

«Stonemaier Games» та «Geekach Games» представляють

КОСА

1-5 ГРАВЦІВ • 115 ХВИЛИН

АВТОР ГРИ: ДЖЕЙМІ СТЕГМАЄР
ХУДОЖНИК І ТВОРЕЦЬ ІГРОВОГО СВІТУ: ЯКУБ РОЗАЛЬСЬКИЙ

*Завдяки цій грі ви зануритеся в атмосферу альтернативних 1920-х років.
Вас чекають пригоди в гаси хліборобства й воєн, розбитих сердець
і заіржавілої техніки, інновацій і відваги.*

ПЕРЕДІСТОРІЯ

Попіл Першої світової війни досі чорнить сніги на землях Європи 1920-х років. Капіталістичне місто-держава під невігядливою назвою Фабрика, що роздмухувало полум'я війни своїми надпотужними бойовими машинами, врешті-решт зачинило свої двері. Воно втратило свою міць, чим і привернуло увагу сусідніх держав.

Лідери п'яти націй зішлись на невеличкому, проте надзвичайно жаданому клаптику землі. Хто з них здобуде славу й багатство, створивши наймогутнішу імперію у Східній Європі?

МЕТА ГРИ

Кожен гравець керує героєм, що намагається перетворити свою націю на найзаможнішу та найвпливовішу силу Східної Європи. Гравці досліджують і захоплюють нові території, вербують рекрутів, добувають ресурси й збільшують робочу силу, зводять споруди й посилюють свої війська страхітливими мехами. Зазвичай гравці починають із розвитку інфраструктури й дослідження нових земель, що в підсумку приводить до сутичок між ними.

Упродовж гри гравці викладають на поле зірки за свої досягнення. Гра закінчиться, щойно хтось із гравців викладе на трек тріумфу свою 6-у зірку. Ви здобуваєте зірку за будь-яке з таких досягнень:

- виконати всі 6 модернізацій
- розмістити на полі всі 4 мехи
- збудувати всі 4 споруди
- завербувати всіх 4 рекрутів
- мати на полі всіх 8 робітників
- показати 1 карту виконаної цілі
- виграти бій (щонайбільше 2 рази)
- здобути 18 очок популярності
- здобути 16 очок сили

ПЕРЕМОГА

Перемагає той, хто на кінець гри матиме найбільший грошовий капітал. Зазвичай для перемоги вистачає близько 75 \$. Монети можна накопичувати протягом гри, проте найбільше ви їх заробите під час кінцевого підрахунку капіталів за:

- кожен викладену зірку
- кожен контрольовану територію
- кожні 2 контрольовані ресурси

Кількість отримуваних монет визначатиметься вашою позицією на треку популярності. Здобувши більшу популярність, ви отримаєте більше монет. Також ви можете отримати трохи додаткових монет залежно від того, де збудували споруди.



ЗАГАЛЬНІ КОМПОНЕНТИ

ЗМІСТ

КОМПОНЕНТИ	2-3
КЛЮЧОВІ ПОНЯТТЯ	4
ТИПИ ФІГУРОК	5
ПРИГОТУВАННЯ	6-9
ПЕРЕБІГ ГРИ	10
ДІЇ ВЕРХНЬОГО РЯДУ	11-13
ДІЇ НИЖНЬОГО РЯДУ	14-20
ВЛАСТИВОСТІ НАЦІЙ	21
БІЙ	22-23
ПРИГОДИ	24
ФАБРИКА	25
ЦІЛІ	26
АЛЬЯНСИ ТА ХАБАРИ	26
ВИКЛАДАННЯ ЗІРОК	27
КІНЕЦЬ ГРИ ТА ПІДРАХУНОК	
КАПІТАЛІВ	28-29
ГЕРОЇ	30
ОСНОВНІ ПРАВИЛА	31

ПРИМІТКА АВТОРА. Чому гра називається «Коса»? Коса — це водночас знаряддя хліборобства та зброя, що ідеально поєднує в собі ці два елементи гри. Ваші робітники так само потребують захисту з боку військових сил, як уся ваша імперія залежить від ресурсів, які вони видобувають.

1 довідник



5 планшетів гравців



1 ігрове поле



80 маркерів ресурсів

(по 20 маркерів кожного ресурсу: їжі, металу, дерева й нафти)



80 монет



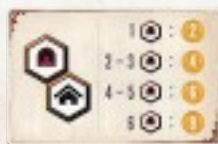
12 жетонів накопичення



12 жетонів пригод



6 плиток бонусів споруд



42 карти бою (жовті)



23 карти цілей (бежеві)



28 карт пригод (зелені)



12 карт Фабрики (пурпурові)



