

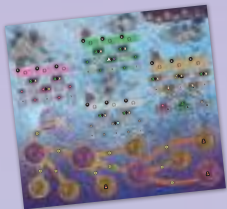
# КРИО™

## ОБ ИГРЕ

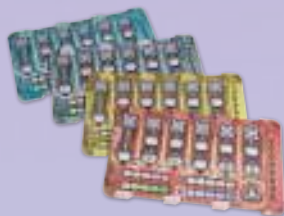
Атмосфера на вашем колониальном корабле накалилась до предела. Кто-то из экипажа корабля совершил акт саботажа, и ваше судно разбилось о поверхность замёрзшей неизведанной планеты в дальнем уголке космоса. На поверхности планеты невероятно холодно, но не всё так плохо — вы обнаружили сеть тёплых подземных пещер, расположенных ближе к ядру. Удастся ли вам спасти экипаж и разместиться под землёй до того, как солнце зайдёт за горизонт?

В «Крио» игроки выступают за фракции, борющиеся за возможность поселиться в подземных пещерах на удалённой ледяной планете. Посылайте свои дроны собирать ресурсы, создавайте самодельный транспорт и старайтесь спасти свой экипаж, пока вам не помешали соперники. Даже когда вы окажетесь в безопасности под землёй, другие фракции будут соперничать с вами за контроль над ограниченной территорией. Спасите всё, что сможете, и разместитесь под землёй до того, как сядет солнце!

## СОСТАВ ИГРЫ



1 игровое поле



4 платформы



12 дронов  
(по 3 каждого из 4 цветов)



60 капсул экипажа  
(по 15 каждого из 4 цветов)



16 маркеров материалов  
(по 4 каждого из 4 цветов)



4 энергетических стержня



40 игровых карт



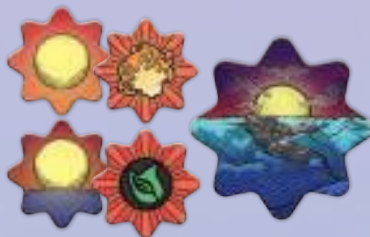
14 жетонов пещер



12 жетонов поврежденных



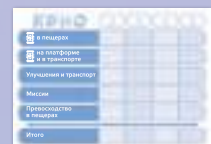
60 жетонов ресурсов



33 жетона инцидентов



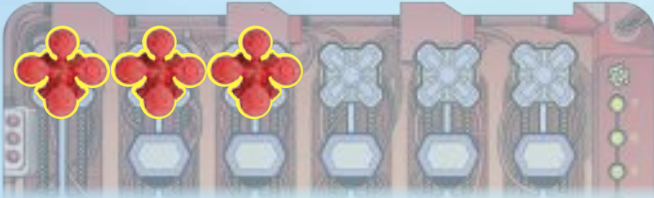
8 памяток  
(по 2 каждого из 4 цветов)



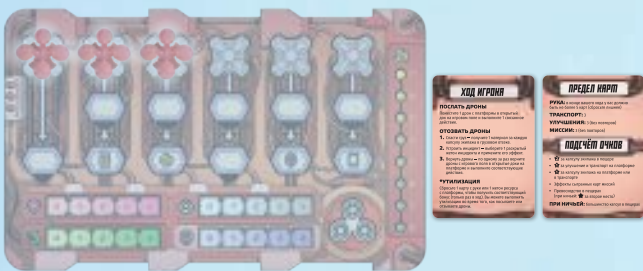
1 блокнот для подсчёта очков

# ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. Разместите игровое поле в центре стола.
2. Каждый игрок выбирает цвет и берёт платформу и дроны этого цвета. Разместите платформу перед вами, а дроны — в 3 крайних левых доках.



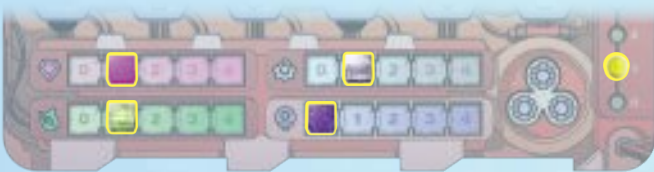
3. Каждый игрок берёт 2 памятки выбранного цвета и кладёт их справа от своей платформы.



4. Каждый игрок берёт 4 маркера материалов: 1 кристалл (🔴), 1 органику (🟢), 1 технику (⚙️) и 1 нанит (🟡).

Разместите маркеры 🔴, 🟢 и ⚙️ на своей платформе в ячейках со значением «1» соответствующих счётчиков. Разместите маркер 🟡 в ячейке со значением «0» соответствующего счётчика.

Затем каждый игрок берёт 1 энергетический стержень (⚡) и помещает его в ячейку со значением «1» соответствующего счётчика.



5. Случайным образом определите первого игрока.



6. Начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке, игроки получают дополнительные материалы. Продвиньте соответствующие маркеры на следующие ячейки счётчиков своих платформ, как показано ниже:

Игрок	Дополнительные ресурсы
Первый	Нет
Второй	🔴
Третий	🔴 ⚙️
Четвёртый	🔴 ⚙️ 🟢



7. Возьмите все капсулы экипажей выбранных игроками цветов. Разместите по 1 капсуле каждого из этих цветов во все камеры анабиоза на игровом поле. Разместите по 1 дополнительной капсуле экипажа в трёх больших камерах анабиоза справа на игровом поле.



