо:

- ▶ вона заблокована, а ви не можете виконати вимоги, щоб розблокувати її;
- ▶ усі комірки локації зайняті (у кожній локації може перебувати щонайбільше 2 шукачі для 3–4 гравців або 1 шукач для 1–2 гравців);
- ▶ ви вже розгадали таємницю цієї локації;
- ▶ усі карти подій цієї локації розіграно.

## ЖЕТОНИ ЗАГРОЗ У ТАЄМНИХ ЛОКАЦІЯХ

Якщо ви намагалися подолати загрозу й зазнали провалу, то **скиньте** жетон загрози.



ПІДЗЕМНИЙ  
АРХІВ

**Підземний архів** досі охороняють арміяці, що живуть у казармах на поверхні. У приміщеннях архіву зберігаються теки з копіями документів про таємні дослідження, які колись були відправлені в головний інститут у Києві.



БОТАНІЧНА  
ЛАБОРАТОРІЯ

**Ботанічну лабораторію** покинули після нещасного випадку, що трапився під час експерименту з аномальною рослинністю. Комплекс переважно перетворився на руїни. На його горішньому поверсі оселилася банда злочинців.



РАДІОБІОЛОГІЧНА  
ОБСЕРВАТОРІЯ

**Радіобіологічна обсерваторія** була заснована через рік після вибуху реактора. Працівники обсерваторії займалися вимірюванням рівня радіаційного забруднення та вивченням впливу психоактивного поля на мозок людини. Тепер у напівзруйнованих приміщеннях обсерваторії повно божевільних.



УРЯДОВИЙ  
БУНКЕР

**Урядовий бункер** — це підземне сховище, яке збудували для учасників довготривалих дослідницьких експедицій. Зважаючи на серйозність цих експедицій, шукачі точно знайдуть у бункері чимало цінних предметів і корисної інформації.

## ТАЄМНІ ПРЕДМЕТИ

Для кожної таємної локації передбачено невеликий стос карт таємних предметів. Коли ви розблокуєте таємну локацію або розгадуєте її таємницю, то можете вибрати 1 карту зі стосу таємних предметів цієї локації. Якщо карт таємних предметів у цій локації не лишилося, її таємниці все одно можна розгадати (а в деяких рідкісних випадках розблокувати локацію, якщо її щось заблокувало), але додаткової винагороди ви не здобудете.

## ВИКИД

Якщо після того як ви взяли карту чуток і посунули маркер забруднення, маркер досяг останньої поділки шкали забруднення, відразу розіграйте викид. Карту чуток поки відкладіть убік — її ви розіграєте після виконання всіх кроків викиду.

Кроки викиду виконують у такій послідовності:

1. Переверніть верхню карту колоди забруднення і покладіть її біля колоди так, щоб лице й зворот двох карт утворили одну схему.
2. Усі шукачі, які перебувають у сусідніх із бункерами локаціях, можуть підвищити свою втому на 2, щоб відразу перенестися в локацію бункера.
3. Усі шукачі в зовнішніх локаціях (тобто не в бункерах або таємних локаціях) зазнають такої кількості пошкоджень, яка вказана на шкалі карти забруднення: персонажі в зеленому секторі зазнають пошкоджень, що відповідають зеленому кольору; персонажі в жовтому секторі — пошкоджень, що відповідають зеленому й жовтому кольорам; персонажі в червоному секторі зазнають усіх указаних пошкоджень.
4. Скиньте жетон чуток, карту постійних чуток і всі жетони загроз з ігрового поля. Нові жетони загроз розмістіть згідно зі схемою викиду.
5. Скиньте всі карти предметів з планшета ринку й замініть їх новими.
6. Перемістіть маркер забруднення на поділку «0» шкали забруднення.



## БУНКЕРИ ТА ПРИВАЛ

Кожен бункер має дію локації (див. «Виконання дій локацій» — с. 10). Ви можете влаштувати привал під час виконання дії в бункері.

Докладніше про дії в бункері див. на с. 9 і 23.

### Привал

Влаштувавши привал, ви можете відновити сили у відносній безпеці. Коли виконуєте дію в бункері, ви також можете:

1. Знизити втому на стільки, яке значення вашої волі (☁).

