

## Правила настольной игры

### «Отис» (Otys)

Автор игры: Клод Люччини (Claude Luccini)

Иллюстратор: Поль Мафайон (Paul Mafayon)

Перевод на русский язык: Анастасия Ермакова, ООО «Игровед» ©

Игра для 2-4 игроков от 14 лет

Продолжительность игры: 60 мин.

Добро пожаловать в середину 22 века! После 300 лет процветания и благополучия, царивших в мире, вода поглотила последние остатки суши. В борьбе за свои жизни, люди из уцелевших остатков прошлого основали колонии, которые поднимаются над водой всё выше и выше.

Вам, жителю колонии Отис, предстоит отправлять лучших дайверов в глубины океана на поиски ресурсов, необходимых для развития колонии. У каждого дайвера своя специализация, но вам решать, как распорядиться их умениями. Запасы кислорода ограничены, поэтому тщательно планируйте их возвращение на поверхность. И не забывайте улучшать оборудование своих дайверов, чтобы обойти конкурентов.

### КОМПОНЕНТЫ ИГРЫ

#### 1 планшет колонии



#### 4 планшета игрока



#### 32 карты контрактов



Лицевая сторона    Обратная сторона

#### 4 маркера игроков (голубой, жёлтый, красный и зелёный)



#### 1 маркер первого игрока



#### 5 двусторонних тайлов спонсоров

#### 4 набора по 8 двусторонних тайлов дайверов



Базовая сторона Продвинутая сторона



Базовая сторона Улучшенная сторона

**8 тайлов техников**



Механик Хакер

**4 набора по 5 жетонов ключей (по 1 набору для каждого игрока)**



Лицевая сторона Обратная сторона

**16 жетонов X-ключей, включая по 1 жетону для каждого игрока**



Лицевая сторона жетона игрока



Обратная сторона жетона игрока



Лицевая сторона нейтрального ключа



Обратная сторона нейтрального ключа

**24 жетона батарей**



**40 жетонов кредитов**

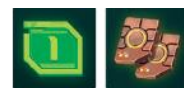


Валюта, используемая в игре

**32 двусторонних жетона награды**



Лицевая сторона

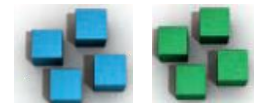


Обратная сторона

**1 мешочек**



**80 ресурсов**



Металл

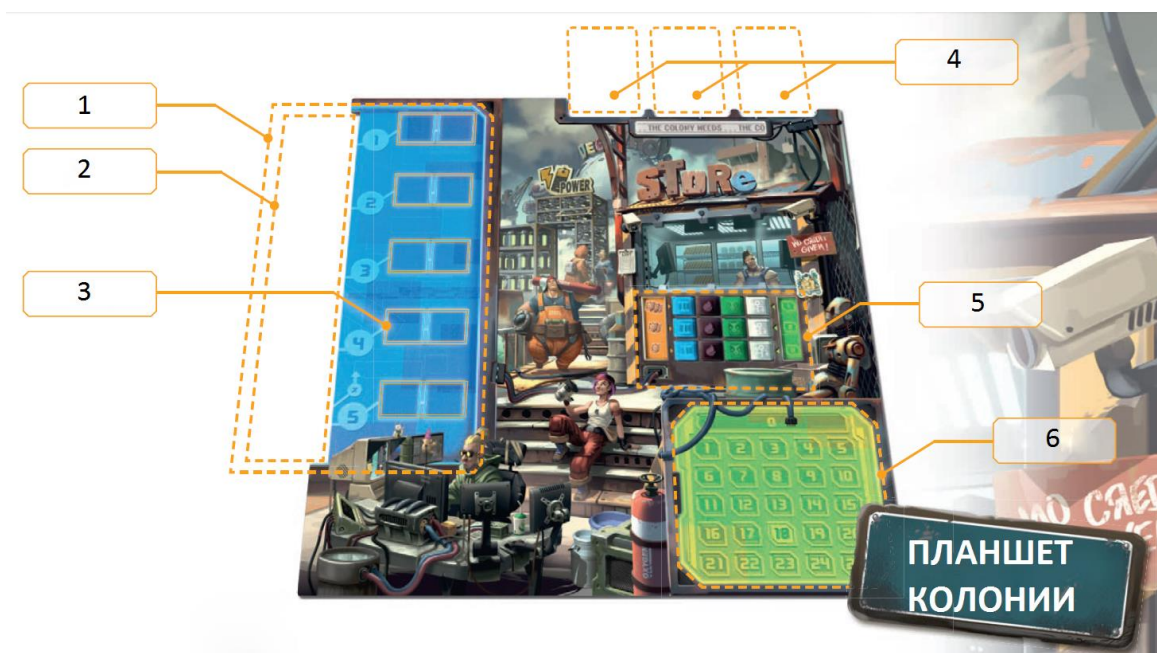
Растения



Энергия

Оборудование

### Планшет колонии



1. Область колоний
2. Область для тайлов спонсоров
3. Область для жетонов награды
4. Область контрактов
5. Магазин
6. Счётчик очков престижа

### Планшет игрока



1. Область для тайлов дайверов
2. Область для жетонов X-ключей
3. Область для жетонов ключей
4. Трек Механика
5. Область для ресурсов
6. Область для жетонов награды
7. Трек Хакера

### ПОДГОТОВКА ПЛАНШЕТА ИГРОКА




1. Возьмите планшет игрока любого цвета на ваш выбор и положите его перед собой. Планшет представляет собой зону ваших поисков.