8. Переверните жетоны ресурсов лицевой стороной вниз и разделите их на три стопки по рисунку на обороте. Перемешайте каждую стопку отдельно.



На каждую ячейку ресурсов на поле поместите закрытую стопку жетонов ресурсов соответствующего цвета. Количество жетонов в одной стопке должно быть равно количеству игроков. Раскройте верхний жетон каждой стопки.



Пример: для игры втроем разместите стопки из трёх жетонов на каждую ячейку ресурсов соответствующего цвета

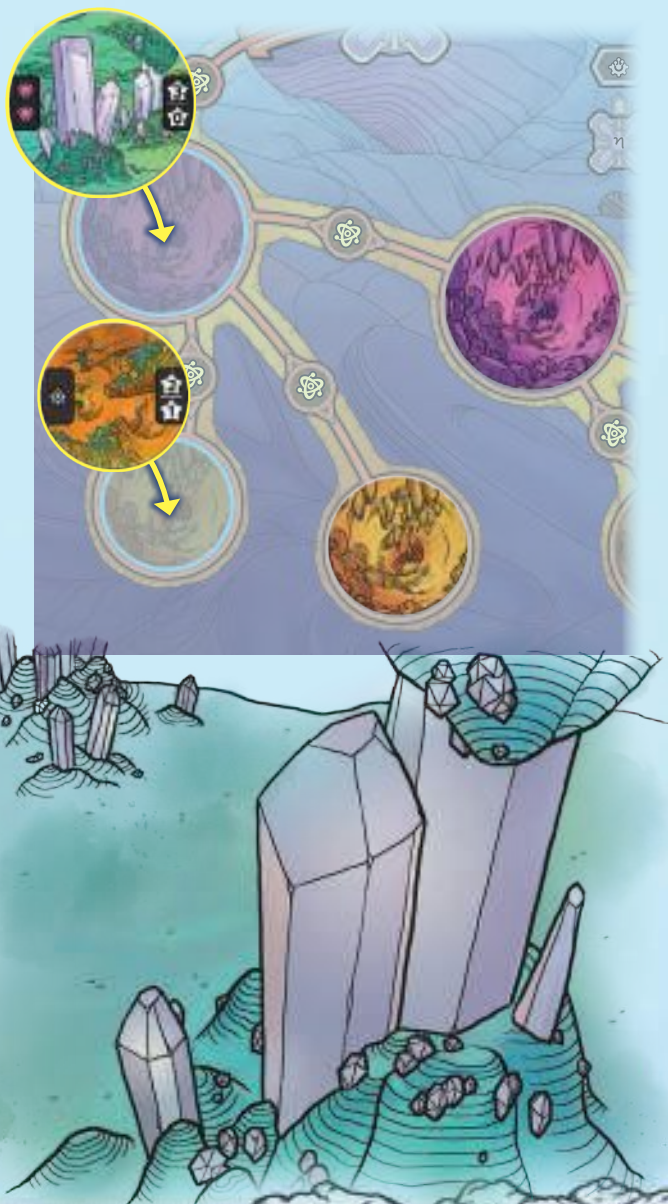
9. Вскрытую перемешайте жетоны повреждений, затем возьмите нужное количество случайных жетонов в зависимости от количества игроков и поместите их лицевой стороной вверх на соответствующие символы доков на игровом поле.



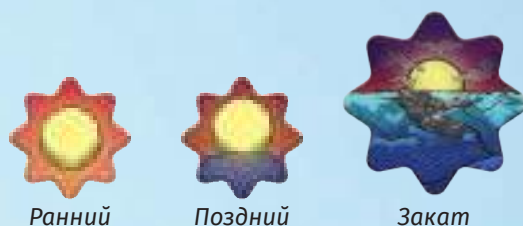
Игроки	Жетоны повреждений
2	8
3	6
4	4

10. Вскрытую перемешайте жетоны пещер, затем поместите 1 жетон пещеры лицевой стороной вниз на каждую ячейку пещер соответствующего размера на игровом поле. Затем раскройте 2 жетона пещер на отмеченных цветом ячейках.

**Примечание:** на некоторых ячейках пещер указано «3+» или «4». Кладите жетоны на эти ячейки, только если число игроков в вашей партии соответствует указанному. Если вас меньше, то не кладите жетоны в эти ячейки.



11. Переверните жетоны инцидентов лицевой стороной вниз и разделите их на стопки по рисунку на обороте. Перемешайте каждую стопку отдельно.



Поместите 1 жетон раннего инцидента лицевой стороной вверх на каждую из 4 ячеек инцидентов на игровом поле.



На каждую ячейку счётчика инцидентов поместите вскрытую стопку жетонов инцидентов. Количество жетонов в одной стопке должно быть равно количеству игроков. Помещайте стопки с жетонами ранних и поздних инцидентов на соответствующие ячейки.



Наконец, поместите жетон заката под крайнюю правую стопку жетонов инцидентов.