**Примітка.** Перш ніж знижувати втому, можна використати предмети, які додають **+** до значення волі. Кожен **+** додатково знижує втому на 1.

2. Наведені нижче дії можна виконувати в довільному порядку будь-яку кількість разів:

- ▶ вилікувати 1 пошкодження шукача за €200;
- ▶ полагодити 1 пошкодження предмета за €100;
- ▶ продати трофей мутанта;
- ▶ продати 1 предмет (ціна витратного предмета знижується на €100 за кожне пошкодження на його карті);
- ▶ купити 1 предмет із планшета ринку (за стандартними правилами репутації; куплені в цей хід предмети не можна продавати).

Якщо от-от станеться викид, але неподалік є бункер... біжіть туди! Можна підвищити свою втому на 2, щоб перенестися в бункер із сусідньої локації.



# ДОДАТОК 1. ЛОКАЦІЇ ТА ПРЕДМЕТИ

## ДІЇ ЛОКАЦІЙ

### БУНКЕРИ

- ▶ **Бар.** Можна знизити свою втому на 1. Якщо у вас гарна репутація (★), то під час цієї дії можете вилікувати 1 пошкодження безплатно. Також ви можете влаштувати привал.
- ▶ **Дослідницька станція.** Можна витратити €800, щоб скинути 1 жетон слабкості. Якщо у вас гарна репутація (★), то під час цієї дії можете продати 1 вибраний артефакт на €100 дорожче за його ринкову ціну. Також ви можете влаштувати привал.
- ▶ **Селище.** Ви можете витратити €100, щоб полагодити 3 пошкодження предмета. Якщо у вас гарна репутація (★), то можете полагодити ще 2 пошкодження безплатно. Також ви можете влаштувати привал.

### ЗЕЛЕНИЙ СЕКТОР

- ▶ **Болота.** Візьміть жетон зеленої аномалії (■⚡) та відразу розіграйте зустріч. Якщо ви провалили перевірку зіткнення або зіткнення не відбулося, то жетон залишається в цій локації.
- ▶ **Казарми.** Погірште вашу репутацію (⚡) та візьміть 1 карту з верху колоди спорядження. Якщо у вас погана репутація (★), ви не можете виконати цю дію.
- ▶ **Кар'єр.** Візьміть жетон зеленого мутанта (■⚡) й відразу розіграйте зустріч. Якщо ви провалили перевірку зіткнення або зіткнення не відбулося, то жетон залишається в цій локації.
- ▶ **Кордон.** Пройдіть перевірку спостережливості (👁️) зі складністю «3». У разі успішної перевірки отримайте €200 або 1 карту мотлоху.
- ▶ **Смітник.** Зазнайте 2 🗑️. Потім візьміть три карти мотлоху, залиште собі дві, а одну скиньте.
- ▶ **Ферми.** Цією дією ви можете продати будь-яку кількість трофеїв й артефактів за їхню ціну. Ви отримуете додаткові гроші залежно від кольору предмета: €100 за зелений і €200 за жовтий.

### ЖОВТИЙ СЕКТОР

- ▶ **Біле озеро.** Зазнайте 1 🗑️. Потім пройдіть перевірку кмітливості (💡) зі складністю «4». Можете використовувати ефекти та здібності, які впливають на зустрічі з аномаліями. Якщо ви успішно проходите перевірку, візьміть 1 карту з верху колоди спорядження.
- ▶ **Завод.** Скиньте 1 трофей мутанта або 1 артефакт (будь-якого кольору). Потім покращте свою репутацію (⚡).
- ▶ **Імлистий пагорб.** Зазнайте 1 🗑️ пошкодження. Потім пройдіть перевірку волі (🗨️) зі складністю «3». У разі успішної перевірки візьміть 1 🗑️ артефакт.
- ▶ **Полігон.** Візьміть 1 карту з верху колоди спорядження. Потім пройдіть перевірку атлетизму (🏃) зі складністю «4». Можете використовувати ефекти та здібності, які впливають на зустрічі з мутантами. У разі провалу перевірки ви зазнаєте 3 🗑️.

