



ПОБЕГ ИЗ ВИСТАРА

ПРАВИЛА ИГРЫ

Солнце едва выглянуло из-за горизонта, но Флеминг уже стоял возле норы. Свежий весенний воздух шевелил его длинные усы, а щебетание птиц окутывало, словно оставленное им на кровати одеяло. Отсюда, с края леса, было хорошо видно ферму за широким лугом. Флеминг представил себе сокровища, которые он с друзьями найдёт в ней сегодня, и по его телу пробежала приятная дрожь. Он не без удовольствия подумал о том, сколько всего сделает с вещами, которые люди считают обычными и даже бесполезными.

— Доброе утро! — поприветствовал его, высунувшись из норы, Гиппократ.

— Ты встал раньше обычного, — раздался у того из-за спины голос Пастёра.

— Рано вставать — много хлеба добывать, — ответил Флеминг с добродушной улыбкой.

— Лучше сыра! — поправил его Кулешов, вылезая наружу последним.

Этот день, как обычно, начинался под старым дубом с привычных шуточек. Но так было не всегда: когда-то все они сидели в четырёх стерильно-белых стенах, а домом им служила коробка из оргстекла, которую друзья покидали лишь по прихоти людей. Именно люди дали им имена и наделили сверхъестественной силой. Со временем Флеминг и остальные так поумнели, что стали скрывать свои способности от людей, и однажды ночью решили сбежать. Побег, спланированный до мельчайших подробностей, прошёл без сучка, без задоринки. Люди даже не сразу заметили неладное на следующий день. Да и что могло вызвать у них подозрения, если сигнализация была, по обыкновению, включена, а грызуны находились на своих местах? И только когда люди открыли коробки, собираясь забрать крыс, у них перехватило дыхание — перед ними были голограммы! Они перебрали все варианты, но не могли и допустить, что побег совершили сами крысы.

Даже сейчас эти воспоминания веселили Флеминга. Он и его друзья читали о побегах в газетах, которые им удавалось стащить, и слушали о нём в новостях, когда пробирались на ферму. Со временем всё затихло и мир забыл о них. В конце концов, не такие уж важные птицы эти лабораторные крысы...

— Линзы ещё нужно доработать, — раздражённо произнёс Пастер, сдёргивая с головы очки-телескопы.

— Не ори! Хочешь, чтобы я оглох? — проворчал Гиппократ.

— Это не он орёт, это ты забыл, что включил акустический усилитель, — улыбнулся Кулешов, доставая из уха прибор размером не больше пылинки.

«Свобода ведёт к великим свершениям», — неожиданно подумал Флеминг и поймал себя на мысли, что именно такой жизни всегда и хотел. Сбежав из лаборатории, они — жалкая горстка подопытных животных — выбрали себе это место: слишком уж подкупало изобилие здешних ресурсов. Вскоре друзья вырыли нору, обустроив её лучше и комфортнее любого человеческого жилища. Их стая начала расти, да так быстро, что приходилось постоянно выкапывать новые помещения, чтобы вместить новеньких — не только детей, внуков и правнуков, но и мышей с фермы. Крысы всегда были рады дать кров и уют тем, кому не посчастливилось стать такими же мозговитыми, как они.

Конечно, четверо друзей гордились непрекращающимся пополнением колонии, ведь их большая и весёлая семья становилась всё больше и веселее, однако это же их и беспокоило. В последнее время они и без того много спорили, а новое напряжение грозило нарушить гармонию во всей стае. И друзья решили, что пресечь споры и даже раскол можно лишь одним способом — выбрать вожака, который будет непререкаемым авторитетом для всех и каждого и станет твёрдо, но справедливо управлять колонией. Вот только кто из них годился на роль вожака? На этот вопрос ни у кого не было ответа, и потому друзья решили устроить соревнование: кто вместе со своим семейством сумеет лучше всех обустроиться за пять дней, тот и возглавит колонию!

И вот Флеминг, Пастер, Гиппократ и Кулешов стояли возле норы, сгорая от нетерпения и представляя себе, как они будут исследовать ферму, искать материалы для новых комнат и кроватей и делать полезные изобретения, с каждым днём развивая всё больше навыков.

— Свобода ведёт к великим свершениям, — повторил вслух Флеминг, положив лапу на кобуру с парализующим пистолетом.

— И мы свершим их сегодня, — заверил Кулешов.

— Но я больше всех! — добавил Гиппократ.

— Это мы ещё посмотрим... — возразил Пастер.

И соревнование началось...

ОБЩИЕ КОМПОНЕНТЫ



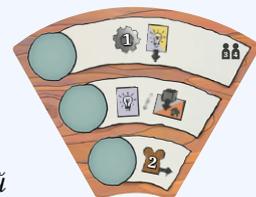
Игровое поле



Колесо с заклёпкой



10 жетонов дверей



6 секторов колеса



6 карт домашних миссий



100 карт простых изобретений



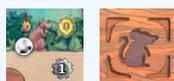
80 карт продвинутых изобретений



5 карт героев



4 карты подвальных миссий



15 жетонов домашних мышей



10 жетонов подвальных мышей



2 жетона сыра



13 карт целей



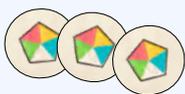
20 жетонов перемещения



4 жетона тока



5 жетонов навыков



12 жетонов джокеров



18 фишек дерева



18 фишек металла



12 жетонов множителей
(4 с множителем 5,
8 с множителем 3)



12 фишек 1x

КОМПОНЕНТЫ ИГРОКОВ (для каждого из 4 цветов)



1 планшет игрока



1 жетон памяти



6 жетонов кроватей



6 жетонов подземелья



10 маркеров



5 дисков



2 фишки палаток



9 фишек работников



3 фишки возжков

ОБЩЕЕ ОПИСАНИЕ

В этой игре вы станете одной из четырёх крыс, устроивших побег из знаменитого Вистаровского института. Вы возглавите небольшую стаю и попытаетесь доказать, что лучше других подходите на роль вожака всей колонии. Ваши недюжинные таланты помогут вам исследовать ферму, и кто знает, возможно, однажды вам удастся добраться до легендарного чулана с сыром! Вам предстоит собирать брошенные людьми предметы на краю леса, делать всевозможные изобретения, улучшать свою нору под деревьями, выкапывая новые комнаты и сколачивая удобные кровати. Вы будете встречать местных мышей и принимать их в свою семью, а также навещать мышью-алхимика, чтобы получить дополнительные преимущества.

Игра продлится 5 раундов. Вы получите победные очки (ПО) за следующее:

- постройку кроватей;
- рытьё комнат;
- выполнение миссий на ферме;
- приглашение новых мышей;
- создание изобретений;
- достижение целей.

В конце партии победителем станет игрок с наибольшим количеством ПО. В случае ничьей победит претендент, стоящий раньше в очерёдности хода.

ОБЩИЕ ПОНЯТИЯ

Личная игровая область

В вашей игровой области располагаются разыгранные вами карты, ваши фишки и жетоны, а также ваш планшет и всё, что на нём находится.

Ресурсы

Каждый раз, получая фишку дерева/металла или жетон перемещения/джокера, берите их из общего запаса и кладите в свою игровую область. Каждый раз, когда вам нужно потратить один из этих компонентов, берите его из своей игровой области и возвращайте в общий запас. Если в общем запасе закончились фишки дерева или металла, воспользуйтесь соответствующими жетонами множителей.

Победные очки (ПО)

Каждый раз, получая ПО, продвигайте свой диск на шкале ПО на столько делений, сколько ПО получили. Каждый раз, теряя ПО, перемещайте диск обратно на шкале ПО на столько делений, сколько ПО потеряли.

Выполнение действий

Выполняя действие, вы всегда можете выполнить его частично (например, если вам не хватает ресурсов, чтобы выполнить его в полную силу).

ОПИСАНИЕ ФЕРМЫ

На ферме 3 этажа. Она состоит из **подвала** (самый нижний этаж) и **дома**, который, в свою очередь, делится на 1-й и 2-й этаж.



На ферме 7 комнат, разделённых **дверями**. В комнатах находятся **жетоны мышей** и/или **карты миссий**. Также в последней подвальной комнате находится возделанный **сыр**.