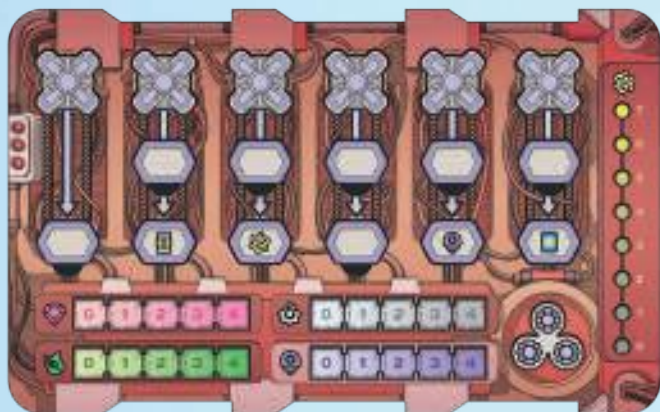
12. Перемешайте карты и положите лицевой стороной вниз рядом с полем. Это игровая колода.
13. Вскрытую раздайте всем игрокам по 5 карт из колоды. Каждый игрок выбирает, какие 3 карты сохранит, и сбрасывает оставшиеся 2. Положите сброшенные карты в стопку лицевой стороной вверх возле игровой колоды.
14. Верните в коробку все неиспользованные компоненты, не глядя на их лицевые стороны.

# ОСНОВНЫЕ КОНЦЕПЦИИ

Чтобы научиться играть в «Крио», сначала познакомьтесь с основными концепциями игры.

## ПЛАТФОРМА

У каждой фракции есть платформа, при помощи которой они управляют своими действиями. Игроки хранят на платформах дроны, ресурсы, капсулы экипажа и сыгранные карты.



## ОТСЕКИ КОРАБЛЯ

Из-за удара о поверхность 4 основных отсека корабля отделились друг от друга:

- 1 Инженерный отсек
- 2 Лаборатория
- 3 Отсек разработки
- 4 Экспедиционный отсек

Каждый отсек корабля связан с определёнными действиями.



## ДРОНЫ И ДОКИ

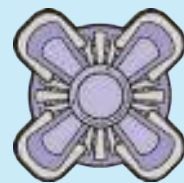
Из-за суровых условий на поверхности планеты дроны — ваш основной способ взаимодействия с миром. Они могут входить в доки разных отсеков корабля и вашей платформы. С помощью дронов вы сможете выполнять нужные действия для осуществления ваших планов.

У каждого игрока есть 3 дрона. Как правило, в свой ход вы будете посылать 1 дрон с вашей платформы в док на игровом поле, чтобы выполнить 1 действие этого дока. В каждом доке может находиться только 1 дрон. Некоторые доки повреждены и недоступны для посадки.

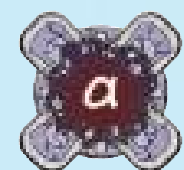
В некоторые ходы вы будете отзываться свои дроны из доков игрового поля обратно на платформу. Это позволит вам выполнять особые действия на ваших платформах.



Дрон



Док



Повреждённый док

## МАТЕРИАЛЫ И ЭНЕРГИЯ

Действия, которые вы предпринимаете для того, чтобы выжить, часто требуют определённых ресурсов. После падения корабля вам придётся собирать материалы из обломков судна.

В игре 4 типа материалов. Их количество вы отслеживаете на своей платформе.

- Кристаллы (💎) — топливо, которое используется для производства энергии.
- Органика (🌿) — еда, вода и другие субстанции для поддержания жизнедеятельности.
- Техника (⚙️) — инструменты, чертежи и техническая информация.
- Наниты (👤) — микроскопические роботы, которые могут создавать другие ресурсы. 👤 **можно тратить вместо** 💎, 🌿 **или** ⚙️.

На своей платформе вы также отслеживаете энергию (⚡). Она используется для подпитки транспорта и других механизмов.

Каждый раз, когда вы получаете материалы или энергию, увеличивайте их количество на своём счётчике, передвигая соответствующий маркер на платформе. Если вы должны получить больше ресурсов, чем количество делений на счётчике, то излишки теряются.

Каждый раз, когда вы тратите материалы или энергию, уменьшайте их количество на своём счётчике, передвигая соответствующий маркер.

## КАРТЫ

Умение правильно использовать технологии — ключ к выживанию. Технологии представлены картами, и каждую карту можно сыграть 3 разными способами:

- 1 Улучшение** — сыграйте карту, подложив её под верхнюю часть вашей платформы, чтобы получить особую способность **до конца игры**.
- 2 Миссия** — сыграйте карту взакрытую слева от вашей платформы, чтобы получить новый способ зарабатывать победные очки.
- 3 Транспорт** — сыграйте карту, подложив её под нижнюю часть вашей платформы, чтобы получить возможность перевозить капсулы экипажа. Транспорт отвозит капсулы в пещеры, а это — основной способ зарабатывать победные очки. Некоторые виды транспорта обладают особыми эффектами.



Чтобы узнать о картах больше, см. «Подробнее о картах» на стр. 10.

## КАПСУЛЫ ЭКИПАЖА

Пассажиры корабля содержатся в капсулах экипажа, внутри которых пребывают в криосне во время путешествия. После того как корабль разбился, их нужно пробудить, чтобы они помогли вашей фракции выжить.