▶ **Рудий ліс.** Візьміть і розмістіть у цій локації такі жетони загроз: 1 жовтого мутанта (▲⚡) та 1 жовту аномалію (▲⚡). Виберіть один із жетонів і розіграйте зустріч. Якщо ви провалили перевірку зіткнення або зіткнення не відбулося, то жетон залишається в цій локації.

▶ **Чорнобиль.** Підвищте свою втому на 2 (🔴). Потім отримайте €400. Якщо маєте «Лом», отримайте ще €100.

### ЧЕРВОНИЙ СЕКТОР

- ▶ **«Дуга».** Зазнайте 2 🗑️. Після цього візьміть жетон жовтої аномалії (▲⚡) та відразу розіграйте зустріч. Після перевірки спостережливості (👁️) ви не можете втекти й уникнути зіткнення. Незалежно від результату зустрічі, перенесіться в локацію ЧАЕС, якщо ви розгадали 2 таємниці. Якщо ви провалили перевірку зіткнення, то жетон залишається в цій локації.
- ▶ **Прип'ять.** Зазнайте 2 🗑️. Потім візьміть жетон жовтого мутанта (▲⚡) й відразу розіграйте зустріч. Після перевірки спостережливості (👁️) ви не можете втекти й уникнути зіткнення. Незалежно від результату зустрічі, перенесіться в локацію ЧАЕС, якщо ви розгадали 2 таємниці. Якщо ви провалили перевірку зіткнення, то жетон залишається в цій локації.
- ▶ **ЧАЕС.** Пройдіть перевірку волі (🗨️) зі складністю «4». У разі провалу зазнайте 2 🗑️. Потім перенесіться в локацію Саркофаг.

Якщо ви повинні зазнати будь-яких пошкоджень під час виконання дії локації, не забувайте про захисні предмети. Використавши їх, ви можете частково (або повністю) уникнути пошкоджень.



## ПОЯСНЕННЯ КАРТ ПРЕДМЕТІВ

## ЗЕЛЕНІ АРТЕФАКТИ

- **«Бенгальський вогонь».** Пройдіть перевірку волі (🧠) зі складністю «3». У разі успіху вилікуйте 1 пошкодження. Інакше зазнайте 1 🟡. Результат перевірки можна змінити здібностями персонажа або ефектами інших предметів.
- **«Губка».** Цей постійний предмет дозволяє вам один раз на раунд змінити 1 тип пошкодження, коли ви зазнаєте його.

## ПРИКЛАД

Ви зазнаєте 2 🟡. Використавши «Губку», ви можете змінити 1 🟡 на 1 🟠. Потім можете використати «Броню найманця», що захищає від 1 🟠 та 1 🟡, й уникнути всіх пошкоджень.



- **«Мацак».** Ви не можете скинути жетони пошкодження з цього предмета.
- **«Мушля».** Цей предмет можна використати під час розіграшу викиду у фазі чуток. Знизьте свою втому на 1 (замість 2) і перенесіться в сусідній бункер.
- **«Сифон».** Цей постійний предмет має пасивну властивість. Вам не треба використовувати предмет, щоб активувати її. Сифон надає додаткове шосте місце, навіть якщо він заблокований. Сифон — це дрібничка, тому його не треба класти на планшет наплічника. Якщо ігровий ефект (наприклад, ефект віддачі іншого артефакту) посилається на інші артефакти, то не рахуйте «Сифон».

## ЖОВТІ АРТЕФАКТИ

- **«Животянка».** Ви не можете скинути жетони пошкодження з цього предмета.
- **«Кишки диявола».** Цей предмет можна використати під час докладання зусиль для перекиду. Якщо ви використовуєте його, маючи 1 жетон слабкості, то перекиньте два кубики замість одного. Якщо у вас 2 жетони слабкості чи більше, можете перекинути до трьох кубиків. Однак ви повинні перекидати всі кубики одночасно, тобто ви не можете перекинути той самий кубик кілька разів або перекинути більше ніж три кубики.
- **«Магма».** Цей предмет можна використати лише під час перевірки атлетизму (🏃) протягом зіткнення.
- **«Око чорта».** Якщо ви не маєте трофеїв 🏆, то ви не можете застосувати цей предмет. Виняток — предмети, що дозволяють ігнорувати ефекти віддачі артефактів.