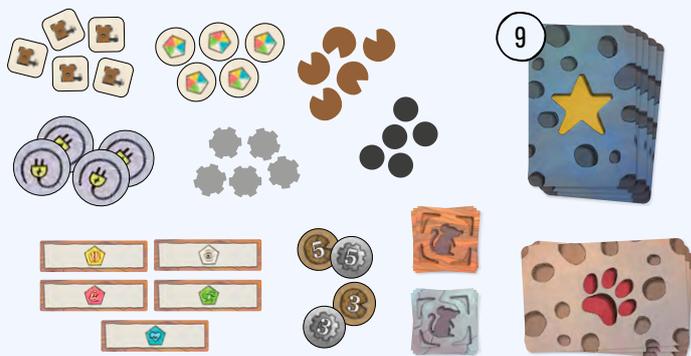
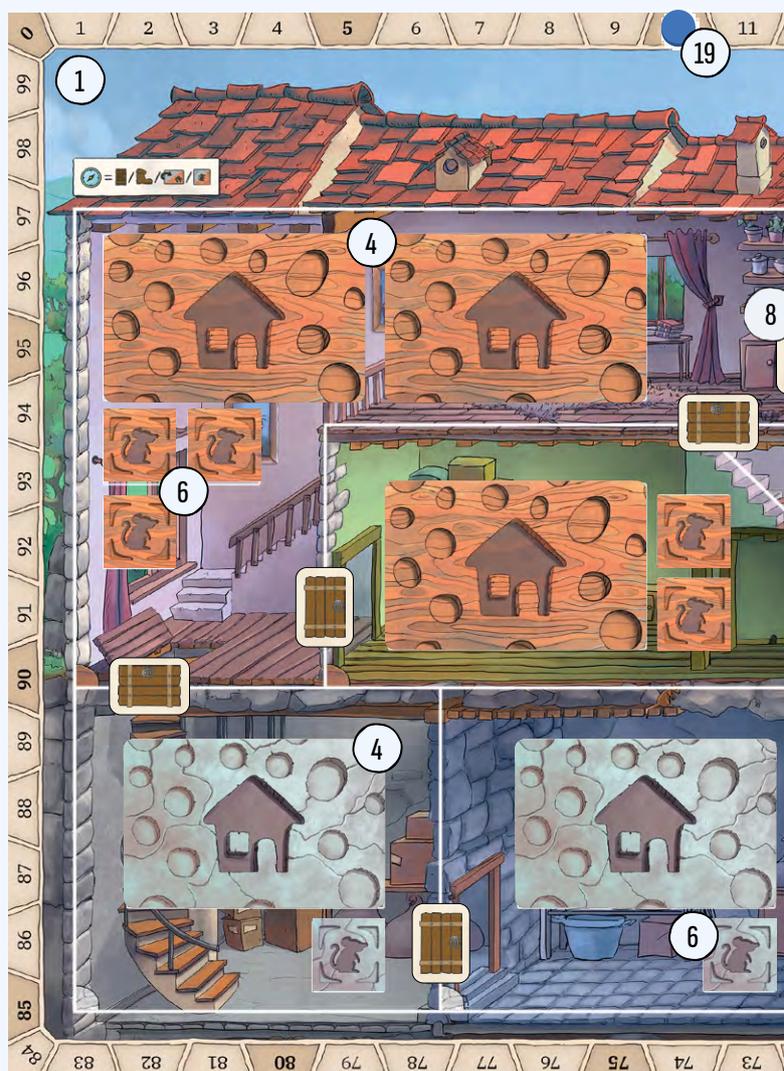
На ферму можно попасть через две двери: одна находится на 1-м этаже дома, другая на 2-м (до неё можно добраться по плющу на фасаде фермы).

В начале игры исследователи игроков размещаются за пределами фермы у входа.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Общая подготовка

- 1 Закрепите **колесо** на игровом поле при помощи заклёпки (плоская часть колеса должна соприкоснуться с полем), а затем положите **поле** посередине стола.
- 2 Случайным образом разместите на колесе 6 **секторов**. Три сектора с символами и положите вверх стороной, соответствующей числу игроков.
- 3 Перемешайте **карты целей**, откройте случайным образом 3 из них и положите в предназначенные для них ячейки на игровом поле. Положите оставшиеся карты целей сбоку от поля (они могут появиться в игре благодаря некоторым эффектам).
- 4 Перемешайте по отдельности **карты подвальных и домашних миссий**. Не подглядывая, разложите их лицевой стороной вниз по предназначенным для них ячейкам фермы на игровом поле. Ячейка с символом используется только в партиях с 3–4 игроками, а ячейка с символом — только в партиях вчетвером. Уберите все неиспользуемые карты в коробку.
- 5 Сложите друг на друга 2 **жетона сыра** и поместите их в предназначенную для них ячейку фермы на игровом поле. Сверху должен лежать жетон с 6 ПО, а под ним — с 3 ПО. Жетон сыра с символом используется только в партиях с 3–4 игроками. Уберите его в коробку, если играют двое.
- 6 Перемешайте по отдельности **жетоны подвальных и домашних мышей**. Не подглядывая, разложите их лицевой стороной вниз по предназначенным для них ячейкам фермы на игровом поле. Ячейки с символом используются только в партиях с 3–4 игроками, а ячейки с символом — только в партиях вчетвером.
- 7 Случайным образом возьмите 3 жетона домашних и 2 жетона подвальных мышей из оставшихся. Положите **лицевой стороной вниз** 2 жетона подвальных мышей под 3 жетона домашних. Поместите получившуюся **стопку раундов** в предназначенную для неё ячейку в правом нижнем углу игрового поля. Возьмите её верхний жетон и положите его лицевой стороной вверх в ячейку над стопкой. Положите оставшиеся жетоны мышей, разделённые на две стопки (домашние и подвальные), в общий запас сбоку от поля.



- 8 Перемешайте **жетоны дверей** и разложите их лицевой стороной вниз по предназначенным для них ячейкам фермы на игровом поле. Ячейки с символом используются только в партиях с 3–4 игроками, а ячейки с символом — только в партиях вчетвером. Уберите все неиспользуемые жетоны в коробку.
- 9 Поместите в общий запас рядом с игровым полем жетоны **тока** (столько, сколько игроков участвует в партии), **навыков, множителей, джокеров и перемещения**, фишки **1x**, **дерева** и **металла**, а также карты **героев**.

Личная подготовка

Каждый игрок:

- 10 Берёт **планшет игрока** и кладёт его перед собой.
- 11 Выбирает цвет и берёт **все компоненты этого цвета**: 5 дисков, 3 фишки вожаков, 9 фишек работников, 2 фишки палаток и 10 маркеров. Затем каждый игрок помещает следующие компоненты в предназначенные для них ячейки на своём планшете:
- 12 10 **маркеров**.
- 13 3 **фишки вожаков**.
- 14 6 **жетонов подземелья** (в соответствии со значениями ПО на жетонах и планшете).
- 15 6 **жетонов кроватей** (в соответствии со значениями ПО на жетонах и планшете).
- 16 1 **фишку работника** на каждый жетон кровати и ещё 2 над кроватями — в ячейку входа в нору.
- 17 Каждый участник помещает последнюю **фишку работника** на игровое поле у входа на ферму. Отныне этот работник будет называться **исследователем**.
- 18 Каждый участник помещает 3 **диска** и 2 **фишки палаток** в свою игровую область рядом с планшетом.
- 19 Участники кладут по 1 **диску** на деление «10» шкалы ПО, проходящей по краю игрового поля.
- 20 Каждый участник помещает 2 фишки **дерева**, 2 фишки **металла** и 1 жетон **перемещения** из общего запаса в свою игровую область рядом с планшетом.
- 21 Каждый участник помещает жетон **памятки** в свою игровую область рядом с планшетом.

Последние приготовления

- 22 Случайным образом определите очередность хода. Каждый игрок кладёт свой **последний диск** в соответствующую ячейку на игровом поле над хижинкой алхимика (слева направо).
- 23 Перемешайте по отдельности **карты простых и продвинутых изобретений** и положите обе колоды лицевой стороной вниз рядом с игровым полем. Откройте столько карт простых изобретений, сколько игроков участвует в партии. Затем откройте столько же карт продвинутых изобретений и случайным образом сделайте пары: 1 карта простого изобретения + 1 карта продвинутого. Теперь в обратной

очередности хода каждый игрок выбирает себе пару карт изобретений, которая становится его начальной рукой.

- 24 Наконец, возьмите с верха колод 4 карты простых и 4 карты продвинутых изобретений и положите их лицевой стороной вверх справа от их колод. Два получившихся ряда карт называются **рынками**. Оставьте немного места для стопок сброса слева от каждой колоды.