2 диски сили



5 карт переправи



5 карт-пам'яток



КОМПОНЕНТИ НАЦІЙ

НАЦІЯ



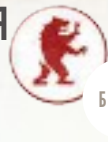
НОРДІЯ

СИНІЙ



САКСОНІЯ

ЧОРНИЙ



ПОЛАНІЯ

БІЛИЙ



КРИМ

ЖОВТИЙ



РУСВЕТ

ЧЕРВОНИЙ

ОСНОВНИЙ
КОЛІР

1 планшет нації



1 фішка дії



1 фішка популярності



1 фішка сили



6 фішок зірок



4 фішки споруд



4 фішки рекрутів



4 фігурки мехів



1 фігурка героя



8 фігурок робітників



6 кубиків технологій



КЛЮЧОВІ ПОНЯТТЯ

ТЕРИТОРІЯ

Територія – це шестикутник на ігровому полі, позначений одним з таких типів місцевості:



ФЕРМА



ЛІС



ГОРА



ТУНДРА



СЕЛО



ОЗЕРО



ФАБРИКА

ПЕРВИННІ ТИПИ МІСЦЕВОСТІ

БАЗА НАЦІЇ

Кожен гравець має базу, що слугує відправним пунктом його імперії, а також місцем відступу в разі поразки в бою.

БАЗА – НЕ ТЕРИТОРІЯ. Базу не вважають територією, тому на жодну базу (і на свою теж) не можна ані переміщати фігурки, ані будувати на ній споруди чи розмішувати мехи.

ДОДАТКОВІ НАЦІЇ. На ігровому полі є 2 бази без відповідних компонентів. Вони призначені для націй з майбутніх доповнень до гри.



КОНТРОЛЬ

Ви контролюєте територію, якщо на ній є принаймні одна ваша фігурка (герой, робітник чи мех) **або** на ній є ваша споруда й немає жодного ворожого героя, робітника чи меха.

У будь-який момент гри лише один гравець може контролювати територію.

4

РЕСУРСИ

Після вироблення маркери ресурсів (дерева, їжі, металу й нафти) залишають на ігровому полі. Ви можете витрачати ресурси лише з контрольованих вами територій.

ВИКОРИСТАННЯ РЕСУРСІВ З БУДЬ-ЯКИХ КОНТРОЛЬОВАНИХ ВАМИ ТЕРИТОРІЙ. Для виконання дій на територіях у будь-якій частині ігрового поля ви можете витрачати ресурси з будь-яких контрольованих вами територій. Наприклад, ви можете витратити 3 маркери металу, викладені на одній чи кількох контрольованих вами територіях, щоб розмістити мех на ту саму чи іншу територію (якщо на тій території є ваш робітник).

ЗАПАС. Витративши ресурс, ви забираєте його з поля і кладете до загального запасу біля поля. Коли ви виробляєте чи купуєте ресурс (див. «Дії верхнього ряду» на с. 12–13), то переміщуєте його із загального запасу на територію, де він був отриманий. Обмежень щодо кількості ресурсів у грі немає. У разі потреби використовуйте жетони накопичення.

РОБІТНИКИ – НЕ РЕСУРС. Ресурси – це дерево, їжа, метал і нафта. Робітників не вважають ресурсом.

ПРИКЛАД КОНТРОЛЮ РЕСУРСІВ. Нордичне королівство контролює всі території, де розміщені його фігурки та споруди (фігурка героя із синьою підставкою, сині фігурки меха й робітника, а також синя фішка споруди). Нордія може витрачати будь-які ресурси з цих територій, крім маркерів металу з території в лівому нижньому куті, бо там немає ані її фігурок, ані споруд.



ТИПИ ФІГУРОК

Кожному із трьох типів фігурок у грі (герої, мехи й робітники) властиві дві спільні риси:

- вони можуть переміщатися ігровим полем (однак початково не здатні переміщатися через річки й на озера);
- вони здатні переносити будь-яку кількість маркерів ресурсів.

Крім цього, кожен тип фігурок наділений власними особливостями. Детальніше про них читайте в правилах далі.

ГЕРОЙ	МЕХИ	РОБІТНИКИ
<ul style="list-style-type: none"> ☑ БІРАТЬ УЧАСТЬ У БОЯХ ☑ БІРАТЬ УЧАСТЬ У ПРИГОДАХ ☑ НА ТЕРИТОРІЇ ФАБРИКИ БІРАТЬ КАРТИ ФАБРИКИ 	<ul style="list-style-type: none"> ☑ БІРАТЬ УЧАСТЬ У БОЯХ ★ ПЕРЕНОСИТЬ З ТЕРИТОРІЇ НА ТЕРИТОРІЇ БІЛЬШУ КІЛЬКІСТЬ РОБІТНИКІВ 	<ul style="list-style-type: none"> ○ ВИРОБЛЯЮТЬ РЕСУРСИ ★ РОЗМІЩУЮТЬ НА ПОЛІ МЕХИ ★ БУДУВАЮТЬ СПОРУДИ
<p>Усі фігурки можуть перевозити будь-яку кількість маркерів ресурсів. Початково фігурки можуть переміщатися на 2 території, не перетинаючи річки й не переміщуються за озеро. Щоразу, коли під час бою воєні герой і/або мехи змушують робітників створювати відступити (випадає переміщення чи бою), ви втрачаєте 1 очко лояльності за кожного з цих робітників. У разі перемоги в бою одержує вигоду. Переможений отримує 1 карту бою, якщо вперше в грі виграє 1 очко сили.</p>		



Герой може брати участь у боях і пригодах, а також один раз за гру отримати карту Фабрики, якщо завершить своє переміщення на Фабриці. На ігровому полі вас представляє ваш герой. Лідер нації доручив вам підкорити недосліджені землі навколо занепакої Фабрики.