У каждого игрока есть 15 капсул. В начале игры они находятся в камерах анабиоза потерпевшего крушение корабля. В каждом отсеке корабля есть действия, которые позволяют пробудить людей от криосна. Капсулы с пробуждённым экипажем размещаются на вашей платформе (максимум 3) или в транспорте, который вы подложили под свою платформу. **Вы можете перемещать капсулы с пробуждённым экипажем между платформой и транспортом в любой момент.**



## ПЕЩЕРЫ

В то время как поверхность планеты негостеприимна и опасна, условия в подземных пещерах идеальны для долгосрочного выживания вашей фракции. Ваш главный приоритет — доставить капсулы экипажа в эти пещеры. Это основной способ заработать победные очки.

В начале игры разведаны всего 2 пещеры. По ходу игры вы обнаружите новые пещеры, в которых можно будет разместиться, и будете строить транспорт для того, чтобы перевезти ваш экипаж под землю. В зависимости от биома пещеры вам потребуются разные материалы для того, чтобы разместиться в них. Более глубокие пещеры требуют больше энергии для того, чтобы добраться до них.



# ХОД ИГРЫ

Ход передаётся по часовой стрелке, начиная с первого игрока. В свой ход вы делаете одно из двух: либо **посылаете** дрон на игровое поле, либо **отзываете** свои дроны обратно на платформу. Вне зависимости от вашего выбора, раз в ход вы также можете выполнить **утилизацию**, чтобы получить материалы или другие бонусы.

## ПОСЛАТЬ ДРОНЫ

Посылая дроны, вы можете выполнять действия в отсеках разбившегося корабля. Вы можете посылать дроны, пока на вашей платформе есть хотя бы 1 дрон.

Выберите 1 дрон на вашей платформе и разместите его в любом открытом доке игрового поля. Док считается открытым, если на нём нет других дронов или жетонов повреждений.

С каждым доком связано не более 4 действий (изображены сверху, снизу, слева и справа от дока). Когда вы посылаете дрон в док, то можете выполнить 1 из связанных с ним действий.



С этим доком связано 4 действия

Многие действия имеют стоимость, которую необходимо оплатить для их выполнения. На некоторых действиях указано количество в качестве напоминания, сколько раз можно применить эффект этого действия. Подробнее о действиях читайте далее.

## Управление анабиозом

Потратьте от 1 до 3 , чтобы забрать такое же количество капсул экипажа вашего цвета из **любых камер анабиоза в этом отсеке корабля** и разместить их на вашей платформе.

Нельзя забрать больше капсул экипажа, чем вы можете разместить.



## Ячейка ресурсов



Возьмите верхний жетон ресурсов из стопки и выполните одно из двух: либо **уберите его в коробку**, чтобы получить указанный на нём бонус, либо **положите его в пустую ячейку** на вашей платформе, чтобы настроить действие платформы (подробнее о действиях платформы в разделе «Отзывать дроны» на стр. 8). Затем переверните лицевой стороной вверх верхний жетон стопки.



Если в стопке не осталось жетонов, получите материал, указанный на ячейке ресурсов.

## Бонусы



Получите 1 и 1



Получите 1 или 1



Получите 1



Возьмите или сыграйте 1

## Реактор



Потратьте от 1 до 3 , чтобы получить такое же количество .

## Производство



Потратьте от 1 до 3 материалов (кроме ), чтобы получить такое же количество .

## Компьютер



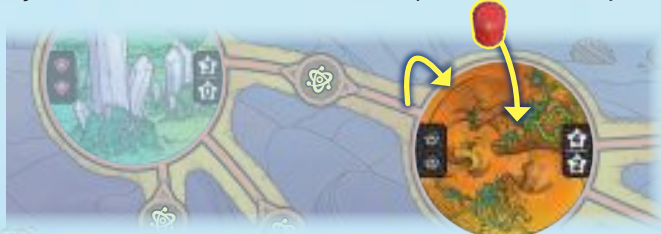
Потратьте от 1 до 3 . За каждую потраченную либо возьмите 1 карту, либо сыграйте 1 карту. Вы должны заявить, сколько карт вы собираетесь взять и сколько вы собираетесь сыграть, до того, как начнёте брать карты.

## Разведка




Потратьте 1 и 1 , чтобы выбрать 1 жетон пещеры, лежащий лицевой стороной вниз, и раскрыть его. Этот жетон пещеры должен соседствовать с уже раскрытым жетоном пещеры. Поместите 1 капсулу экипажа со своей платформы в эту пещеру.

**Примечание:** оплачивать стоимость размещения не нужно.




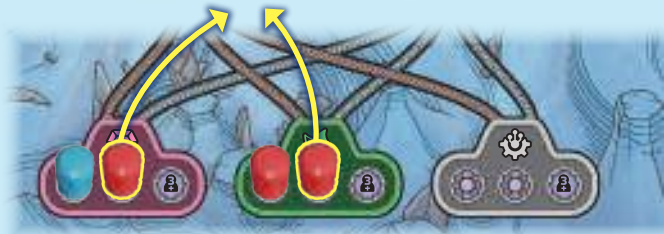
## Назначение в грузовой отсек

 Возьмите 1 капсулу экипажа с вашей платформы и поместите её на любую пустую ячейку в грузовом отсеке. Третья ячейка грузового отсека каждого типа доступна только при игре вдвоём или вчетвером. Капсулы экипажа в этом отсеке приносят вам материалы, когда вы спасаете груз (см. стр. 8).