ПРОЦЕСС ИГРЫ

Игра длится **5 раундов** (символизирующих 5 дней, в течение которых проходит соревнование крысиных семейств). Раунд состоит из 2 последовательных **фаз**:

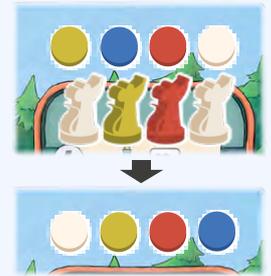
1. Фаза начала раунда.
2. Фаза действий.

1. Фаза начала раунда

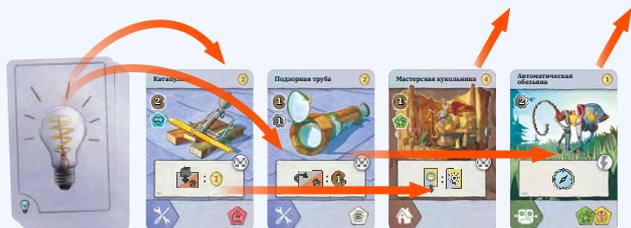
Пропустите эту фазу в первом раунде.

В фазе начала раунда пройдите по порядку описанные ниже этапы.

- А. **Обновите очередность хода** в соответствии с расположением вожаков в хижине алхимика. Если в хижине нет ни одного вожака, очередность хода не меняется. Если там несколько вожаков одного цвета, учитывайте лишь местоположение крайней левой фишки этого цвета.
- Б. **Заберите 3 ваших вожаков** с игрового поля и верните их на свой планшет.
- В. **Сбросьте жетон мыши прошлого раунда** (жетон, лежащий лицевой стороной вверх в правом нижнем углу игрового поля), если он остался, и **откройте новый жетон с верха стопки раундов**.
- Г. **Поверните колесо действий на 1 сектор** (на 60°) по часовой стрелке.
- Д. **Получите доход** от ваших разыгранных карт изобретений с символом  и жетонов на вашем планшете с символом . Игроки могут делать это одновременно. При необходимости пользуйтесь установленной очередностью хода.
- Е. **Уберите фишки 1×** с ваших разыгранных карт изобретений обратно в общий запас.
- Ж. **Сбросьте 2 крайние правые карты** с рынка простых изобретений в соответствующую стопку. Сдвиньте оставшиеся карты вправо и пополните ряд до 4 лежащих лицевой стороной вверх карт, открыв 2 новые карты из колоды. Сделайте то же самое с рынком карт продвинутых изобретений. В редком случае, когда какая-либо колода закон-



чилась, перемешайте соответствующую стопку сброса — она станет новой колодой.



2. Фаза действий

Каждый игрок по очереди делает 1 ход, помещая 1 своего вожака на колесо действий или в хижину алхимика, а затем выполняя соответствующие действия. В свой ход вы также можете выполнить одно или несколько быстрых действий, не требующих размещения вожака.

После того как все игроки сделали по 3 хода (то есть разместили всех 3 вожаков), фаза действий заканчивается, а вместе с ней и текущий раунд.

2.1. Действия на колесе

Для выполнения действия на колесе вы должны поместить своего вожака в незанятую ячейку любого сектора колеса. Затем выполните соответствующие основные и бонусные действия (в любом порядке). Вы обязаны полностью применить все эффекты одного действия, прежде чем выполнять следующее.

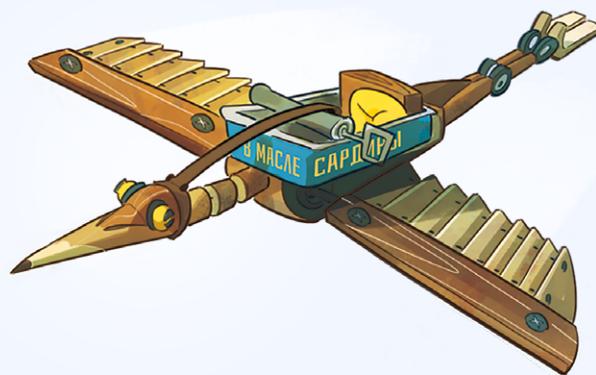
Внимание! Вы не можете разместить более 1 своего вожака в одном секторе.

ОСНОВНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

На колесе есть 6 основных действий, связанных с 3 областями: лесом, норой и фермой.

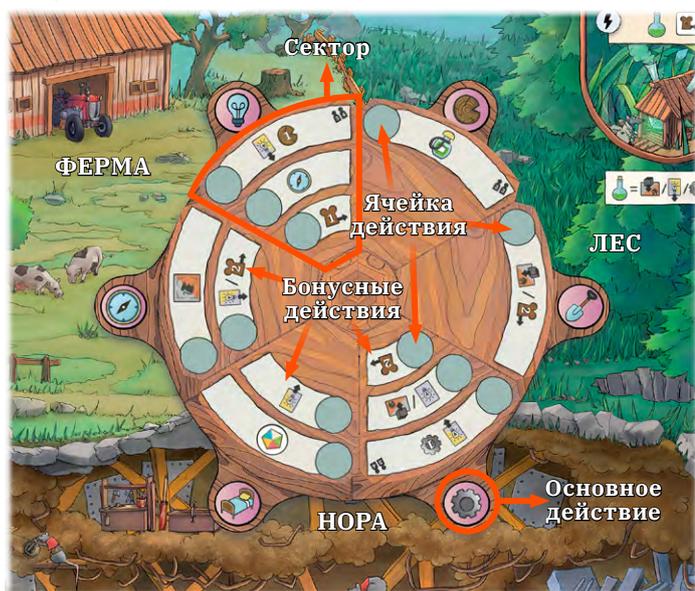
Лес	— Сбор дерева
	— Рытьё комнат
Нора	— Сбор металла
	— Постройка кроватей
Ферма	— Работа над проектами
	— Исследование

Внимание! Сила основного действия равна количеству ваших работников в области, связанной с этим действием.



ОПИСАНИЕ КОЛЕСА ДЕЙСТВИЙ

У колеса действий 6 секторов. В каждом секторе расположено от 1 до 3 ячеек действий с уникальным бонусным действием.



Над каждым сектором изображён символ его основного действия.

Также пары соседних секторов связаны с какой-то 1 из 3 областей за пределами колеса: лесом, норой или фермой. В этих областях размещаются работники игроков.

Ячейка, в которую вы помещаете вожака, определяет, какое бонусное и какое основное действия вы выполните. Количество работников в области, связанной с сектором вашего вожака, определяет текущую силу основного действия.

В начале каждого раунда колесо действий поворачивается на 1 сектор (на 60°) по часовой стрелке.

ОСНОВНЫЕ ДЕЙСТВИЯ В ЛЕСУ

Сбор дерева



Возьмите количество фишек дерева, равное силе действия.



Пример. Данила (Красный игрок) выполняет основное действие «Сбор дерева» с силой 2, поскольку у него 2 работника в лесу. Он берёт 2 фишки дерева из общего запаса.

Рытьё комнат



Вы можете вырыть комнаты в количестве, равном силе вашего действия.

Стоимость каждой комнаты — 2 металла. Каждый раз, когда вы роете комнату, убирайте со своего планшета 1 жетон подземелья с наименьшим числом ПО и кладите его в свою игровую область.

Комнаты нужны для размещения жетонов кроватей и жетонов мышей. В каждой комнате может находиться только какой-то 1 жетон. В начале игры у вас есть 3 свободные комнаты. Чтобы их стало больше, убирайте жетоны подземелья со своего планшета действием «Рытьё комнат» (см. пример ниже).

ОСНОВНЫЕ ДЕЙСТВИЯ В НОРЕ

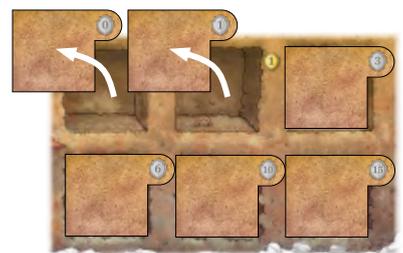
Сбор металла



Возьмите количество фишек металла, равное силе действия.



Пример. Данила (Красный игрок) выполняет основное действие «Рытьё комнат» с силой 3. Он может вырыть не более 3 комнат, но, к сожалению, его металла хватает лишь на 2 комнаты. Он тратит 4 фишки металла (по 2 за комнату) и убирает со своего планшета 2 жетона подземелья с наименьшим числом ПО (0 и 1 ПО).