2. Возьмите набор из 5 жетонов ключей (с номерами от 1 до 5) такого же цвета, как и выбранный планшет игрока, и поместите каждый жетон на соответствующий уровень на планшете (т. е. поместите ключ с цифрой 1 на уровень 1, ключ с номером 2 на уровень 2 и так далее). Сдвиньте их влево, так чтобы жетоны закрывали номер каждого уровня. Затем возьмите жетон X-ключа соответствующего цвета и положите его над остальными ключами.
3. Возьмите набор из двух тайлов Техников.
  - 3А. Положите тайл Механика справа от планшета.
  - 3В. Положите тайл Хакера внизу планшета лицом вверх (см. рис. выше).
4. Возьмите набор из 8 разных тайлов дайверов и разложите их на планшете в произвольном порядке лицом вверх. Затем сдвиньте их влево.
5. Возьмите по 1 ресурсу каждого цвета и разместите их в произвольном порядке в области для ресурсов на каждом уровне зоны поиска, кроме уровня 1.
6. Возьмите 3 кредита и жетон батареи и положите их рядом со своим планшетом игрока.

## ПОДГОТОВКА ПЛАНШЕТА КОЛОНИИ



1. Положите планшет колонии в центр игрового поля.
2. Разложите жетоны кредита, батарей и ресурсы по разным стопкам и сформируйте из них резерв.
3. Положите все жетоны награды в мешочек. Затем вытяните 2 жетона для каждого уровня и выложите их стороной «Немедленный эффект» верх на их места на планшете колонии.
4. Случайным образом выберите 5 тайлов спонсоров и разложите их слева от планшета колонии.

*Примечание: у тайлов спонсоров две стороны: базовая и продвинутая (со знаком ). Если вы играете впервые, используйте базовую сторону тайлов. В последующие игры выбирайте, какую сторону тайлов использовать, случайным образом.*

5. Возьмите 2 ресурса одного цвета, по 1 ресурсу двух любых других цветов и поместите их в магазин в соответствии с типом каждого ресурса, начиная с верхнего ряда. Например: 2 топлива, 1 металл и 1 растение.
6. Перемешайте карты контрактов и положите их рядом с планшетом лицом вниз. Затем откройте 3 верхние карты из стопки и положите их лицевой стороной вверх в область для контрактов над планшетом колонии. Эти контракты доступны всем игрокам.
- При игре вдвоём откройте только 2 верхние карты из стопки.
7. Разместите нейтральные X-ключи в виде стопки рядом с планшетом.
8. Поместите маркеры каждого игрока на деление «0» счётчика очков престижа.

*Примечание: допустимое количество ресурсов, кредитов и батарей не ограничено.*

## ЦЕЛЬ ИГРЫ

Вместе с командой дайверов вы исследуете руины затонувших городов в поисках ресурсов, которые способствуют процветанию колонии Отис. Как только один из игроков набирает 18 очков престижа, текущий раунд объявляется последним, и игра заканчивается. Игрок, набравший больше всех очков престижа, побеждает в игре.