- **«Поліно».** Можна використати цей предмет, навіть якщо ваше значення втоми досягло максимуму. Знайте 1 пошкодження за кожну одиницю втоми після максимального значення.
- **«Штрикало».** Якщо під час зустрічі з мутантом ви провалили перевірку однієї з характеристик (👁️, 🧠 або 🗣️), то ви не зазнаєте пошкоджень. Ефект цього артефакту не стосується пошкоджень, яких ви зазнаєте від властивостей мутантів.

## МОТЛОХ

- **«Дозиметр».** Цей витратний предмет можна використати лише один раз за перевірку.
- **«Лом».** Ефект цього витратного предмета можна застосувати лише тоді, коли подія, ефект локації чи предмета вимагає від вас взяти карту мотлоху.

## ПРИКЛАД

Ви виконуєте дію локації Смітник. Ви зазнаєте 2 🟡, берете три карти мотлоху та залишаєте собі дві. Якщо ви використали «Лом», то покладіть 1 жетон пошкодження на шкалу міцності карти предмета й візьміть 1 карту мотлоху з верху колоди.

- **«Мапа дослідника».** Цей постійний предмет дозволяє уникати пошкоджень до кінця раунду, проходячи навпростець. Інших пошкоджень ви зазнаєте як завжди.
- **«Підроблений пропуск».** Якщо ви в локації Дослідницька станція, то можете використати цей предмет під час фази дій, до або після виконання дії. Використання цього предмета не вважають дією.
- **«Продуктовий талон».** Якщо ви перебуваєте в локації Казарми, можете використати цей предмет під час фази дій, до або після виконання дії. Використання цього предмета не вважають дією.

## ПРЕДМЕТИ СПОРЯДЖЕННЯ

- **«GPS-навігатор».** Якщо ви в локації Болота, можете використати цей предмет під час фази дій, до або після виконання дії. Використання цього предмета не вважають дією.
- **«Комбінезон шукача».** Коли ви використовуєте цей предмет, то застосовуєте обидва ефекти одночасно: уникаєте 1 🟡 та ігноруєте ефект віддачі артефакту, який хочете використати.



## ПРИКЛАД



Зазнаючи пошкоджень від ефекту, ви вирішуєте використати артефакт «Струп», щоб уникнути 2 пошкоджень (1 та 1 ). Проте цей артефакт має негативний ефект віддачі, який підвищить вашу втому на 2 за кожен артефакт, який ви маєте (зокрема «Струп»).

Ви використовуєте «Комбінезон шукача», завдяки якому ігноруєте ефект віддачі «Струпа» та уникаєте 1 .

- ▶ **«Ремонтний набір».** Цей предмет можна використати під час фази дій, до або після виконання дії. Використання цього предмета не вважають дією.
- ▶ **«Сканер аномалій».** Якщо ви використаєте цей предмет до розіграшу зустрічі, то його ефект триватиме всю зустріч. Якщо використовуєте цей предмет під час зіткнення з аномалією «Весела примара», пройдіть перевірку кмітливості ().