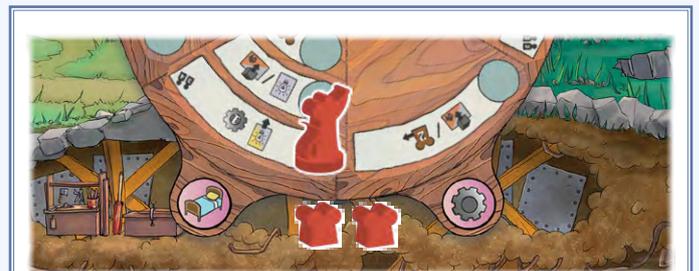
Постройка кроватей



Вы можете построить кровати в количестве, равном силе действия.

Стоимость каждой кровати — 2 дерева. Каждый раз, строя кровать, берите со своего планшета 1 жетон кровати с наименьшим числом ПО, переворачивайте его и помещайте в свободную комнату на вашем планшете. Перенесите работника, находившегося на жетоне, в ячейку входа в нору. Вы сможете переместить этого работника на игровое поле соответствующим быстрым действием (см. «Быстрые действия» на с. 15).

Если у вас нет свободных комнат, это действие выполнить нельзя.



Пример. Данила (Красный игрок) выполняет основное действие «Постройка кроватей» с силой 2. Он может построить не более 2 кроватей, но, увы, на его планшете лишь 1 свободная комната. Он тратит 2 фишки дерева и строит 1 кровать, помещая жетон кровати с наименьшим числом ПО (2 ПО) в свободную комнату, а работника с этого жетона в ячейку входа в нору.



ОСНОВНЫЕ ДЕЙСТВИЯ НА ФЕРМЕ

Работа над проектами

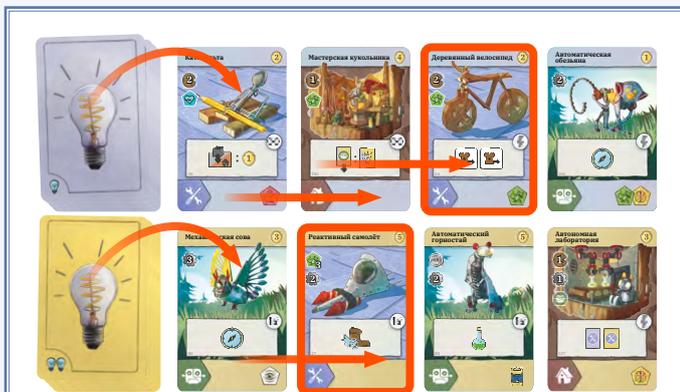


Этим действием вы берёте в руку новые карты изобретений, вначале получая количество очков проекта (💡), равное силе действия. Вы обязаны потратить все доступные вам очки проекта до конца действия.

Стоимость карты простого изобретения — 1 очко проекта, а продвинутого — 2. Вы можете брать карты изобретений с рынков и/или с верха колод.

В конце своего хода пополните рынки изобретений, сдвинув оставшиеся карты вправо и выложив на пустые места карты из соответствующих колод. В редком случае, если какая-либо колода закончилась, перемешайте соответствующую стопку сброса — она станет новой колодой.

Внимание! В руке игрока может находиться сколько угодно карт.



Пример. Данила выполняет основное действие «Работа над проектами» с силой 3. Ему доступно 3 очка проекта. Он берёт в руку карту продвинутого изобретения «Реактивный самолёт» (за 2 очка) и карту простого изобретения «Деревянный велосипед» (за 1 очко). В конце хода он сдвигает вправо карты, оставшиеся на рынках, и открывает по карте из каждой колоды, заполняя ими пустые места.



Исследование



Этим действием вы перемещаете вашего исследователя по ферме и изучаете её комнаты, вначале получая количество очков исследования (🧭), равное силе действия. Вы обязаны потратить все доступные вам очки исследования до конца действия.

За каждое очко исследования вы можете выполнить одно из следующих действий, как указано в левом верхнем углу игрового поля:



Одно и то же действие можно выполнить несколько раз, если у вас есть очки исследования и вы выполняете все требования.



Отворить дверь. Отворите дверь по соседству с комнатой, в которой находится ваш исследователь или палатка (см. «Быстрые действия» на с. 15). Если ваш исследователь находится у входа на ферму, вы можете отворить дверь на 1-м или 2-м этаже дома.

Чтобы отворить дверь, переверните жетон двери и немедленно получите указанный бонус (описание бонусов см. в «Приложении» на с. 18). Затем уберите этот жетон с поля и положите его лицевой стороной вниз в свою игровую область. После взятия жетона двери соответствующий проход между комнатами считается открытым до конца игры, и через него может переместиться любой исследователь (см. далее «Переместить исследователя»).



Переместить исследователя. Переместите вашего исследователя из его комнаты в соседнюю. Это можно сделать, только если между комнатами открыт проход (нет жетона двери). В одной комнате может находиться сколько угодно исследователей.



Открыть карту миссий. Переверните карту миссий, лежащую лицевой стороной вниз в комнате с вашим исследователем или палаткой (см. «Быстрые действия» на с. 15). Немедленно получите бонус, указанный в левом нижнем углу этой карты. Карта остаётся лежать лицевой стороной вверх в комнате, любые подходящие игроки могут выполнить миссии этой карты (см. «Выполнение миссии» на с. 13).



Взять жетон мыши. Возьмите 1 жетон мыши, лежащий лицевой стороной вниз в комнате с вашим исследователем или палаткой (см. «Быстрые действия» на с. 15). Переверните этот жетон мыши и поместите его в свободную комнату на вашем планшете. Если у вас нет свободных комнат, это действие выполнить нельзя. (Описание символов на жетонах мышей см. в «Приложении» на с. 18.)

Если ваш исследователь находится в последней комнате подвала, вы можете взять верхний жетон сыра и поместить его в свободную комнату на вашем планшете (по аналогии с жетоном мыши). У игрока может быть не более 1 жетона сыра. Для всех игровых эффектов жетон сыра считается жетоном подвальной мыши.

ОПИСАНИЕ ЖЕТОНОВ МЫШЕЙ

На каждом жетоне мыши указан 1 из 3 эффектов:

- **Немедленный эффект** (⚡). Примените его сразу после получения жетона.
- **Доходный эффект** (👤). Примените его сразу после получения жетона, а затем в каждой фазе начала раунда.
- **Постоянный эффект** (∞). Применяйте его каждый раз, когда выполняете указанные условия.

В конце игры жетоны мышей на вашем планшете приносят от 0 до 3 ПО. Для всех игровых эффектов жетон сыра считается жетоном подвальной мыши. У него нет своего эффекта, но он тоже приносит указанные ПО в конце игры.



Немедленно возьмите 1 карту продвинутого изобретения из колоды. В конце игры этот жетон принесёт 3 ПО.



Немедленно и в каждой фазе начала раунда получите 1 ПО. В конце игры этот жетон принесёт 0 ПО.



Каждый раз, разыгрывая карту изобретения-робота, вы можете тратить на 1 фишку дерева или металла меньше. В конце игры этот жетон принесёт 2 ПО.



В конце игры этот жетон принесёт 6 ПО. У игрока не может быть более 1 жетона сыра.



Пример. Семён (Синий игрок) выполняет основное действие «Исследование» с силой 3. Ему доступно 3 очка исследования. Первым из них он отворит дверь по соседству со своим исследователем, получая 1 металл, указанный на жетоне этой двери (Семён кладёт дверь лицевой стороной вниз в свою игровую область). Второе очко Семён тратит на перемещение исследователя в ставшую доступной соседнюю комнату. За последнее очко исследования он открывает карту миссий и получает её бонус (2 дерева). Вместо этого Семён мог бы забрать жетон мыши из комнаты.

2.2. Бонусные действия

Бонусные действия распределены по секторам колеса действий. Некоторые из этих действий доступны только при определённом составе игроков. Ниже описаны все бонусные действия.

Перемещение работников



Как показано символом, вы можете переместить 1 или 2 работников из одной области игрового поля в другую. Перемещая сразу нескольких работников, можно перенести их в разные области.

Жетон джокера



Поместите 1 жетон джокера из общего запаса в вашу игровую область. Разыгрывая карту изобретения (см. «Розыгрыш карт изобретений» на с. 11) или выполняя миссию (см. «Выполнение миссии» на с. 13), вы можете заменить жетоном джокера один из символов навыков:



Вы обязаны вернуть свой жетон джокера в общий запас сразу после использования. Вы не можете использовать жетон джокера для достижения цели (см. «Быстрые действия. Достижение цели» на с. 15).