## Возвращение из грузового отсека

 Возьмите от 1 до 3 ваших капсул экипажа, размещённых в любых ячейках грузового отсека, и поместите их на свою платформу.



## Запуск

 В отличие от остальных доков, док запуска всегда открыт и вмещает любое количество дронов.

Выберите для запуска 1 транспорт на вашей платформе. В этом транспорте должна находиться хотя бы 1 капсула экипажа. Затем выберите **тоннель**, соединённый хотя бы с одним **раскрытым** жетоном пещеры, и потратите указанную на протяжении всего пути стоимость, чтобы его достигнуть. Считается 1 жетон на всех тоннелях между доком запуска и выбранным тоннелем (включительно). Затем вы можете разместиться в одной либо в обеих пещерах, соединённых выбранным тоннелем (если они обе раскрыты).



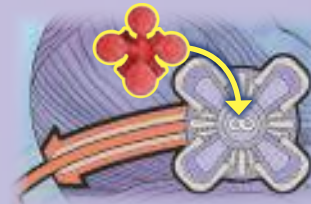
Чтобы разместиться в пещере, оплатите стоимость, указанную на жетоне пещеры. Затем поместите все капсулы экипажа с вашего запущенного транспорта в эту пещеру. Чтобы разместиться в 2 пещерах, оплатите стоимость размещения **в обеих пещерах**. Вы можете поделить капсулы экипажа с транспорта между этими пещерами по вашему усмотрению.




*Стоимость размещения*

Затем сбросьте карту запущенного транспорта.

## ПРИМЕР ЗАПУСКА






Катя хочет запустить транспорт «Носорог» со своей платформы. В транспорте находятся 4 капсулы экипажа. В свой ход Катя посылает 1 дрон в док запуска на игровом поле.



Катя выбирает тоннель на игровом поле и считает количество , изображённых на протяжении всего пути к этому тоннелю, — всего 3 . Она тратит 3 , что даёт ей доступ к 2 раскрытым пещерам на обоих концах выбранного тоннеля.



$$\text{Тоннель} + \text{Тоннель} + \text{Тоннель} = 3 \text{ Тоннеля}$$

Стоимость размещения в первой пещере — , во второй — . Катя тратит   , что позволяет ей разместиться в обеих пещерах.

Катя размещает 3 капсулы экипажа в первой пещере и 1 капсулу во второй.



Наконец, она сбрасывает карту «Носорог».

## ОТОЗВАТЬ ДРОНЫ

Когда вы отзываете дроны, все дроны возвращаются с игрового поля на вашу платформу. Вы можете отозвать дроны, только если хотя бы 1 ваш дрон находится на поле. Если все 3 ваших дрона на игровом поле, то вы **обязаны** их отозвать.

Чтобы отозвать дроны, последовательно выполните 3 шага: спасите груз, устройте инцидент и верните дроны.

### 1. Спасти груз

За каждую вашу капсулу экипажа, которая находится в грузовом отсеке, получите 1 материал указанного типа (при этом капсулы остаются на своих ячейках грузового отсека).

### 2. Устроить инцидент

Напряжение между фракциями нарастает, и вместе с этим учащаются случаи саботажа и мародёрства.

Выберите 1 жетон инцидента с ячейки инцидентов в любом отсеке корабля и примените его эффект. В игре есть 3 типа инцидентов: саботаж, мародёрство и закат. Каждый тип разыгрывается по-своему (см. ниже).

Устроив 1 инцидент, возьмите верхний жетон с крайней левой стопки на счётчике инцидентов и разместите его лицевой стороной вверх на освободившейся ячейке инцидентов.

Если жетонов не осталось, ничего не размещайте.

#### Саботаж

Саботаж приводит к уничтожению капсул экипажа в камерах анабиоза.

Поместите жетон саботажа в камеру анабиоза с наименьшим номером, в которой ещё нет такого жетона в этом отсеке корабля. Все капсулы экипажа в этой камере уничтожаются. Поместите их рядом с игровым полем. Оставьте жетон саботажа в этой камере.

Если все 3 камеры в этом отсеке корабля уже уничтожены, то выполните акт саботажа в другом отсеке корабля по вашему выбору, придерживаясь тех же правил.

#### Мародёрство

Мародёрство позволяет вам немедленно получить доступ к ценным ресурсам.

Получите бонус, указанный на жетоне мародёрства, и положите этот жетон рядом со своей платформой. Мародёрство обеспечивает вас материалами, энергией или позволяет брать (или разыгрывать) карты.

#### Закат

Во время заката температура на планете резко падает, и ничего на поверхности не способно пережить это. Весть о заходе солнца приводит к завершению игры.

Положите жетон заката рядом со своей платформой. Игра завершится в конце вашего текущего хода.

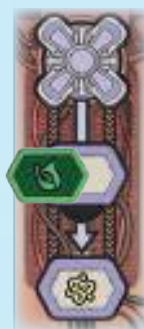
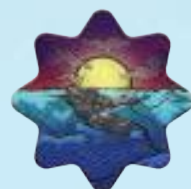
### 3. Вернуть дроны

Дроны возвращаются на вашу платформу, чтобы управлять созданной вами техникой.