Мех може брати участь у боях, а також під час руху переносити будь-яку кількість робітників. **Мех не може переносити вашого героя.** Мехи створені для безпосередніх бойових дій і стримування інших націй від агресії. Вони доволі великі й можуть перевозити робітників під своїми залізними панцирами.



Робітники можуть виробляти ресурси й нових робітників, розміщувати на полі мехи й будувати споруди. Це місцеві жителі, що поділяють ваші погляди й допомагають вам розбудовувати імперію.



Візуальна підказка. У боях можуть брати участь лише пластикові фігурки (герої та мехи). Дерев'яні компоненти (робітники, ресурси, споруди) участі в боях не беруть.

ПРИГОТУВАННЯ

ПРИГОТУВАННЯ ІГРОВОГО ПОЛЯ



ЖЕТОНИ ПРИГОД (ЗЕЛЕНИЙ КОМПАС). Покладіть по 1 жетону пригод на кожен територію поля, позначену символом пригоди (усього 11 жетонів).



РЕСУРСИ Й МОНЕТИ. Сформуйте біля ігрового поля загальний запас із маркерів ресурсів (дерево, нафта, їжа й метал), монет і жетонів накопичення.



ТРЕК ТРИУМФУ

ТРЕК ПОПУЛЯРНІСТІ

ТРЕК СИЛИ

КАРТИ БОЮ (ЖОВТІ).

Перетасуйте карти бою і покладіть їх на поле. Якщо потрібно взяти карту бою, а колода вичерпана, перетасуйте скид і сформуйте з нього нову колоду. Якщо карт нема ні в колоді, ні у скиді, то ви не берете карт.

КАРТИ ФАБРИКИ (ПУРПУРОВІ).

Перетасуйте карти Фабрики й відберіть X випадкових карт долілиць, де X означає кількість гравців + 1. Покладіть долілиць ці карти на поле, а решту карт Фабрики не дивлячись поверніть у коробку.

КАРТИ ПРИГОД (ЗЕЛЕНІ).

Перетасуйте карти пригод і покладіть їх на ігрове поле.

КАРТИ ЦІЛЕЙ (БЕЖЕВІ).

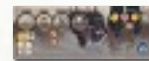
Перетасуйте карти цілей і покладіть їх на ігрове поле.

ПЛИТКА БОНУСІВ СПОРУД. Візьміть одну випадкову плитку бонусів споруд і покладіть її горілиць трохи нижче треку популярності.



ВИБІР НАЦІЇ

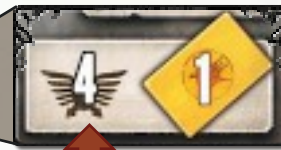
Перетасуйте планшети націй і планшети гравців та роздайте гравцям по одному кожного з планшетів. Кожен гравець сідає якомога ближче до своєї бази, поклавши перед собою планшет гравця і планшет нації. Гравці сидять у такому порядку (за годинниковою стрілкою): Нордія, Русвет, Крим, Саксонія, Поланія. Такі комбінації планшета нації та планшета гравця, як Русвет + промисловий та Крим + патріотичний – **заборонені**. Якщо гравець отримав будь-яку з цих комбінацій, то повинен скинути планшет гравця і наважання взяти інший.



ПОЧАТКОВІ КАРТИ Й ПОЗИЦІЇ НА ТРЕКАХ

У правій частині планшета гравця та планшета нації вказані ваші початкові карти й позиції на треках.

ПЛАНШЕТ НАЦІЇ



ФІШКА СИЛИ. Покладіть свою фішку сили () на вказану поділку на треку сили на ігровому полі. Сила витрачається в боях.

КАРТИ БОЮ. Візьміть вказану кількість карт бою. Кількість ваших карт бою – доступна всім інформація, проте їхній зміст – таємниця для суперників.

ПЛАНШЕТ ГРАВЦЯ



ФІШКА ПОПУЛЯРНІСТІ. Покладіть свою фішку популярності (серце) на вказану поділку на треку популярності на ігровому полі.

КАРТИ ЦІЛЕЙ. Візьміть вказану кількість карт цілей. Зміст цих карт ви тримаєте в таємниці від суперників. Коли всі гравці візьмуть вказану кількість карт цілей, решту карт покладіть на ігрове поле.

МОНЕТИ. Візьміть вказану кількість монет і покладіть їх на свій планшет нації. Хоча сума ваших монет не таємниця, однак ви не зобов'язані її всім розголошувати. Сума монет на руках суперників не впливає на ваші рішення у грі.



ГЕРОЙ

Поставте свого героя (фігурку людини з твариною) на базу вашої нації.

РОБІТНИКИ

Розмістіть по 1 своєму робітникові на кожен з територій, прилеглих по суші до вашої бази (усього 2 робітники).