Карта простого изобретения



Возьмите в руку 1 карту простого изобретения с верха колоды.

Металл



Возьмите 1 фишку металла.

Дерево



Возьмите 1 фишку дерева.

Очко исследования



Вам доступно 1 очко исследования, которое необходимо немедленно потратить.

Зелье алхимика



Получите зелье алхимика, не помещая вожак в хижину алхимика. Немедленно используйте это зелье (см. «Действие алхимика» на с. 14).

Жетон мыши текущего раунда



Возьмите жетон мыши текущего раунда (жетон, лежащий лицевой стороной вверх в правом нижнем углу игрового поля) и поместите его в свободную комнату на вашем планшете. Если у вас нет свободных комнат, оставьте жетон на поле (он сбросится в следующей фазе начала раунда). В каждом раунде доступен только 1 жетон мыши.

Розыгрыш карты изобретения



Вы можете разыграть из руки 1 карту изобретения (простого или продвинутого), если выполняете требования этой карты. Положите её лицевой стороной вверх в свою игровую область (см. «Розыгрыш карт изобретений» ниже).

Выполнение миссии



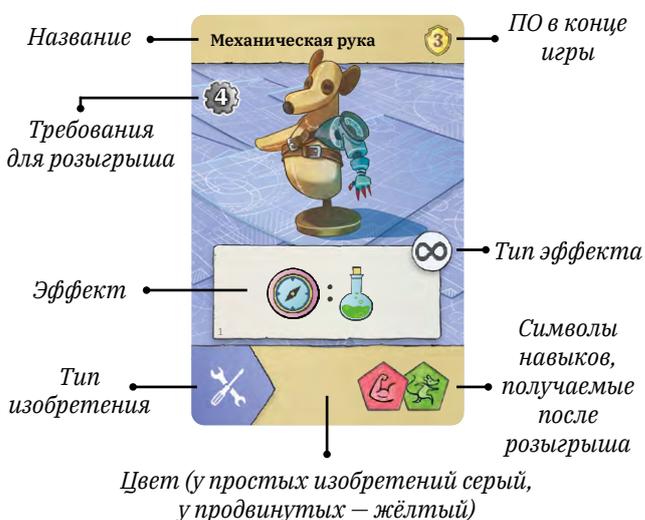
Если вы выполняете требования, указанные в одном из рядов на карте миссий, вы можете взять 1 любой маркер со своего планшета, положить его в ячейку этого ряда и немедленно получить указанную награду миссии (см. «Выполнение миссии» на с. 13).



Розыгрыш карт изобретений

ОПИСАНИЕ КАРТЫ ИЗОБРЕТЕНИЯ

У всех карт изобретений одна и та же показанная ниже структура.



Для розыгрыша карты изобретения вы должны выполнить все указанные на ней требования. Карта может потребовать:

- Траты фишек дерева и/или металла.
- Траты жетонов перемещения.
- Наличия определённого числа разыгранных карт изобретений указанного типа.
- Наличия определённого числа символов указанного навыка (на жетонах навыков и разыгранных картах).
- Наличия жетона обычного или усиленного тока (см. «Ток» на с. 13).
- Наличия определённого числа жетонов мышей на вашем планшете.
- Наличия определённого числа вырытых вами комнат (убранных жетонов подземелья).

Если карта требует потратить фишки дерева, фишки металла и/или жетоны перемещения, сбрасывайте их в общий запас как обычно. Всё остальное, что требует карта, у вас просто должно быть (карты и жетоны с нужными символами, карты указанного типа, жетон тока и жетоны мышей), вам не нужно это сбрасывать.

Выполнив указанные требования, положите карту изобретения лицевой стороной вверх в свою игровую область. С этого момента карта становится активной и её эффект вступает в силу. Возможные эффекты карт описаны ниже.

Немедленный эффект. Примените его сразу после розыгрыша карты.

Примечание. Ваши немедленные эффекты больше не применяются. Можете класть карты с ними стопкой друг на друга так, чтобы были видны только символы внизу карт.

1x **Эффект 1x.** Этот эффект можно применять в качестве быстрого действия один раз в раунд (см. «Быстрые действия» на с. 15).

⚡ **Доходный эффект.** Примените его сразу после розыгрыша карты, а затем в каждой фазе начала раунда (начиная со следующего раунда).

➡ **Финальный эффект.** Примените его в конце игры.

∞ **Постоянный эффект.** Применяйте его в течение игры каждый раз, когда позволяют указанные условия.

🔥 **Агрессивный эффект.** Примените его сразу после розыгрыша карты. Такие эффекты вредят соперникам, подходящим под указанные условия, заставляя их терять ресурсы и ПО.

Пример. Жанна тратит 2 дерева и разыгрывает карту изобретения «Разведывательный центр». Все игроки, у которых больше жетонов дверей, чем у неё, немедленно теряют по 2 ПО. В игровой области Жанны 1 жетон двери, столько же у Данилы, а у Семёна 2 жетона. Следовательно, Семён теряет 2 ПО. Данила ничего не теряет. До конца игры эта карта изобретения приносит Жанне 1 🏠, а в конце игры принесёт 4 ПО.



На карте также может быть изображён символ энергии.

Разыграв карту изобретения, вы получаете в своё распоряжение все символы, изображённые в её нижней части. Отныне вы можете пользоваться ими для выполнения соответствующих требований. В конце игры почти каждая карта изобретения приносит вам или отнимает у вас ПО.

Пример. В игровой области Данилы находится жетон тока и карта изобретения «Ракета „земля – кошка“», на которой есть символы навыков, требуемые для розыгрыша карты изобретения «Автоматическая лошадь». Данила тратит 2 металла и разыгрывает карту «Автоматическая лошадь» из руки. Благодаря немедленному эффекту карты он получает по 1 жетону перемещения и 1 ПО за каждый свой маркер на картах миссий.

Независимо от своего эффекта, каждая карта изобретения относится к 1 из **3 типов**:



Сооружение



Инструмент



Робот

Рядом с символом типа на карте изобретения может встретиться 0, 1 или несколько символов навыков из 5 возможных (это способности, приобретаемые крысами при создании изобретений):



Сообразительность



Проворство



Наблюдательность

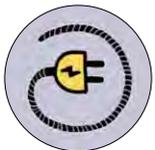


Сила



Выносливость





Обычный ток



Усиленный ток

ТОК

Для розыгрыша некоторых карт продвинутых изобретений требуется наличие жетона тока. Его можно получить быстрым действием (см. «Быстрые действия» на с. 15) или с помощью некоторых карт изобретений и других бонусов. Если карта изобретения требует обычного тока, у вас должен быть жетон тока, лежащий любой стороной вверх. Если карта изобретения требует усиленного тока, у вас должен быть жетон тока, лежащий «усиленной» стороной вверх.

Впервые получая ток, возьмите жетон тока из общего запаса (для каждого игрока предусмотрен 1 жетон) и положите его в свою игровую область «обычной» (серой) стороной вверх. Если вы получаете ток во второй раз, переверните свой жетон тока на «усиленную» (жёлтую) сторону. Если жетон тока уже лежит жёлтой стороной вверх, ничего не происходит.

В конце игры вы получите 2 ПО за жетон усиленного тока.

Выполнение миссии

Карты миссий находятся в комнатах на ферме. Вы можете выполнить миссию, только если:

- Её карта миссий уже открыта (неважно кем).
- Её карта миссий лежит в комнате с вашим исследователем или палаткой (см. «Быстрые действия» на с. 15).

На карте миссий изображены **3 ряда**, каждый из них — это отдельная миссия. В ряду указано одно или несколько требований, схожих с требованиями на картах изобретений (см. «Розыгрыш карт изобретений» на с. 11). Их необходимо выполнить для получения соответствующей награды.



Пример. Для выполнения миссии «Пробраться к замку» нужно потратить 2 дерева, металла и/или карты изобретений (уберите карты из руки в соответствующую(-ие) стопку(-и) сброса) в любой комбинации. Кроме того, в вашей игровой области должно быть хотя бы 3 символа проворства.

Пример. Для выполнения миссии «Пробраться к замку» нужно потратить 2 дерева, металла и/или карты изобретений (уберите карты из руки в соответствующую(-ие) стопку(-и) сброса) в любой комбинации. Кроме того, в вашей игровой области должно быть хотя бы 3 символа проворства.