Вы получаете очки престижа, когда:

- выполняете контракты, собрав необходимые ресурсы,
- улучшаете оборудование дайверов,
- продаёте ресурсы магазину,
- используете жетоны награды, которые приносят очки престижа.

## ХОД ИГРЫ

Игра длится несколько раундов. Игрок с наибольшим объёмом лёгких становится первым игроком и берёт маркер первого игрока. Далее ход передаётся по часовой стрелке. Маркер первого игрока не передаётся другим игрокам во время игры.

В свой ход игрок выбирает **один из доступных ему жетонов ключей** на своём планшете и поочерёдно выполняет следующие действия:

### Шаг 1

Сдвиньте жетон ключа вправо, чтобы он коснулся тайла дайвера, находящегося на том же уровне. Теперь вы можете **применить эффект тайла спонсора**, который находится на том же уровне планшета колонии, что и использованный ключ.

### Шаг 2

Продолжайте перемещать ключ так, чтобы он двигал тайл дайвера вправо. Теперь этот Дайвер **активирован**, и вы сразу же можете применить его эффект.

### Шаг 3

Затем **переверните** жетон ключа и переместите его вниз на крайнее левое свободное деление на треке Хакера (после этого вы не можете использовать ключ). После этого ваш дайвер должен **подняться на поверхность**: положите его тайл на самый верхний уровень на вашем планшете, сместив тайлы остальных дайверов вниз, чтобы закрыть освободившееся место.

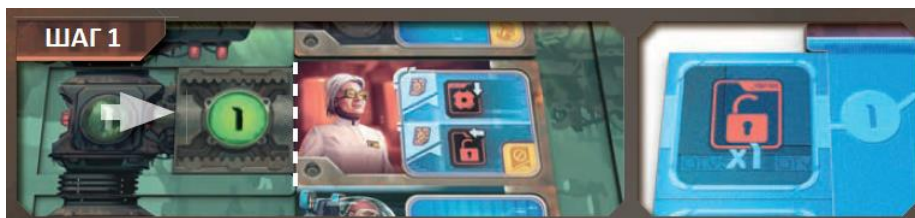
Если размещение ключа на треке Хакера приведёт к тому, что жетон окажется рядом с тайлом Хакера (или ляжет на него сверху), то немедленно верните все жетоны ключей на соответствующие им места на планшете и переверните их. Верните все нейтральные жетоны X-ключей в резерв (жетон X-ключа, соответствующий вашему цвету, всегда возвращается на ваш планшет).

***Примечание:*** применение эффектов тайлов дайверов и спонсоров **не является обязательным**.

*Примечание: эффекты тайлов дайверов и спонсоров подробно объяснены на стр. 12.*

### Пример

**Шаг 1** – Надя выбирает жетон ключа с уровня 1. Она двигает его вправо, но решает не применять эффект тайла спонсора, который находится на том же уровне планшета колонии. Этот эффект позволил бы ей вернуть любой жетон ключа на свой планшет.



**Шаг 2** – Затем Надя перемещает жетон ключа вправо и двигает тайл дайвера, которого она хочет активировать (Инженера). Она применяет эффект тайла Инженера и тратит 1 кредит на улучшение Механика: теперь скорость перемещения дайвера равна 2.



**Шаг 3** – Надя завершает свой ход: она переворачивает жетон ключа с уровня 1 и кладёт его на трек Хакера. Так как жетон ключа оказывается рядом с тайлом Хакера, она сразу же возвращает все свои жетоны ключей на свой планшет (у неё нет нейтральных жетонов Х-ключей). После этого Инженер поднимается на поверхность.



### Жетоны Х-ключей

Вместо того чтобы выбрать один из доступных вам жетонов ключей, активирующих дайверов, вы можете использовать один из жетонов Х-ключей (ваш собственный или нейтральный). Если вы решаете использовать нейтральный жетон Х-ключа, вместо шага 1

поместите жетон X-ключа на свой планшет слева от дайвера, которого вы хотите активировать. Затем вы должны переместить тайл спонсора с уровня 5 на уровень 1 и сместить все остальные тайлы спонсоров на один уровень вниз. Вы можете применить эффект тайла спонсора, который находится на том же уровне, что и жетон X-ключа. После этого перейдите к выполнению шагов 2 и 3.