ПРИГОТУВАННЯ

(продовження)

ПЛАНШЕТ ГРАВЦЯ

На своєму планшеті гравця ви вибиратимете дії, які виконуватимете впродовж гри.

КУБИКИ ТЕХНОЛОГІЙ. Покладіть 6 кубиків технологій на зелені комірки з чорним квадратиком у правому нижньому куті, які ви знайдете на своєму планшеті гравця.



ПРИКЛАД

РОБІТНИКИ. 6 робітників, які залишилися, помістіть на прямокутні клітинки над дією виробництва.

ФІШКИ СПОРУД. Помістіть 4 фішки споруд (арсенал, монумент, шахта та млин) на призначені для них комірки. Кожен гравець має однаковий набір споруд.

ФІШКА ДІЇ. Поставте свою фішку дії біля планшета гравця.



ФІШКИ РЕКРУТІВ. Помістіть 4 фішки рекрутів (дерев'яні циліндри) на круглі комірки в нижньому ряді планшета гравця.



ПЕРШИЙ ГРАВЕЦЬ

Першим виконує хід гравець із найменшим номером планшета гравця (число у правій частині планшета). Далі гравці виконують ходи за годинниковою стрілкою.

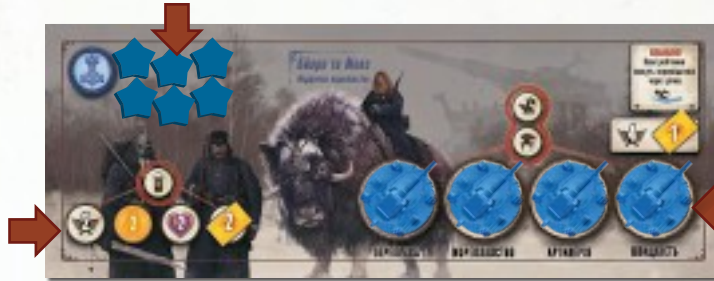
ПРИМІТКА АВТОРА. Що більше число на планшеті гравця, то вигідніші початкові позиції на окремих треках. Це компенсація за те, що під кінець гри утасники з найбільшими номерами, імовірно, виконають на 1 хід менше від першого гравця.



ПЛАНШЕТ НАЦІЇ

На планшеті нації гравець тримає свої мехи, зірки й монети. На кожному планшеті нації у правому верхньому куті вказана її особлива властивість.

ЗІРКИ. Покладіть свої 6 фішок зірок у лівий кут планшета нації біля емблеми нації.



Не закривайте зірками одноразові бонуси за рекрутів у лівому нижньому куті. Ви здобуватимете ці бонуси впродовж гри, вербуючи рекрутів.

МЕХИ. Помістіть свої 4 фігурки мехів на 4 місця властивостей меха/героя, вказаних на планшеті нації.

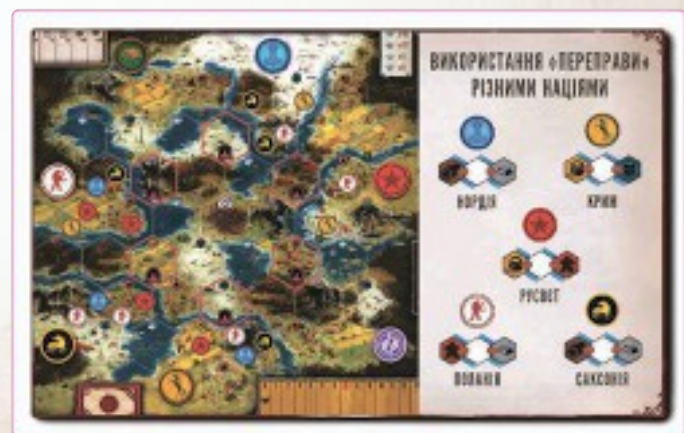
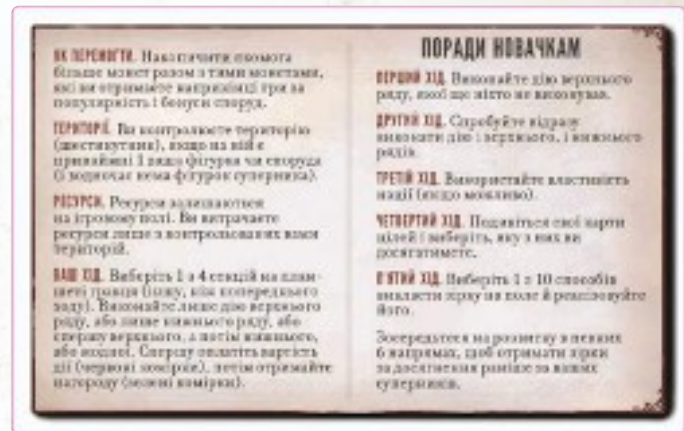
КАРТА-ПАМ'ЯТКА

Радимо не намагатися одразу пояснити новачкам усі нюанси правил гри. Натомість роздайте кожному гравцеві по карті-пам'ятці. На одній стороні карти вказана ключова інформація про його фігурки, а на іншій – короткий виклад принципів гри й поради про те, що варто робити протягом перших п'яти ходів.