Выполняя миссию в качестве бонусного действия или благодаря какому-то другому игровому эффекту, выберите ряд на карте миссий, не занятый ничьим маркером. Вы должны выполнить требования, указанные в этом ряду. Затем поместите 1 любой свой маркер с планшета (см. «Способности на планшете игрока» на с. 14) в ячейку выбранного ряда и немедленно получите указанную награду. За один раз можно выполнить только 1 миссию. В ряду может находиться лишь 1 маркер, но маркеры одного цвета могут занимать сразу несколько ячеек на одной карте миссий.

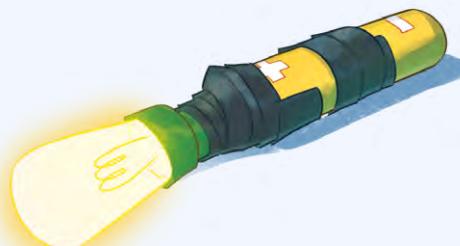
В ячейке для маркера на карте миссий может быть изображён замок с числом (1 2). Он означает, что к требованиям этой миссии добавляется ещё одно: на данный момент один из игроков уже должен был выполнить миссию текущей карты, где в качестве награды указан замок с таким же числом.

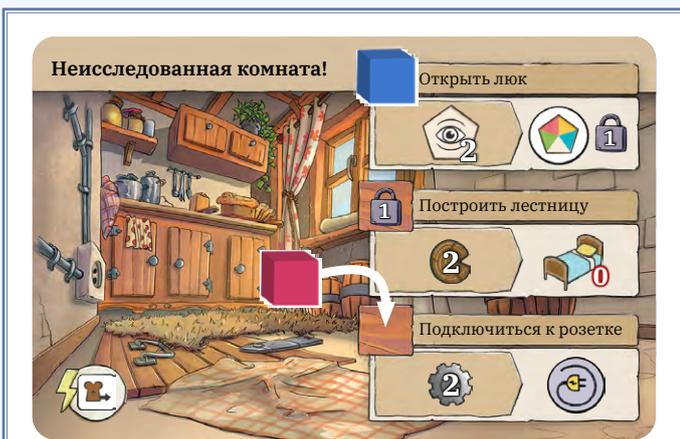
Примечание. Игроки не обязаны выполнять миссии по порядку (сверху вниз).

ОПИСАНИЕ КАРТЫ МИССИЙ

У всех карт миссий одна и та же показанная ниже структура.

Название карты	Ячейки для маркеров	Названия трёх миссий
		Расчистить вход
		Напасть на тараканов
		Осмотреть нору
Бонус для игрока, открывшего эту карту	Требования для выполнения этой миссии	Награда для игрока, выполнившего эту миссию





Пример. Данила (Красный игрок) выполняет бонусное действие «Выполнение миссии». Первая миссия этой карты уже выполнена Семёном (Синим игроком), и её выбрать нельзя. Данила решает выполнить третью миссию, чтобы получить жетон обычного тока, которого у него ещё нет. Он тратит 2 металла и помещает маркер с планшета в соответствующую ячейку. Вместо этого Данила мог бы выполнить вторую миссию, поскольку требование с замком к этому моменту уже выполнено (благодаря Семёну, выполнившему первую миссию).

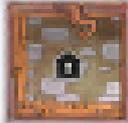
Способности на планшете игрока

На планшете игрока расположены 10 ячеек, заполняемые маркерами в начале партии. У каждой ячейки есть способность, которая вступает в силу после перемещения её маркера (см. «Выполнение миссии» на с. 13).

Маркеры с коричневых ячеек (всего их 6) можно размещать на любых картах миссий, а маркеры с серых (всего их 4) — **только** на картах подвальных миссий. Ниже объясняются все встречающиеся способности.

 До конца игры каждый раз, когда вы строите кровать, тратьте 1 дерево, а не 2. **Чтобы убрать маркер** из этой ячейки и разблокировать способность, вы должны потратить 1 дерево или металл либо сбросить 1 карту изобретения из руки.

 До конца игры каждый раз, когда вы роете комнату, тратьте 1 металл, а не 2. **Чтобы убрать маркер** из этой ячейки и разблокировать способность, вы должны потратить 1 дерево или металл либо сбросить 1 карту изобретения из руки.

 До конца игры вам доступна дополнительная комната (веранда) на вашем планшете. В конце игры вы получите 2 ПО. 

 До конца игры каждый раз, когда вы используете жетон перемещения (см. «Быстрые действия» на с. 15), вы перемещаете 2 работников, а не 1. В конце игры вы получите 1 ПО.



Выберите 1 жетон навыка из общего запаса и положите его в свою игровую область. До конца игры этот жетон приносит вам указанный дополнительный символ. В конце игры вы получите 2 ПО.



Жетон навыка с символом силы



В конце игры вы получите 3 ПО.



В конце игры вы получите 6 ПО.

Внимание! Убрав оба этих маркера, вы получите дополнительные 2 ПО в конце игры.



Вы можете немедленно разыграть 1 карту изобретения из руки бесплатно — вам необязательно выполнять её требования (см. «Розыгрыш карт изобретений» на с. 11). В конце игры вы получите 1 ПО.



Вы можете немедленно выполнить 1 любое основное действие (см. «Основные действия» на с. 7), учитывая его текущую силу. В конце игры вы получите 2 ПО.



Немедленно выберите из общего запаса 1 карту героя и положите её в свою игровую область. Вы немедленно получаете 1 ПО за каждый символ навыка в вашей игровой области, указанный на карте героя (учитывая символы на самой этой карте). До конца игры карта героя приносит вам 2 указанных дополнительных символа.

Примечание. У игрока может быть более 1 карты героя.



Пример. Жанна выбирает карту героя «Учёный Гвир». В её игровой области уже есть 3 символа сообразительности, поэтому она сразу же получает 5 ПО (3 + 2 на карте героя). Символы сообразительности с карты героя будут учитываться всеми игровыми эффектами.

2.3. Действие алхимика

В отличие от ячеек действий на колесе, хижина алхимика вмещает любое число вожаков, даже одного цвета.

Решив выполнить действие алхимика, поместите своего вожака в хижину алхимика справа от уже находящихся там вожаков, если они есть. Немедленно получите **1 жетон перемещения**  и **зелье алхимика** .

Внимание! Местоположение вожаков в хижине алхимика определяет очерёдность хода на следующий раунд. Если вы выполняли это действие несколько раз за раунд, учитывайте только свою крайнюю левую фишку вожака для обновления очерёдности хода.

Каждый раз, получая зелье алхимика, немедленно выполняйте одно из описанных ниже действий (они показаны на игровом поле под хижиной алхимика).



Разыграйте 1 карту изобретения из руки (см. «Розыгрыш карт изобретений» на с. 11).



Выполните 1 миссию (см. «Выполнение миссии» на с. 13).



Получите 1 металл.



Получите 1 дерево.

2.4. Быстрые действия



В свой ход до или после основного и/или бонусного действия вы можете выполнить **любое количество** быстрых действий. Одно и то же быстрое действие можно повторить несколько раз.

Ниже описаны все быстрые действия (также они схематично показаны на жетоне памяти).

Приобретение жетона джокера



Потратьте 3 дерева, металла и/или карты изобретений из руки в любой комбинации, чтобы поместить 1 жетон джокера из

общего запаса в свою игровую область.

Внимание! Жетоном джокера можно заменить 1 символ навыка (👁️, 🏠, 🧠, 🌱, 🪙) при розыгрыше 1 карты изобретения (см. «Розыгрыш карт изобретений» на с. 11) или выполнении 1 миссии (см. «Выполнение миссии» на с. 13).

Приобретение жетона тока



Потратьте 4 дерева, металла и/или карты изобретений из руки в любой комбинации, чтобы поместить 1 жетон тока из обще-

го запаса в свою игровую область (стороной с обычным током вверх) либо, если у вас уже есть жетон простого тока, перевернуть его на «усиленную» сторону.

Внимание! Если у вас уже есть жетон усиленного тока, то получение нового тока ничего не даёт.

Использование жетона перемещения



Верните в общий запас 1 жетон перемещения из своей игровой области, чтобы перенести 1 вашего работника на игровом поле из одной области в другую.

Применение эффекта 1x



Положите фишку 1x из запаса на символ **1x** карты изобретения в вашей игровой области и немедленно примените эффект этой карты. Если на ней уже лежит фишка 1x, это сделать нельзя.