**Примечание:**

- вы можете поместить жетон X-ключа на любой уровень, даже несмотря на то, что у вас может не быть доступного жетона ключа на этом уровне.
- в конце шага 3 переверните жетон X-ключа и положите его на трек Хакера так, будто бы это обычный ключ.

**Пример**

**Шаг 1** – Марина решает использовать свой жетон X-ключа, так как она уже воспользовалась ключом с уровня 2. Она кладёт жетон X-ключа на уровень 2 и сразу же перемещает тайл спонсора с уровня 5 на уровень 1, сдвигая вниз все остальные тайлы спонсоров. Затем она применяет эффект тайла спонсора, который находится на уровне 2 планшета колонии, и возвращает на свой планшет жетон ключа уровня 4.



**Шаг 2** – После этого Марина перемещает жетон X-ключа вправо, двигает тайл Топливного специалиста и активирует его. Марина берёт 1 топливо (чёрный кубик) из резерва и сразу же кладёт его на область для ресурсов на уровень, где находится Топливный специалист. Так как Топливный специалист был активирован, Марина получает 1 жетон батареи.



**Шаг 3** – В завершение своего хода Марина переворачивает жетон X-ключа и кладёт его на трек Хакера. Её Топливный специалист поднимается на поверхность.

**Жетоны батареи**



Во время **шага 1** вы можете потратить 1 жетон батареи, чтобы увеличить скорость передвижения дайвера. Если вы тратите 1 жетон батареи, то вы можете подвинуть один из своих тайлов дайверов вверх или вниз на столько уровней, насколько вам позволяет это сделать скорость движения, или меньше. Значение движения указано на тайле Механика. Сдвиньте другой тайл дайвера вниз или вверх, чтобы освободить место для перемещаемого тайла.

Во время шага 3 вы можете потратить один жетон батареи, чтобы **активировать запас кислорода** одного из ваших дайверов. Если вы тратите жетон, то активный дайвер не поднимается наверх и возвращается обратно на своё место.

*Примечание:* вы можете потратить несколько жетонов батареи во время выполнения одного и того же шага.

### Пример

**Шаг 1** – Сергей берёт свой жетон ключа на уровне 4. Он двигает его вправо и применяет эффект тайла спонсора, который находится на том же уровне на планшете колонии, и сразу же получает 1 кредит. Затем он решает потратить 1 жетон батареи, чтобы увеличить скорость передвижения дайвера. Теперь максимальное значение передвижения равно 3, поэтому Сергей двигает Металлурга на два уровня вниз, а тайл другого дайвера перемещает на один уровень выше, чтобы освободить место.



**Шаг 2** – Затем Сергей перемещает жетон ключа вправо и активирует тайл Металлурга. Он берёт 1 металл (голубой кубик) из резерва и сразу же кладёт его на область для ресурсов на уровень, где находится Металлург.

**Шаг 3** – В завершение своего хода Сергей переворачивает свой жетон ключа уровня 4 и кладёт его на трек Хакера. Сергей тратит 1 жетон батареи и активирует запас кислорода Металлурга, и дайвер не поднимается на поверхность.



### Выполнение контракта

Как только на одном из уровней вашей зоны поисков будут находиться все ресурсы, необходимые для выполнения контракта (частного, находящегося у игрока, или общего, находящегося в верхней части планшета колонии), вы можете завершить этот контракт. Завершение контракта не считается за действие. Игрок может выполнить несколько контрактов в свой ход, если это возможно.

Когда игрок выполняет контракт, он сразу же получает количество очков престижа, указанное на карте (от 1 до 5 очков в зависимости от контракта), и передвигает свой маркер на счётчике очков престижа на соответствующее количество. Затем верните требуемые для контракта ресурсы обратно в резерв. Если у игрока есть другие ресурсы на этом же уровне зоны поиска, то они остаются на своём месте. Сбросьте карту выполненного контракта: если это был общий контракт, положите на его место верхнюю карту из колоды контрактов.