По одному за раз, верните каждый из своих дронов с игрового поля в открытые доки на вашей платформе. После возвращения каждого дрона вы можете выполнить соответствующее действие.

Каждому доку на вашей платформе соответствует определённое действие, но в начале игры эти действия ещё не настроены. У каждого действия есть 1 или 2 пустые ячейки, которые можно заполнить жетонами ресурсов. **Как только все ячейки действия заполнены, это действие считается настроенным и его можно выполнять.**

Любые жетоны выше стрелки действия — это стоимость, которую нужно оплатить, чтобы выполнить это действие. Любые жетоны или символы ниже стрелки — это бонусы от выполнения этого действия.



Потратьте 1 , чтобы получить 1

#### Стоимость



Потратьте 1



Потратьте 1 или 1



Потратьте 1

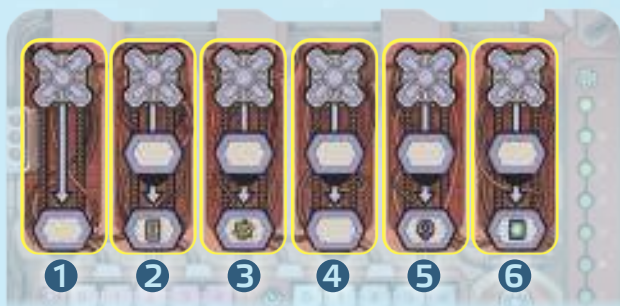


Сбросьте 1





Действия платформы в подробностях объяснены ниже:



### 1 Настройка I

Получите бонус, указанный на жетоне ресурсов ниже стрелки (у этого действия нет стоимости).

### 2 Протокол «Пробуждение»

Оплатите указанную выше стрелки стоимость, чтобы взять с игрового поля 1 капсулу экипажа вашего цвета из **любой камеры анабиоза** и поместить на вашу платформу.

### 3 Зарядка

Оплатите указанную выше стрелки стоимость, чтобы получить 1

### 4 Настройка II

Оплатите указанную выше стрелки стоимость, чтобы получить указанный ниже стрелки бонус.

### 5 Изготовление

Оплатите указанную выше стрелки стоимость, чтобы получить 1

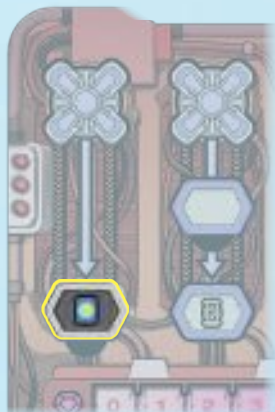
### 6 Вычисление

Оплатите указанную выше стрелки стоимость, чтобы выполнить одно из двух: либо взять, либо сыграть 1 карту.

## УТИЛИЗАЦИЯ

Один раз в любой момент вашего хода вы можете отправить в утиль жетон ресурса с вашей платформы или карту с руки, чтобы немедленно получить указанный бонус. После утилизации карту нужно сбросить, а жетон убрать в коробку.

**Примечание:** возврат жетона ресурса в коробку как часть действия ячейки ресурсов не считается утилизацией.



## КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается в конце того хода, в котором выполнилось хотя бы одно из условий:

- Игрок применяет эффект жетона заката (нужно именно применить эффект, а не просто выложить жетон на ячейку инцидентов).
- Все капсулы экипажа любого игрока находятся в пещерах (и/или уничтожены).

## ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

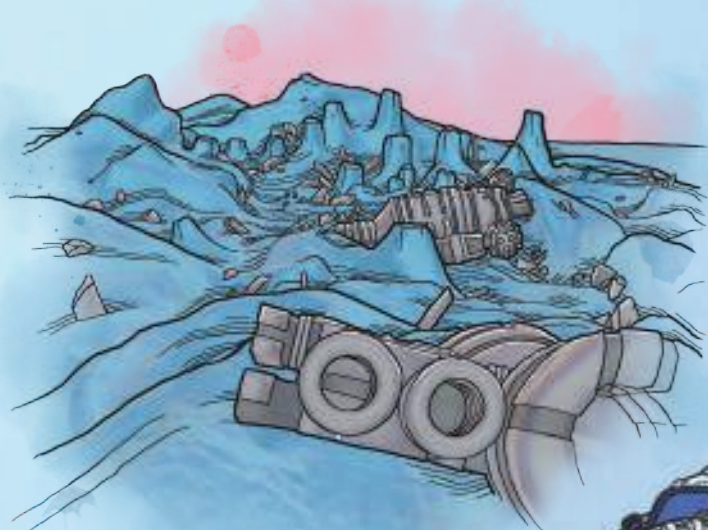
Каждый игрок зарабатывает победные очки (★) по следующим правилам:

- за каждую капсулу экипажа в пещере.
- за каждую капсулу экипажа на платформе или в транспорте.
- за каждую карту улучшения и транспорта на платформе.
- Количество , указанное на сыгранных в качестве миссий картах.
- за превосходство в пещерах:



На жетонах пещер указано 2 с числами. Игрок с наибольшим количеством капсул экипажа в этой пещере получает наибольшее количество очков среди двух указанных на , а игрок со вторым по величине количеством получает очки с оставшейся .