Найпевніше, у першій партії вам не вдасться вгадати якийсь хитромудрий план чи ретельно розібратися в кожному можливому правилі. Просто починайте грати й пізнавайте ігровлад, за потреби звертаючись за допомогою до книжки правил.

КАРТА ПЕРЕПРАВИ

Кожен гравець отримує по одній карті переправи. Ці карти показують можливості перетину водойм різними націями за умови, що гравець розблокував для своїх мехів цю властивість. Кожна нація використовує цю властивість по-своєму (докладніше про це читайте на с. 15-17).



ПЕРЕБІГ ГРИ

У грі «Коса» немає раундів чи фаз, перебіг гри полягає у безперервній послідовності дій. Гравці по черзі виконують ходи, поки хтось із них не покладе на ігрове поле (на трек триумфу) свою 6-у зірку, негайно завершуючи гру.

У свій хід ви виконуєте у вказаному порядку такі дії:

1. Ставите фішку дії на іншу секцію свого планшета гравця (не на ту саму, де вона була під час вашого попереднього ходу).
2. Виконуєте один раз дію верхнього ряду вибраної секції (необов'язково).
3. Виконуєте один раз дію нижнього ряду вибраної секції (необов'язково).

Отже, за хід ви можете виконати 1 дію, 2 дії (спершу верхню, потім нижню) або жодної (проте вам усе одно треба переставити фішку дії). Ресурси, отримані завдяки дії верхнього ряду, можна використати для оплати дії нижнього ряду. Крім того, під час свого ходу ви можете відкрити одну зі своїх карт цілей, якщо виконуєте всі вказані на ній умови (див. розділ «Цілі» с. 26).

Вартість дії (червоні комірки) та винагорода за її виконання (зелені комірки) визначаються кількістю вільних комірок на вашому планшеті гравця перед виконанням відповідної дії. Вибравши дію, ви спершу оплачуєте її вартість, а після цього отримуєте винагороду (або частину нагороди, якщо забажаєте). У свій хід ви можете виконати певну дію лише раз.

Після завершення вашого ходу настає черга наступного за годинниковою стрілкою гравця. Якщо крім дії верхнього ряду, ви ще виконуєте дію й нижнього, то наступний гравець уже може починати свій хід (так ви не затягуватимете гру).



ДІЯ ОЗБРОЄННЯ
(та споруда під нею)

ДІЯ МОДЕРНІЗАЦІЇ
(та рекрутський бонус праворуч)

ДІЇ ВЕРХНЬОГО РЯДУ

ДІЯ ОЗБРОЄННЯ	ДІЯ ВИРОБНИЦТВА	ДІЯ ПЕРЕМІЩЕННЯ	ДІЯ ТОРГІВЛІ

ДІЇ НИЖНЬОГО РЯДУ

ДІЇ ВЕРХНЬОГО РЯДУ

Порядок дій верхнього ряду різний для кожної з націй, проте самі дії однакові для всіх. Описані далі вигляд планшетів гравців, а також вартість дій і винагороди за їх виконання, представляють початкові умови цих планшетів.



ПЕРЕМІЩЕННЯ

Виконайте щось одне з цього («/» означає «або»):

ПЕРЕМІЩЕННЯ. Перемістіть 1–2 *різні* контрольовані вами фігурки (героя, робітника чи меха) з однієї території (чи бази) на одну прилеглу територію.

ОТРИМАННЯ МОНЕТ(И). Отримайте 1\$.

Докладніше про переміщення:

РЕСУРСИ Й РОБІТНИКИ. Під час переміщення фігурки можуть підбирати й переносити з території на територію будь-яку кількість маркерів ресурсів.

МЕХИ. Мехи можуть переносити будь-яку кількість ресурсів і робітників (але не героя). Якщо під час переміщення мех переносить робітників, то це вважають переміщенням самого меха, а не робітників. Тому ви можете перемістити кілька робітників мехом, а потім перемістити одного з робітників самостійно. У межах дії переміщення ви також можете спершу перемістити робітника на територію з мехом, а потім мехом перенести цього робітника далі.



РІЧКИ Й ОЗЕРА. Початково фігурки не можуть перетинати річки й переміщатися на озера. Однак деякі властивості героїв/мехів дозволяють обходити це правило (див. властивості **мехів** Поланії та Нордії, с. 16–17).

РІЧКА. Річкою вважають водойму, що розділяє дві території із сушею.

ОЗЕРО. Озером вважають водойму, що займає весь шестикутник території. Озеро простягається зі свого шестикутника до найближчої прилеглої берегової лінії. У цьому прикладі вгорі, якщо гравець володіє властивістю переміщення на озера, то зможе переміститися на озеро з кожної прилеглої території.

ТУНЕЛІ. Під час виконання дії переміщення будь-якою фігуркою всі території із символом тунелю (🏰) вважають прилеглими.