## ТАЄМНІ ПРЕДМЕТИ

- ▶ **«Велетова сеча».** Можете використати цей предмет, коли візьмете й подивитися на жетон мутанта. Скинутого мутанта не вважають подоланим, тому ви не здобуваєте винагороди й не зазнаєте пошкоджень.
- ▶ **«Ембріон мутанта».** Якщо ви в локації Дослідницька станція, можете використати цей предмет під час фази дій, до або після виконання дії. Використання цього предмета не вважають дією.
- ▶ **«Заварений контейнер».** Якщо ви в локації Дослідницька станція, Селище або Бар, можете використати цей предмет під час фази дій, до або після виконання дії. Використання цього предмета не вважають дією.
- ▶ **«Загадковий пристрій».** Після використання цього предмета перемістить стрілку лічильника втому на максимум. Якщо значення втому уже максимальне, воно не змінюється, а ви не зазнаєте додаткових пошкоджень.
- ▶ **«КПК першопрохідця».** Якщо ви в локації «Дуга» або Прип'ять, можете використати цей предмет під час фази дій, до або після виконання дії. Використання цього предмета не вважають дією. Цей предмет можна використати, навіть якщо значення втому досягло максимуму. Зазнайте 1 пошкодження за кожну одиницю втому після максимального значення.
- ▶ **«Нотатки проф. Іващенко».** Ефект цього предмета дозволяє повторно використати ефект іншого заблокованого постійного артефакту під час цього раунду. Ви повинні застосувати негативний ефект віддачі цього артефакту (якщо артефакт його має). Не можна застосовувати «Нотатки проф. Іващенко», щоб повторно застосувати ефекти «Мацака» або «Животянки» (це витратні предмети, які не можна заблокувати).
- ▶ **«План ЧАЕС».** Якщо ви в локації ЧАЕС, можете використати цей предмет під час фази дій, до або після виконання дії. Використання цього предмета не вважають дією.

# ДОДАТОК 2. ДОДАТКОВИЙ РЕЖИМ

## СОЛО-ГРА

### ПРИГОТУВАННЯ ДО ГРИ

Використовуйте сторону ігрового поля для 1–2 гравців (). Приготуйтеся до гри як завжди, але з такими змінами:

- ▶ Перетасуйте карти таємних предметів і створіть чотири стоси по 2 карти в кожному (як у грі удвох).
- ▶ Розмістіть жетони загроз згідно з указівками на вашому планшеті персонажа. Потім візьміть один випадковий планшет персонажа й розмістіть жетони загроз згідно з його вказівками.
- ▶ Після приготування колоди чуток скиньте 5 верхніх карт без застосування їхніх ефектів.

### Зміни в правилах гри:

- ▶ Немає Голосу Зони. Замість рішень Голосу Зони дотримуйтеся таких указівок:
  - ▶ Якщо Голос Зони повинен вибрати локацію, завжди вибирайте локацію, де ви перебуваєте (якщо можливо).
  - ▶ Якщо треба вибрати жетон загрози, завжди вибирайте жетон з найвищою складністю перевірки спостережливості ().
  - ▶ Якщо ефект поширюється на дві локації (наприклад, ту, де ви перебуваєте, і сусідню), то цей ефект стосується лише вашої локації.
  - ▶ Якщо ефект вимагає вибрати іншу локацію або вирішити щось інше, тоді вибір за вами.

ВСТУП

ІГРОЛАД

ДОКЛАДНІ ПРАВИЛА

ДОДАТКИ





**Автори:**

Кшиштоф Ґлошніцький і Мацей Древінг

**Ілюстратори:**

Войцех Байор, Томаш Заруцький та Іна Млочицька

**Дизайнери фігурок:**

Юстина Бієнь, Збігнев Хмужинський

**Графічні дизайнери:**

Катажина Млинарчик, Лукаш С. Коваль та Александра Ліпневич

**Розробник:**

Студія Rebel

© Rebel 2019, перше видання

Мацей та Кшиштоф висловлюють подяку Міхалу Ґолковському, Кшиштофу Галадину та Шимону Радомському, а також Post-Apokalipsa Polska, Stalker.pl, Fallout Poland і Grupa Oscałych — за їхню неймовірну підтримку нашої епопеї з виданням цієї гри.

Ми також вдячні всім тестувальникам, з допомогою яких через багато років нам вдалося вдосконалити гру, а потім видати її. Сподіваємося, ви будете нею задоволені!

---

## УКРАЇНСЬКЕ ВИДАННЯ

**Керівник видавництва:**

Олександр Ручка

**Керівник проєкту:**

Володимир Рибаків

**Випускова редакторка:**

Алла Костовська

**Переклад:**

Локалізаційна спілка «Шлякбित्रаф», Сергій Лисенко

**Редакторка:**

Олександра Асташова

**Дизайн і верстка:**

Артур Патрихалко



# ЗОНА

**Видавець:**

Rebel Sp. z o.o.  
ul. Budowlanych 64c  
80-298 Gdańsk, Poland

**rebel**