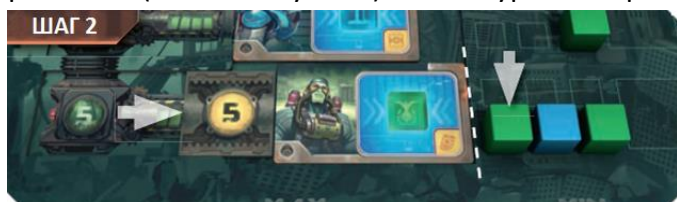
***Примечание:** Каждый из 5 уровней в зоне поисков имеет разную глубину. Количество мест для ресурсов на каждом из уровней различно и увеличивается с глубиной (на уровнях 1 и 2 может находиться 3 ресурса, на уровне 3 – 4 ресурса, на уровне 5 – 6 ресурсов). В результате, самые сложные контракты могут быть выполнены только на более глубоких уровнях.*

### Пример

**Шаг 1**– Кирилл берёт свой жетон ключа с уровня 5. Он двигает его вправо и применяет эффект тайла спонсора, который находится на том же уровне на планшете колонии, и сразу же получает 1 жетон батареи.

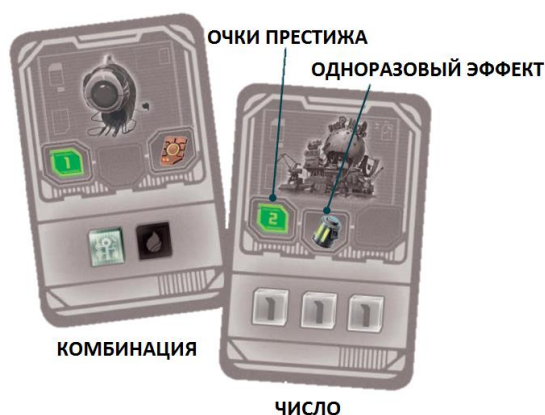
**Шаг 2** - Затем Кирилл перемещает жетон ключа вправо и активирует тайл Ботаника. Он берёт 1 растение (зелёный кубик) из резерва сразу же кладёт его на область для ресурсов на уровень, где находится Ботаник. Теперь Кирилл собрал все ресурсы на этом уровне, необходимые для завершения контракта. Он возвращает 1 металл (голубой кубик) и 2

растения (зелёные кубики) с этого уровня в резерв и сразу же получает 3 очка престижа.



**Шаг 3** - В завершение своего хода Кирилл переворачивает свой жетон ключа с 5 уровня и кладёт его на трек Хакера. Дайвер поднимается на поверхность.

### Карты контрактов



Карты контрактов бывают двух типов:

- с определённой комбинацией ресурсов.  
Чтобы выполнить контракт такого типа, игрок должен собрать на одном из уровней зоны поисков ресурсы, указанные на карте.
- с определённым количеством разных ресурсов.  
Чтобы выполнить контракт такого типа, игрок должен собрать на одном из уровней зоны поисков определённое количество ресурсов, указанное на карте. Игрок может выбрать, какой тип ресурсов использовать. Однако игрок должен собрать столько типов ресурсов, сколько цифр указано на карте контракта.

Примечание: у некоторых карт контрактов есть одноразовый эффект, который применяется, когда игрок выполняет контракт. В зависимости от карты, игрок может получить 1 кредит, ИЛИ 1 батарею, ИЛИ 1 кредит и 1 батарею.


## Конец игры

Когда кто-то из игроков получает 18 и больше очков престижа, текущий раунд объявляется последним. Игроки доигрывают игру так, чтобы все сделали одинаковое количество ходов. Игрок, набравший наибольшее количество очков престижа, побеждает в игре. В случае ничьей побеждает игрок с наибольшим количеством ресурсов, оставшихся в его зоне поисков. Если ничья сохраняется, что игроки разделяют победу и должны сыграть ещё одну игру.

Примечание: В конце игры игроки не получают очки престижа за кредиты, батареи и оставшиеся ресурсы.

## Эффекты тайлов и жетонов

### Спонсоры

Тайлы спонсоров двусторонние. Базовую сторону рекомендуется использовать для первых игр, а продвинутую (со знаком  на обратной стороне) рекомендуется использовать после ознакомления с игрой. В случае если вы решили играть с продвинутыми сторонами тайлов спонсоров, при подготовке к игре вы случайным образом определяете, какой стороной выложить тайлы на планшет.