ПЕРЕМІЩЕННЯ НА ТЕРИТОРІЮ, КОНТРОЛЬОВАНУ СУПЕРНИКОМ

ТЕРИТОРІЯ, КОНТРОЛЬОВАНА РОБІТНИКАМИ

» Якщо ваш **герой чи мех** переміщається на територію, контрольовану робітниками суперника (і ніякими іншими фігурками), його переміщення на цьому завершується (навіть якщо властивість мехів дозволяє йому переміститися далі). Усі робітники суперника на цій території негайно повертаються на базу своєї нації, залишаючи на місці всі маркери ресурсів. Ви втрачаєте по 1 очку популярності за кожного робітника, що змушений був відступити (вони не зрадили тому, що ви прогнали їх із власних земель). Якщо ви не можете далі зменшити свою популярність, робітники суперника все одно відступають.

» Ваші **робітники** не можуть самостійно переміститися на територію, контрольовану робітниками суперника.

ТЕРИТОРІЯ, КОНТРОЛЬОВАНА СПОРУДОЮ

» Усі фігурки можуть переміщатися на територію, контрольовану лише спорудою. З цієї миті територію контролює гравець, що перемістив на неї свою фігурку.

ТЕРИТОРІЯ, КОНТРОЛЬОВАНА ГЕРОЄМ І/АБО МЕХОМ

» Якщо ваш **герой чи мех** переміщається на територію, контрольовану героєм і/або мехом суперника, його переміщення на цьому завершується (навіть якщо властивість мехів дозволяє йому переміститися далі). Суперник тимчасово ще контролює цю територію. Якщо після завершення дії переміщення виявляється, що принаймні один з ваших мехів чи ваш герой перебуває на території з мехами чи героєм суперника, починається бій (див. розділ «Бій» на с. 22–23).

» Ваші **робітники** не можуть самостійно переміститися на територію чи залишити її, якщо вона контролюється мехами і/або героєм суперника.

БАЗА НАЦІЇ. Початково ви не можете використовувати дію переміщення, щоб перемістити будь-яку фігурку з ігрового поля на базу (свою чи суперника).

ПРИГОДИ. Якщо ви переміщаєте свого **героя** на територію із жетоном пригоди, його переміщення на цьому завершується, і в цей хід він більше не може переміщатися. Якщо після проведення усіх боїв поточного ходу ваш герой досі перебуває на території із жетоном пригоди, то ви скидаєте цей жетон і берете участь у пригоді (див. «Пригоди» с. 24).

БЕЗ ОБМЕЖЕНЬ. Кількість фігурок одного гравця на одній території необмежена.

ДІЇ ВЕРХНЬОГО РЯДУ

(продовження)



ОЗБРОЄННЯ

Оплатіть вартість дії (1 \$) й отримайте щось одне з цього:

СИЛА. Збільште на 2 очки свою силу на треку сили. Сила витрачається під час бою.

КАРТА(И) БОЮ. Візьміть 1 карту бою з колоди. Карты бою застосовують для збільшення сили в бою (ви можете використати не більше ніж 1 карту бою за кожного героя чи меха, що бере участь у бою). Якщо вам потрібно взяти карту, а колода карт бою вичерпалася, перетасуйте скид і сформуєте з нього нову колоду. Якщо ні в колоді, ні в скиді немає карт, то ви не берете карти.



ТОРГІВЛЯ

Оплатіть вартість дії (1 \$) й отримайте щось одне з цього:

РЕСУРСИ. Візьміть будь-які 2 ресурси (нафту, їжу, метал і/або дерево в будь-якій комбінації) та покладіть їх на контрольовану вами територію, де є принаймні 1 ваш робітник. Ви не можете виконати дію торгівлі, якщо всі ваші робітники перебувають на вашій базі.

ПОПУЛЯРНІСТЬ. Збільште на 1 очко свою популярність на треку популярності. Популярність витрачається під час пригод і вона визначає ваш множник очок наприкінці гри.

СТРАТЕГІЧНА ПІДКАЗКА. Попри те, що виробництво приносить гравцеві значну кількість ресурсів, не варто недооцінювати переваги торгівлі. Наприклад, інколи вигідніше отримати потрібний ресурс завдяки торгівлі, ніж переміщувати робітника на територію з цим ресурсом (особливо тоді, коли дію переміщення можна використати ефективніше). До того ж торгівля надає вам доступ до ресурсів, яких немає на ваших землях.





ВИРОБНИЦТВО

Оплатіть вартість дії виробництва (визначається символами на червоних комірках, що були порожні *перед* початком виконання дії) та виберіть 1–2 *різні* контрольовані вами території. Усі робітники на вибраних територіях можуть виробляти ресурси.

Кожен робітник, розміщений на вибраних для виробництва територіях, може виробити 1 ресурс відповідного типу місцевості. Маркер **ресурсу** кладуть на територію, де його виробили. Якщо робітник «виробляє» іншого **робітника** (територія села), то після сплати вартості візьміть крайнього лівого робітника зі свого планшета гравця і помістіть його на територію цього села.