В случае ничьей каждый из претендентов получает количество за второе место, а остальные ничего не получают за эту пещеру. В случае ничьей за второе место претенденты на второе место не получают очков за эту пещеру.

Игрок с наибольшим количеством побеждает в игре! В случае ничьей побеждает тот претендент, у которого в пещерах больше капсул экипажа. Если это не решает ничью, то претенденты делят победу.



## ПОДРОБНЕЕ О КАРТАХ

Различные игровые эффекты позволяют вам по-разному использовать свои карты. Когда вы получаете бонус , можете выполнить одно из двух: либо **взять 1 карту** из колоды, либо **сыграть 1 карту** с руки. Если  появляется в виде стоимости, вы оплачиваете эту стоимость, сбрасывая 1 карту с руки.

Если в конце вашего хода у вас более 5 карт на руке, вы берите и сбросите лишние карты. **Если колода закончилась, перемешайте стопку сброса**, чтобы создать новую колоду.

Каждую карту можно сыграть 3 разными способами или отправить в утиль, чтобы получить с неё ресурсы.


## УЛУЧШЕНИЕ

Когда вы разыгрываете карту в качестве улучшения, подложите её под верхнюю часть вашей платформы в пустую ячейку. Эффект карты действует до конца игры.

У вас может быть не более 3 улучшений и только 1 улучшение каждого типа (**они не должны повторяться**). Сыгранное улучшение не может быть удалено.




## МИССИЯ

Когда вы разыгрываете карту в качестве миссии, положите её **лицевой стороной вниз** слева от вашей платформы. В конце игры эффекты миссий принесут вам победные очки .

У вас может быть не более 3 миссий и только 1 миссия каждого типа (**они не должны повторяться**). Сыгранная миссия не может быть удалена. Вы можете смотреть свои сыгранные миссии в любой момент.



## ТРАНСПОРТ

Когда вы разыгрываете карту в качестве транспорта, подложите её под нижнюю часть вашей платформы в пустую ячейку. Каждый транспорт вмещает определённое количество капсул экипажа. Количество указано на карте с помощью символов . Некоторые виды транспорта обладают особым эффектом.

Вы можете разыграть любое количество карт транспорта с одинаковыми названиями. Сыгранную карту транспорта можно удалить только через запуск. **Вы можете перемещать капсулы экипажа между платформой и транспортом, когда пожелаете.**



## УТИЛИЗАЦИЯ


Когда вы отправляете в утиль карту с руки, получите указанные на карте бонусы.




## ЭФФЕКТЫ КАРТ

**Улучшение:** «Сканирование» — вы можете смотреть закрытые жетоны пещер в любое время.




Каждый раз, когда любой игрок выполняет действие разведки, чтобы раскрыть жетон пещеры, вы получаете ресурсы, указанные в качестве стоимости размещения на раскрытом жетоне.



**Миссия:** «Расширение» — получите  за каждую пещеру, в которой у вас есть хотя бы 1 капсула экипажа.

**Транспорт:** «Носорог» — вмещает 4 капсулы экипажа.


**Утиль.** Получите 1 .




**Улучшение:** «Переработка» — когда вы запускаете транспорт, каждая потраченная вами  считается за 2 . Если выбранный вами тоннель требует нечётного количества , то избыток тратится впустую.

**Миссия:** «Внешний аккумулятор» — получите  за каждую оставшуюся  на вашей платформе.


**Транспорт:** «Мотылёк» — вмещает 2 капсулы экипажа.

**Эффект транспорта:** «Энергосбережение» — когда вы запускаете «Мотылька», то тратите только 1  на то, чтобы добраться до любого тоннеля.



**Утиль.** Получите 1 .



**Улучшение:** «Подключение» — вы можете размещать дроны в повреждённых доках.


**Миссия:** «Хищение» — получите  за каждый собранный вами жетон инцидента (включая жетон заката).


**Транспорт:** «Баран» — вмещает 3 капсулы экипажа.

**Утиль.** Получите 1  и 1 .



**Улучшение:** «Пробуждение» — каждый ваш транспорт может вмещать на 1 капсулу экипажа больше.

Когда вы выполняете действие управления анабиозом, уменьшите общую стоимость на 1 .


**Миссия:** «Оплот» — получите  за каждую вашу капсулу экипажа в пещере с наибольшим количеством ваших капсул. Считаются капсулы только в 1 пещере.

**Транспорт:** «Краб» — вмещает 4 капсулы экипажа.



**Утиль.** Получите 1  и 1 .




**Улучшение:** «Прототип» — когда вы помещаете жетон ресурса на вашу платформу, можете потратить 1 любой материал, чтобы получить указанный на этом жетоне бонус.


**Миссия:** «Резерв» — получите  за каждые 2 оставшихся у вас материала.

**Транспорт:** «Акула» — вмещает 3 капсулы экипажа.



**Утиль.** Получите 1  и 1 .



**Улучшение:** «Разгон» — когда вы помещаете дрон в док корабля, после выполнения действия вы можете потратить 1 , чтобы выполнить 1 **другое** действие, связанное с этим доком.