Примечание: комбинация тайлов спонсоров сильно влияет на ход игры. Перед началом игры внимательно изучите эффекты каждого спонсора.

#### Базовая сторона



#### Спонсор 1

**Базовая сторона:** Получите 1 кредит

**Продвинутая сторона:** Не тратьте кредиты на применение эффектов дайверов Торговец, Шпион, Инженер или Исследователь в этот ход.

Примечание: Если вы применяете эффект тайла Шпиона, чтобы активировать дайвера противника, вы не тратите кредиты на активацию своего Шпиона. Но вы всё равно должны потратить кредиты, чтобы применить эффект спонсора противника.

#### Продвинутая сторона





### Спонсор 2

**Базовая сторона:** Используйте эффект вашего дайвера дважды в этот ход (если эффектов несколько, вы можете либо дважды применить какой-либо один эффект, либо два разных).

*Примечание:* вы можете использовать эффект дайвера один раз, затем завершить контракт и применить эффект тайла дайвера второй раз.

**Продвинутая сторона:** Примените эффект одного из двух жетонов награды, которые расположены на одном уровне планшета колонии. Затем сбросьте жетон награды и достаньте новый жетон из мешочка взамен сброшенного. Если в мешочке нет жетонов, верните все сброшенные жетоны награды в мешочек.



### Спонсор 3

**Базовая сторона:** Верните жетон X-ключа (только вашего цвета, не нейтральный) из зоны Хакера на ваш планшет. Переверните его и поместите на соответствующее место на планшете. Если необходимо, сдвиньте другие жетоны ключей влево, чтобы заполнить возникшие пропуски.

**Продвинутая сторона:** Поднимите одного из своих дайверов на 5 уровне на поверхность (переместите его на самый верхний уровень на планшете игрока, переместив жетоны других дайверов вниз).



### Спонсор 4

**Базовая сторона:** Потратьте 2 кредита, чтобы перевернуть активированный тайл дайвера на продвинутую сторону, и получите 1 очко престижа.

**Продвинутая сторона:** Потратьте 2 кредита, чтобы перевернуть один из трёх тайлов дайверов на трёх верхних уровнях на продвинутую сторону, и получите 1 очко престижа.



### Спонсор 5

**Базовая сторона:** Получите 1 жетон батареи

**Продвинутая сторона:** Получите 1 жетон батареи; или потратьте 1 батарею, чтобы переместить любой ресурс по вашему желанию с уровня активного дайвера на любой другой уровень и наоборот (т. е. с любого другого уровня на уровень активного дайвера).



## Дайверы

В начале игры у каждого дайвера есть один базовый навык. Во время игры вы можете улучшить их оборудование, перевернув тайлы дайверов на продвинутую сторону. На

продвинутой стороне изображён дайвер в улучшенном снаряжении и продвинутый базовый эффект тайла.

**Примечание:**

- *Каждый раз, когда вы применяете эффект тайла спонсора 4, переверните тайл дайвера на продвинутую сторону продвинутой стороной вверх и получите 1 очко престижа.*
- *Базовая сторона каждого тайла дайвера также показывает бонус продвинутой стороны (см. значок в правом нижнем углу).*

### Специалисты

Эти четыре дайвера позволяют игроку находить ресурсы, соответствующие их специализации: металл (голубой), растения (зелёный), топливо (чёрный) или оборудование (белый).



#### Базовая сторона

После активации тайла дайвера, возьмите из резерва 1 ресурс, соответствующий специализации дайвера, и разместите его в зоне поиска на уровне, где находится дайвер. На каждом уровне можно разместить ограниченное количество ресурсов. Если мест для

ресурсов нет, то вы должны освободить места перед тем, как размещать новые ресурсы на этом уровне (например, продав ресурсы магазину с помощью Торговца).

### Улучшенная сторона

Помимо поиска ресурсов, соответствующих их специализации, у продвинутых специалистов есть следующие бонусы:

- Metallurg – позволяет получить 1 нейтральный жетон X-ключа,
- Ботаник – позволяет получить 1 кредит,
- Топливный специалист – позволяет получить 1 жетон батареи,
- Техник – позволяет вернуть жетон ключа или жетон X-ключа (только вашего цвета, не нейтральный) с трека Хакера обратно на планшет. Переверните этот жетон и положите обратно на планшет на соответствующую область. При необходимости, чтобы заполнить пустые места на треке Хакера, сдвиньте другие жетоны ключей влево.