ПЕРВИННІ ТИПИ МІСЦЕВОСТІ

ТИП МІСЦЕВОСТІ	ВИРОБНИЦТВО
 ГОРА	 МЕТАЛ
 ФЕРМА	 ЇЖА
 ТУНДРА	 НАФТА
 ЛІС	 ДЕРЕВО
 СЕЛО	 РОБІТНИК
 ОЗЕРО	
 ФАБРИКА	

ПРИКЛАД. Якщо ви вирішуєте виробляти на 2 територіях (ферма з 1 робітником і гора з 2 робітниками), ви виробите 1 маркер їжі на фермі та 1 чи 2 маркери металу на горі.



ОБОВ'ЯЗКОВА ПЛАТА. Як і з рештою дій у грі, ви повинні оплатити повну вартість виконання дії виробництва. Якщо вам бракує монет, популярності і/або сили, ви повинні вибрати іншу дію.

БЕЗ ОБМЕЖЕНЬ. На одній території може перебувати будь-яка кількість ресурсів чи робітників. Кількість ресурсів у грі необмежена. За потреби використовуйте жетони накопичення, викладаючи їх на ігрове поле поруч із маркерами ресурсів.

РОБІТНИКИ НАЗАВЖДИ. Розмістивши робітника на ігровому полі, ви вже не зможете повернути його на планшет гравця.

Інколи, хоч і доволі рідко, буває так, що гравець не має змоги виконати жодну дію (наприклад, ви виконали дію переміщення, і тепер вам бракує монет, ресурсів, сили чи популярності). У такому разі гравець мусить виконати «порожній хід», тобто перенести фішку дії в іншу секцію, але не виконувати ніяких дій. Щоб уникати подібних ситуацій, ми радимо ошадливо використовувати монети на початку гри.

ДІЇ НИЖНЬОГО РЯДУ

Порядок дій нижнього ряду однаковий для кожної з націй, проте вартості й нагороди відрізняються. Описані в цьому розділі вигляд планшетів гравців, а також вартість дій і винагороди за їх виконання, представляють початкові умови цих планшетів.

ОДНОЧАСНІ ХОДИ. Зазвичай, коли гравець виконує дію нижнього ряду (яка не цікавить інших гравців, проте забирає певний час), наступний гравець може починати виконувати свій хід.

МОНЕТИ. Більшість дій нижнього ряду приносять гравцеві принаймні 1 монету після оплати вартості однієї з цих дій. Ми радимо гравцям забирати монети до початку цієї дії, щоб не забувати отримувати їх. Гравець може відмовитися брати монети (наприклад, якщо це суперечить його цілі).

ВИЧЕРПАННЯ ДІЇ. Упродовж гри ви можете «вичерпати» якусь дію нижнього ряду (наприклад, якщо вам нічого буде модернізувати дією модернізації). У такому разі ви далі можете виконувати цю дію, оплачуючи її вартість та отримуючи монети (а також рекрутський бонус, якщо можливо).

РЕКРУТИ. Кожна з дій нижнього ряду має постійний рекрутський бонус (зелене коло). Якщо ця комірка порожня, то гравець отримує нагороду, коли його сусід чи він сам виконує відповідну дію (див. розділ «Вербування» на с. 20).

МОДЕРНІЗАЦІЯ

Модернізація підвищує ефективність інфраструктури вашої імперії. Для модернізації потрібна нафта.

Щоб виконати дію модернізації, оплатіть її вартість, візьміть кубик технології з будь-якої зеленої комірки вашого планшета гравця і покладіть його на будь-яку вільну червону комірку з пунктирною рамкою. Червоні комірки із суцільною рамкою недоступні для модернізації.

ПРИКЛАД. Ви хочете виробляти ресурси на 3 територіях, а не 2 (у цьому прикладі не звертайте уваги на млин) і також хочете зменшити вартість вербування рекрутів на 1 їжу. Вибравши дію модернізації, ви платите нафту та отримуєте монети, потім берете кубик технології із зеленої комірки (з нагороди за дію виробництва) та кладете його на будь-яку червону комірку з пунктирною рамкою (у цьому прикладі – це комірка вартості дії вербування).



РОЗМІЩЕННЯ

Ви можете розмішувати на полі мехи (фігурки), щоб захищати своїх робітників, розширювати свою імперію чи наділяти новими властивостями свого героя чи решту мехів. Для виконання дії розміщення мехів потрібний метал.

Щоб розмістити мех, оплатіть його вартість, виберіть **будь-який** мех зі свого планшета нації та помістіть мех на контрольовану вами територію, де є принаймні 1 ваш робітник. Ви не можете розмішувати мех на території озера (навіть якщо властивість мехів вашої нації дозволяє їм переміщатися на озера).

Відтепер ваш герой і всі мехи (але не робітники) володіють властивістю, вказаною на звільненому місці меха на планшеті нації.



САКСОНІЯ



ПЕРЕПРАВА. Ваш герой і мехи можуть переходити через річки, щоб переміщатися в ліси й гори.