Внимание! Все фишки 1x убираются с карт изобретений в фазе начала раунда.

Перемещение работника на игровое поле



Переместите в 1 из 3 областей на игровом поле (лес, нору или ферму) 1 работника с вашего планшета — из ячейки входа в нору.

Установка палатки



Поместите 1 свою палатку в комнату с вашим исследователем. Наличие палатки позволяет взаимодействовать с комнатой так, будто в ней находится сам исследователь (см. «Основные действия. Исследование» на с. 9). В одной комнате могут присутствовать палатки нескольких игроков.

Вы можете установить до 2 палаток в разных комнатах. Уже размещённую палатку нельзя убирать и перемещать до конца игры (если не сказано иное). Если вы установили обе свои палатки, это быстрое действие вам недоступно.

Достижение цели



Поместите 1 диск из вашей игровой области в самую верхнюю незанятую ячейку на любой карте цели и немедленно получите изображённый бонус.

Для этого у вас должны выполняться требования, указанные в занимаемой ячейке.

Внимание! Для достижения цели нельзя использовать жетоны джокеров.

Занятая ячейка становится недоступной до конца игры. Чтобы достичь той же цели, другим игрокам необходимо размещать свои диски в следующих ячейках. На карте цели может находиться только 1 диск каждого игрока.

Внимание! В партиях менее чем четвером во время подготовки к игре некоторые ячейки закрываются дисками неиспользуемого цвета (см. «Подготовка к игре» на с. 4).



Пример. Данила (Красный игрок) уже вырыл 3 комнаты и хочет достичь цели. Он помещает диск в ячейку и немедленно получает указанный бонус — карту продвинутого изобретения с верха колоды и 4 ПО.

Следующему игроку, желающему достичь этой цели и получить тот же бонус, придётся вырыть не менее 4 комнат.

КОНЕЦ РАУНДА

После того как все игроки сделали по 3 хода и разместили по 3 жоака, фаза действий заканчивается, а вместе с ней и текущий раунд. Если в стопке раунда на игровом поле ещё остались жетоны мышей, начните новый раунд. В противном случае игра завершается.

КОНЕЦ ИГРЫ И ФИНАЛЬНЫЙ ПОДСЧЁТ

Игра заканчивается после 5-го раунда (когда в стопке раундов нет жетонов мышей). Обновите очередность хода по расположению жоаков в хижине алхимика, как это обычно делается в фазе начала раунда. Затем подсчитайте свой итоговый результат, прибавив к ПО, набранным во время игры, следующие ПО:

- ПО, указанные на вашем планшете игрока в **ячейках способностей**, из которых вы убрали маркеры.
- ПО, указанные на вашем планшете игрока в **ячейке с наибольшим числом ПО**, из которой вы убрали **жетон кровати**.
- ПО, указанные на вашем планшете игрока в **комнате с наибольшим числом ПО**, из которой вы убрали жетон подземелья. Вы получаете эти ПО независимо от того, занята ли комната жетоном кровати и/или мыши или нет.
- ПО, указанные на **жетонах мышей** на вашем планшете игрока, включая **жетон сыра** (если он есть).
- ПО, указанные на **картах изобретений** в вашей игровой области (некоторые карты приносят отрицательное число ПО).
- ПО от карт изобретений с **финальным эффектом** в вашей игровой области.
- 2 ПО, если у вас есть жетон **усиленного тока**.
- 1 ПО за каждые 5 компонентов в любой комбинации: **фишки дерева, фишки металла и жетоны перемещения** в вашей игровой области и **карты изобретений** у вас в руке.
- 1 ПО за каждые 2 **жетона джокеров** в вашей игровой области.

Игрок с наибольшим количеством победных очков становится победителем. В случае ничьей выигрывает претендент, стоящий раньше в очередности хода.



ПРИЛОЖЕНИЕ

В этом разделе вы найдёте разъяснение символов, встречающихся в игре.

	Основное действие по вашему выбору		Зелье алхимика		Основное действие «Работа над проектами»		Сбросить 1 жетон построенной вами кровати
	Основное действие «Сбор металла»		Основное действие «Сбор дерева»		1 очко проекта		Построить 1 кровать
	Металл в указанном количестве (здесь — 1)		Дерево в указанном количестве (здесь — 1)		Основное действие «Исследование»		Бесплатно построить 1 кровать
	Скидка в 1 металл		Скидка в 1 дерево		1 очко исследования		Карта цели
	Сбросить 1 металл		Сбросить 1 дерево		Основное действие «Рытьё комнат»		Достигнутая цель
	Переместить 1 работника из вашей ячейки входа в нору в любую область поля		Взять 1 жетон мыши (серый или коричневый). На колесе: взять жетон мыши текущего раунда		Жетон подвала, убранный с вашего планшета		Выбрать и немедленно разыграть 1 доступную карту героя
	Переместить указанное количество работников из одной области поля в другую		Сбросить 1 жетон мыши (серый или коричневый)		Бесплатно вырыть 1 комнату		Разыграть 1 карту изобретения (простого или продвинутого)
	Жетон перемещения		1 жетон домашней мыши (коричневый)		Победные очки в указанном количестве (здесь — 1)		Разыграть 1 карту простого изобретения
	Сбросить 1 жетон перемещения		1 жетон подвальной мыши (серый)		Потерять указанное количество победных очков (здесь — 1)		Разыграть 1 карту продвинутого изобретения
	Открыть 1 карту миссий		Карта изобретения-сооружения		Карта изобретения с доходным эффектом		Бесплатно (игнорируя требования) разыграть 1 карту изобретения
	Ваши маркеры на картах миссий		Карта изобретения-робота		Карта изобретения с постоянным эффектом		Бесплатно (игнорируя требования) разыграть 1 карту простого изобретения
	Выполнить 1 миссию		Карта изобретения-инструмента		Карта изобретения с немедленным эффектом		Бесплатно (игнорируя требования) разыграть 1 карту простого изобретения
	Карта изобретения (простого или продвинутого)		Карта изобретения с финальным эффектом		Карта изобретения с агрессивным эффектом		Бесплатно (игнорируя требования) разыграть 1 карту продвинутого изобретения
	Карта простого изобретения		Карта изобретения с эффектом 1x		Основное действие «Постройка кровати»		Переместить исследователя
	Карта продвинутого изобретения		1 компонент из следующих: металл, дерево, карта изобретения		Жетон построенной вами кровати		



Бесплатно (игнорируя требования) разыграть 1 карту изобретения указанного типа



Сбросить 1 карту простого изобретения из руки



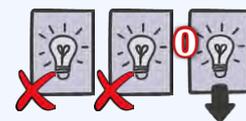
Сбросить 1 карту продвинутого изобретения из руки



Открыть 1 карту простого изобретения с верха колоды



Открыть 1 карту продвинутого изобретения с верха колоды



Взять 3 карты простых изобретений из колоды, бесплатно разыграть одну из них и сбросить 2 другие



Каждый раз, выполняя действие «Сбор дерева», получайте дополнительно 1 дерево



Символ навыка проворства



Символ навыка силы



Символ навыка сообразительности



Символ навыка выносливости



Символ навыка наблюдательности



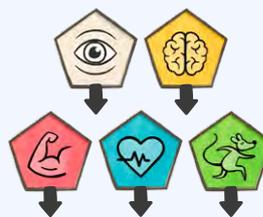
Символ энергии



Взять 3 карты продвинутых изобретений из колоды, бесплатно разыграть одну из них и сбросить 2 другие



Каждый раз, выполняя действие «Рытьё комнат», получайте скидку в 1 металл к **общей стоимости**



Получение указанного символа навыка



Жетон обычного тока



Жетон усиленного тока



Получение символа энергии



Жетон джокера



Сбросить 1 жетон джокера



Скидка в 1 символ навыка



Жетон двери



Отворить 1 дверь



Установить 1 палатку

ТИПЫ ЭФФЕКТОВ



Доходный. Примените при розыгрыше карты, а затем в каждой фазе начала раунда.



Постоянный. Применяйте каждый раз, когда выполняете указанные условия.



Финальный. Примените в конце игры.



Немедленный. Примените при розыгрыше карты.



1x. Применяйте в качестве быстрого действия раз в раунд.



Агрессивный. Примените при розыгрыше карты.

ПАМЯТКА ПО СИМВОЛАМ НА КАРТАХ ИЗОБРЕТЕНИЙ

Каждый раз, делая указанное слева...