Примечание: получение ресурса и/или бонуса не является обязательным.

### Торговец (Trader)



Торговец позволяет взаимодействовать с магазином.

#### Базовая сторона

При активации тайла Торговца, вы можете продать 1 ресурс магазину, либо купить 1 ресурс из магазина. Когда вы продаёте или покупаете ресурс, вы должны обратиться в магазин, чтобы определить цену ресурса, который вы хотите продать или приобрести.

**Если вы продаёте ресурс**, возьмите любой ресурс, доступный на уровне Торговца. Поместите этот ресурс в магазин на самое верхнее свободное место в колонке, соответствующей цвету этого ресурса. Если свободных мест нет, вы не можете продать ресурс. В таком случае вы получаете кредиты или очки престижа в количестве, равном числу, указанному рядом со строкой, на которую вы поместили ресурс (количество кредитов показано слева, число очков престижа – справа).

**Примечание:** Только верхняя строка магазина позволяет получить очки престижа.

Если вы покупаете ресурс, возьмите 1 ресурс из магазина и поместите его на свободное место для ресурсов на уровне, где находится Торговец. Затем потратьте кредиты на оплату стоимости ресурса. Стоимость ресурса равна числу, указанному рядом со строкой, откуда он был взят. Вы можете потратить кредиты только на покупку ресурса. Если в магазине нет ресурсов или если на уровне нет свободных мест для ресурсов, вы не можете купить ресурс.

### Улучшенная сторона

Улучшенная сторона тайла Торговца позволяет:

- получить 1 дополнительный кредит или 1 дополнительное очко престижа каждый раз, когда вы продаёте ресурс,
- потратить на 1 кредит меньше каждый раз, когда вы покупаете ресурс.

**Примечание:** получите 1 дополнительный кредит ИЛИ 1 очко престижа. Вы не можете получить и то, и то при активации тайла Торговца. Теперь вы можете получать дополнительные очки престижа на каждой строке магазина.

### Пример



Торговец Надя находится на уровне 5. На этом уровне уже есть 1 металл (голубой кубик) и 2 топлива (чёрные кубики). Стоимость металла в магазине равна 2, а топлива – 1, поэтому продать металл выгоднее, чем топливо. Надя кладёт кубик металла на второй ряд в колонку металла в области магазина и получает 2 кредита из резерва. Если бы Надя хотела купить ресурс, то 1 металл или 1 растение стоили бы 3 кредита, а 1 топливо – 2 кредита. Но Надя не могла бы купить 1 оборудование (белый кубик), потому что в магазине нет топлива на продажу. Если бы у неё было 1 оборудование на уровне 5, то она продала бы его за 3 кредита или 1 очко престижа.



## Шпион (Spy)



Шпион позволяет получить частные контракты и активировать дайверов соперников.

### Базовая сторона

При активации Шпион позволяет либо взять карту контракта, либо активировать дайвера соперника справа или слева от игрока.

Чтобы взять карту контракта, потратьте 1 кредит и возьмите 4 карты контрактов из колоды. Выберите одну из карт и добавьте её себе в руку, остальные карты положите под низ колоды лицом вниз.

Чтобы активировать дайвера соперника (сидящего слева или справа от вас), потратьте 1 кредит и примените эффект тайла дайвера, находящегося на одном уровне с вашим Шпионом. Используйте все эффекты этого дайвера соперника, если бы он находился на вашем планшете. Вы не можете использовать Шпиона другого игрока, чтобы активировать дайвера игрока, не сидящего рядом с вами.

*Примечание: При активации чужого дайвера с помощью вашего Шпиона, дайвер соперника не поднимается на поверхность и остаётся на текущем уровне. Если эффект активации Торговца, Шпиона, Инженера или Исследователя требует оплаты, то оплату производите вы, а не соперник.*

**Продвинутый вариант:** Если вы хотите активировать дайвера соперника, отдайте ему 1 кредит вместо того, чтобы сбросить его в общий банк. Активированный дайвер поднимается на поверхность вместе с вашим Шпионом, но соперник может потратить 1 жетон батареи, чтобы остановить всплытие.