**Миссия:** «Коммуна» — получите  за каждую пещеру, в которой у вас есть хотя бы 2 капсулы экипажа.

**Транспорт:** «Черепаха» — вмещает 3 капсулы экипажа.



**Утиль.** Получите 1  и 1 .



**Улучшение:** «Автоматизация» — после возвращения ваших дронов на платформу вы можете выполнить 1 дополнительное доступное действие на вашей платформе без размещения дрона (док этого действия должен быть открыт).

**Миссия:** «Промышленность» — получите  за каждый жетон ресурса на вашей платформе.


**Транспорт:** «Крот» — вмещает 4 капсулы экипажа.

**Утиль.** Получите 1  и 1 .





**Улучшение:** «Оповещение» — когда любой игрок применяет эффект жетона «Саботаж» в камере анабиоза, переместите 1 вашу капсулу экипажа из этой камеры в следующую в этом же отсеке корабля (каждая камера может вмещать любое количество капсул экипажа).

Если саботаж выполняется в камере 3, переместите 1 вашу капсулу экипажа из этой камеры на вашу платформу. Если у вас на платформе нет места, то капсула экипажа уничтожается по обычным правилам.

**Миссия:** «Поминование» — получите  за каждую вашу капсулу экипажа в грузовом отсеке.

**Транспорт:** «Паук» — вмещает 3 капсулы экипажа.

**Эффект транспорта:** «Спасение» — когда вы разыгрываете «Паука», возьмите 1 вашу уничтоженную капсулу экипажа и поместите её на «Паука».

**Утиль.** Получите 1  и 1 .



## СОЛО-ИГРА

Вы можете играть в «Крио» в одиночку, используя специальные правила для фракции противника. Скачайте соло-правила на сайте [hobbygames.ru](http://hobbygames.ru).

# ПАМЯТКА

## МАТЕРИАЛЫ



Кристаллы






Техника



Органика



Наниты  
(их можно тратить  
вместо ,  или )

## ДРУГИЕ РЕСУРСЫ



Энергия



Карты

## СОСТАВ КАРТ



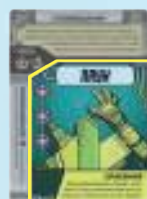
Улучшение



Утиль



Миссия



Транспорт

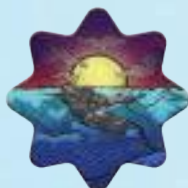
## ИНЦИДЕНТЫ



Саботаж



Мародёрство



Закат

## ЖЕТОНЫ ПЕЩЕР

Стоимость  
размещения



Очки за  
превосходство

# СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

**Авторы игры:** Том Джолли, Люк Лори

**Продюсер:** Александар Ортлофф

**Редактура:** Андреа Дель Аньезе и Джулия Фаета

**Графический дизайн:** Бри Линдсо, Жасмин Радью и Сэмюэл Р. Шимота

**Скульптор:** Сэмюэл Р. Шимота

**Арт-директор:** Сэмюэл Р. Шимота

**Ведущий разработчик:** Джастин Кемплайн

**Сюжет:** Джастин Кемплайн и Александар Ортлофф

**Оформление коробки:** Сара Суиндл

**Директор по маркетингу:** Бет Эриксон

**Издатель:** Стивен Кимбалл

**Игру тестировали:** Аарон Ньюман, Алекс Лейн, Аннетт Вилла, Бетси Корнелиус, Брэндон Донахью, Брэндон Рааш, Брайан Хеллеванг, Брайан Касики, Кристиан Дюваль, Клифф Роули, Дэниел Грин, Эд Джолли, Флорид Маквилльямс, Габриэль Мондо Вега, Гленн Коттер, Грегг Саруватари, Джин Джерати, Джефф Корнелиус, Джереми Баркер, Джим Лори, Джон Шультерс, Джон Разо, Киган Хартман, Лон Петерсон, Максимус Лори, Мелисса Капуто, Майкл Дансмор, Мишель Дорниш, Мишель Джолли, Митчелл Лопес, Ник Зиберт, Одесса Лори, Питер Воан, Питер Нитлинг, Рохан Даргад, Сара Грейбилл, Скотт Капуто, Шон Джерати, Шон Уолш, Стивен Томпсон, Тереза Роули, Ивонн Дюран

**Z-MAN**<sup>®</sup>  
games

TM/® & © 2021 Z-Man Games.  
Gamegenic and the Gamegenic logo are  
TM & © Gamegenic GmbH, Germany.

## РУССКОЕ ИЗДАНИЕ: ООО «МИР ХОББИ»

**Общее руководство:** Михаил Акулов

**Руководство производством:** Иван Попов

**Директор издательского департамента:** Александр Киселев

**Главный редактор:** Валентин Матюша

**Выпускающий редактор:** Юлия Колесникова

**Переводчик:** Дарья Лутченко

**Старший дизайнер-верстальщик:** Иван Суховой

**Дизайнер-верстальщик:** Дмитрий Ворон

**Корректор:** Ольга Португалова

**Директор по развитию бизнеса:** Сергей Тягунов

Если вы придумали настольную игру и желаете, чтобы она была издана, пишете на [newgame@hobbyworld.ru](mailto:newgame@hobbyworld.ru)

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.

Версия правил 1.0

**HOBBY**  
**WORLD**

Играть интересно

© 2021 ООО «Мир Хобби».  
Все права защищены.  
[hobbyworld.ru](http://hobbyworld.ru)