...вы получаете указанное справа.

Пример («Биомеханические перчатки»): каждый раз, открывая карту миссий, вы получаете 1 металл и 1 ПО.

Если вы выполняете требование слева...



...получите указанное справа.

Пример («Фонарик»): если у вас есть жетон тока, вы получаете и немедленно тратите 1 очко исследования.

Потратьте/сбросьте указанное слева...



...чтобы получить указанное справа.

Пример («Светильник»): сбросьте 1 металл, дерево или карту изобретения из руки, чтобы получить и немедленно потратить 1 очко исследования.

Получите указанное слева столько раз...



...сколько у вас того, что указано справа.

Пример («Деревянный доспех»): возьмите с верха колоды столько карт продвинутых изобретений, сколько символов выносливости находится в вашей игровой области.

Каждый игрок, у которого того, что указано слева, больше, чем у вас...



...сбрасывает указанное справа.

Пример («Маскировочный костюм»): если у вас больше жетонов джокеров, чем у соперника, разыгравшего эту карту, сбросьте 1 свой жетон джокера.

ПОЯСНЕНИЯ К НЕКОТОРЫМ КАРТАМ ИЗОБРЕТЕНИЙ

4 «Бионический глаз». Переверните любую карту миссий на ферме и, как обычно, получите её бонус.

12 «Отмычка», 65 «Бомба замедленного действия». Возьмите любой жетон двери с фермы и, как обычно, получите его бонус.

13 «Броневик», 111 «Компьютерный зал». В конце игры получите 2 ПО/1 ПО за каждую карту продвинутого/простого изобретения в вашей игровой области.

15 «Электродрель». Бесплатно выйдите 1 комнату за каждый символ энергии в вашей игровой области.

16 «Стальной доспех», 151 «Типография». Сбросьте 1 карту изобретения из руки, чтобы получить указанное.

18 «Энергетический меч», 59 «Фонарик», 61 «Электрический самокат», 97 «Автоматический гепард». Если у вас есть жетон тока, получите указанное.

22 «Реактивный ранец», 27 «Реактивный самолёт». Переместите своего исследователя в любую доступную комнату — комнату, соединяющуюся через открытые проходы (без жетонов дверей) с той, где находится ваш исследователь.

25 «Машина времени». Каждый игрок, у которого больше жетонов мышей, чем у вас, должен выбрать: сбросить один из них или потерять 3 ПО.

30 «Позитронная отвёртка», 164 «Строительный кран». Каждый раз, разыгрывая карту изобретения/изобретения-сооружения, вы получаете скидку в 1 дерево или 1 металл.

38 «Воздушный шар». Возьмите 2 карты целей из колоды, лежащей рядом с полем, и поместите одну из них в свою игровую область лицевой стороной вверх (другую сбросьте). Это новая цель, которой можете достичь только вы.

40 «Молоток», 116 «Гараж». Разыграйте 1 карту изобретения, у вас есть скидка в 1 дерево или 1 металл.

44 «Сюрикэн». Каждый игрок, у которого в руке больше карт изобретений, чем у вас, должен сбросить одну из них (на свой выбор).

50 «Туристическая палатка». Установите 1 свою палатку в любой доступной комнате — комнате, соединяющейся через открытые проходы (без жетонов дверей) с той, где находится ваш исследователь. Если вы уже установили обе палатки, можете переместить одну из них по этим же правилам.

51 «Энциклопедия», 155 «Университет». Каждый раз, забирая в руку карту продвинутого изобретения (откуда угодно), вы получаете указанное.

52 «Бодрящее зелье». Возьмите 1 карту продвинутого изобретения с верха колоды, получите и немедленно используйте зелье алхимика.

53 «Магнитный компас». За каждый получаемый вами символ сообразительности вы получаете и немедленно тратите 1 очко исследования.

55 «Повозка-амфибия». Уберите 1 маркер из любой коричневой ячейки на вашем планшете. Чтобы убрать маркер из первых двух ячеек на планшете, вы по-прежнему должны потратить 1 металл, 1 дерево или 1 карту изобретения из руки.

69 «Счётная машина». Бесплатно разыграйте 1 карту изобретения-робота.

73 «Автоматическая улитка». Вам доступна дополнительная комната, которая находится на этой карте. Можете разместить здесь жетон кровати или мыши.

75 «Автоматическая мышь», 114 «Генетическая лаборатория», 165 «Трактор». Возьмите 1 жетон мыши с верха соответствующей(-их) стопки(-ок) из общего запаса.

77 «Механический хамелеон». Примените эффект 1× любой другой карты (вашей или чужой), даже если на ней лежит фишка 1×.

78 «Автоматический тигр». За каждый получаемый вами символ силы вы можете разыграть 1 карту изобретения, не приносящую символов силы, со скидкой в 1 дерево и 1 металл.

86 «Механический носорог». Каждый раз, забирая с фермы жетон двери (любым способом), вы получаете 1 ПО.

87 «Автоматический крот», 154 «Питомник термитов». Каждый игрок, убравший/построивший больше жетонов подземелья/кроватьей, чем вы, должен выбрать: сбросить 2 металла/дерева или потерять 3 ПО.

91 «Деревянный дикобраз». Получите 1 ПО за каждый убранный вами жетон подземелья.

94 «Механическая корова». Разыграйте 1 карту изобретения, у вас есть скидка в 1 дерево и 1 металл.

95 «Автоматическая собака». До конца игры игнорируйте агрессивные эффекты чужих карт. Играя в одиночку, игнорируйте агрессивные эффекты карт состояния.

98 «Механическая белка». Выполните 1 миссию в комнате с вашим исследователем или палаткой.

99 «Пружинная летучая мышь». Каждый раз, получая любой жетон мыши (включая жетон мыши текущего раунда), вы получаете 1 жетон перемещения.

110 «Электрическая лесопилка», 112 «Буровая установка». Каждый раз, получая какое-либо количество дерева/металла (любым способом), вы получаете дополнительно 1 дерево/металл и 1 ПО.

118 «Столярный цех». Потратьте 1 металл, дерево или карту изобретения из руки, чтобы бесплатно построить 1 кровать.

124 «Радарная вышка». Выполните 1 миссию в комнате с вашим исследователем или палаткой, вы можете проигнорировать 1 требуемый символ навыка.

125 «Обсерватория». Каждый раз, разыгрывая карту изобретения, вы можете проигнорировать 1 требуемый символ навыка.

130 «Тренировочный центр». Каждый раз, получая жетон джокера, вы получаете 1 ПО.

131 «Командная вышка». Каждый раз, достигая цели, вы можете бесплатно разыграть 1 карту изобретения.

134 «Вычислительный центр». Потратьте 2 металла, дерева и/или карты изобретений из руки в любой комбинации, чтобы взять 3 карты простых изобретений из колоды, выбрать и бесплатно разыграть одну из них и сбросить 2 другие карты.

136 «Радиорубка», 143 «Кабинет картографа». В конце игры получите 2 ПО/1 ПО за каждый маркер, убранный с серой/коричневой ячейки на вашем планшете.

137 «Автономная лаборатория». Возьмите 1 карту простого и 1 карту продвинутого изобретения-инструмента с рынков, если они там есть. Если нет, открывайте карты из колоды, пока не найдёте нужные (сбрасывайте неподходящие карты).

141 «Хостел». Сбросьте 1 жетон построенной кровати, получите 2 дерева.

144 «Кабинет учёного», 148 «Отдел разработки». Откройте карту продвинутого/простого изобретения с верха колоды. Если это карта инструмента/сооружения, возьмите её; если нет, сбросьте.

150 «Игровая комната». Каждый раз, получая какое-либо количество ПО, вы получаете дополнительно 1 ПО.

156 «Архив». Выберите 1 карту простого или продвинутого изобретения из стопки сброса и возьмите её.

173 «Общежитие». В конце игры получите 1 ПО за каждый жетон построенной вами кровати, включая жетон, который вы, возможно, сбросили эффектом «Хостела» (141).

176 «Склад металла», 178 «Дровяной сарай». В конце игры получите 1 ПО за каждую фишку металла/дерева в вашей игровой области.

177 «Лавка торговца». Потратьте 1 металл, 1 дерево или 1 карту изобретения из руки, чтобы получить 1 металл, 1 дерево или 1 карту изобретения с верха колоды. Компоненты, которые вы тратите и получаете, должны быть разного типа (к примеру, вы не можете сбросить карту, чтобы взять карту).