### Улучшенная сторона

Вы не тратите 1 кредит при активации Шпиона.

## Инженер (Engineer)



Инженер позволяет улучшить техников (Механика и Хакера).

### Базовая сторона

При активации потратьте 1 кредит, чтобы улучшить Механика или Хакера.

**Улучшение Механика:** переместите тайл Механика на одно деление вниз. Значок рядом с тайлом Механика показывает максимальное значение, на которое можно передвинуть Механика при активации перемещения дайвера. В начале игры максимальное значение движения вашего дайвера равно 1.

**Улучшение Хакера:** переместите тайл Хакера на одно деление влево. Чем дальше Хакер продвигается влево, тем быстрее вы сможете вернуть жетоны ключей обратно на планшет в конце вашего хода.

### Примечание:

- Вы можете улучшить каждого из Техников только три раза.
- Если в результате перемещения тайл Хакер накладывается на жетон ключа, сдвиньте жетоны ключей влево, освобождая место для Хакера, и продолжайте свой ход. В конце хода верните все ключи на соответствующие уровни, как при выполнении шага 3.

### Улучшенная сторона

Вы не тратите 1 кредит, чтобы применять эффект тайла Инженера.

## Исследователь (Explorer)



Робот-исследователь позволяет получить жетоны награды с планшета колонии.

### Базовая сторона

При активации потратьте 2 кредита, чтобы взять один из двух жетонов награды с соответствующего уровня планшета колонии. Примените немедленный эффект, указанный на базовой стороне тайла, затем переверните его и поместите в зону поисков на тот же уровень, где находится ваш Исследователь. Теперь каждый раз, когда вы выполняете контракт на этом уровне, вы можете использовать постоянный эффект жетона награды.

#### Примечание:

- Если вы должны поместить жетон награды на место уже занятое другим жетоном, сбросьте старый жетон и положите на его место новый.
- Когда вы берёте жетон награды с планшета Колонии, сразу же вытащите ещё один жетон из мешочка и положите его на освободившееся место. Если в мешочке не осталось жетонов, а вы должны взять жетон, верните все жетоны награды из сброса в мешочек.

### Улучшенная сторона

Потратьте только 1 кредит, чтобы применить эффект Исследователя.

#### Пример



Исследователь Марины находится на уровне 4. Она тратит 2 кредита, чтобы активировать его и взять один или два жетона награды с уровня 4 на планшете колонии. Она может получить 1 металл (голубой кубик), или 1 топливо (чёрный кубик) с первым жетоном, или 1 батарею со вторым жетоном. Марина выбирает первый жетон, берёт 1 металл и кладёт его на уровень 4 вместе с жетоном награды, который она переворачивает на сторону с постоянным эффектом. Теперь каждый раз, когда Марина выполнит контракт на уровне 4, она получит 2 кредита.

## Жетоны награды

### Немедленный эффект (лицевая сторона)

Вы можете использовать немедленные эффекты при помощи Исследователя или спонсора 2 (продвинутая сторона).

*Примечание: цвет фона на лицевой стороне указывает, какой постоянный эффект находится на обратной стороне: оранжевый (2 кредита) или зелёный (1 очко престижа).*



Получите 1 ресурс по вашему выбору из двух указанных и положите его на свободную область для ресурсов на том же уровне, где вы активировали жетон ключа во время этого хода.



Получите 1 жетон батареи.



Возьмите 4 карты контрактов из колоды. Выберите одну из них и добавьте себе в руку. Оставшиеся 3 карты положите под низ колоды лицом вниз.



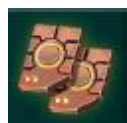
Переверните тайл дайвера по вашему выбору на улучшенную сторону. Вы не получаете очко престижа.



Получите 1 очко престижа.

### Постоянные эффекты (обратная сторона)

Вы можете использовать постоянные эффекты каждый раз, когда вы выполняете контракт на том же уровне, где находится этот жетон. Вы можете разместить эти жетоны на вашем планшете игрока только с помощью Исследователя.



Получите 2 кредита.



Получите 1 очко престижа.