ШТОЛЬНІ. Виконуючи дію переміщення своїм героєм і мехами, ви трактуєте контрольовані вами гори й усі тунелі як прилеглі. Наприклад, якщо ваш мех розташований на горі, він може переміститися на: а) будь-яку іншу контрольовану вами гору; б) будь-яку територію з тунелем (або вашою шахтою).

РОЗЗБРОЄННЯ. Перед тим як розпочати бій на території з тунелем чи вашою шахтою, суперник, що воює з вами, втрачає 2 очки сили. Ця втрата сили позначається на треку сили. Ви можете застосувати цю властивість лише 1 раз за бій, а не 1 раз за кожну фігурку.

ШВИДКІСТЬ. За одне переміщення ваш герой і мехи можуть переміститися на одну територію далі, ніж зазвичай. Якщо якась із цих фігурок переміщається на територію з героєм, мехом чи робітником суперника, її переміщення завершується, і вона більше не може рухатися протягом цього ходу. Переміщення з одного тунелю в інший усе одно рахують як 1 переміщення, тому завдяки цій властивості ви можете переміститися ще на 1 додаткову територію до чи після переміщення через тунель. Володіючи цією властивістю, ваші мехи можуть підбирати й залишати на території ресурси й робітників під час виконання дії переміщення.

ДІЇ НИЖНЬОГО РЯДУ

(продовження)

РУСВЕТ



ПЕРЕПРАВА. Ваш герой і мехи можуть переходити через річки, щоб переміститися на ферми й у села.

УРБАНІЗАЦІЯ. Виконуючи дію переміщення своїм героєм і мехами, ви трактуєте Фабрику й контрольовані вами села як прилегли. Наприклад, якщо ваш мех перебуває в селі, він може переміститися: а) у будь-яке інше контрольоване вами село; б) на Фабрику.

НАРОДНА АРМІЯ. Якщо ви воюєте на території принаймні з 1 вашим робітником, то можете зіграти 1 додаткову карту бою. Для участі в бою вам усе одно потрібен герой чи мех. Наприклад, якщо в бою беруть участь ваші 2 мехи й 3 робітники, ви можете зіграти до 3 карт бою (по 1 за кожного мех та 1 за наявність робітників).

ШВИДКІСТЬ. За одне переміщення ваш герой і мехи можуть переміститися на одну територію далі, ніж зазвичай. Докладніше див. на с. 15.

НОРДІЯ



ПЕРЕПРАВА. Ваш герой і мехи можуть переходити через річки, щоб переміститися в ліси й гори.

МОРЕПЛАВСТВО. Ваш герой і мехи можуть переміститися на озера та з озер, а також відступати на сусідні озера (фігурки надалі можуть відступати й на свою базу). Ця властивість дозволяє трактувати шестикутники з озерами як звичайні території для переміщення. Якщо мех переносить робітників на озеро (під час дії переміщення чи відступу) або якщо герой чи мех переносить ресурси на озеро, ви не можете покидати озеро, залишаючи на ньому цих робітників і ресурси, як і не можете переміщати робітника з озера без допомоги

меха. Озеро вважають територією, тож коли тут зійдуться фігурки двох націй, здатних переміщатися озерами, це може привести до бою. На озері не можна будувати споруди чи розмішувати мехи.

АРТИЛЕРІЯ. Перед початком бою ви можете витратити 1 очко сили, щоб суперник, який воює з вами, втратив 2 очки сили. Ці втрати сили позначають на треку сили. Ви можете застосувати цю властивість лише 1 раз за бій, а не 1 раз за кожну фігурку.

ШВИДКІСТЬ. За одне переміщення ваш герой і мехи можуть переміститися на одну територію далі, ніж зазвичай. Докладніше див. на с. 15.

КРИМ



ПЕРЕПРАВА. Ваш герой і мехи можуть переходити через річки, щоб переміститися на ферми й у тундру.

КОЧУВАННЯ. Незалежно від відстані ваш герой і мехи можуть з будь-якої території чи бази переміститися на будь-яку неактивну базу чи вашу власну базу. Неактивна база – це база нації, що не бере участі в поточній грі (також стосується і націй з доповнень). Зазвичай гравцям заборонено переміститися на бази, але ця властивість дозволяє знехтувати цим правилом.

РОЗВІДКА. Перед початком бою можете вкрати одну випадкову карту бою в суперника й додати її собі на руку. Ви можете застосувати цю властивість лише 1 раз за бій, а не 1 раз за кожну фігурку.

ШВИДКІСТЬ. За одне переміщення ваш герой і мехи можуть переміститися на одну територію далі, ніж зазвичай. Докладніше див. на с. 15.

ПОЛАНІЯ



ПЕРЕПРАВА. Ваш герой і мехи можуть переходити через річки, щоб переміститися в села й гори.

ЗАНУРЕННЯ. Ваш герой і мехи можуть переміститися на озера та з озер, а також з одного озера на інше (за аналогією з переміщенням через тунелі). Якщо мех переносить робітників на озеро або якщо герой чи мех переносить ресурси на озеро, ви не можете покинути озеро, залишаючи на ньому цих робітників і ресурси, як і не можете перемістити робітника з озера без допомоги меха. Озеро вважають територією, тож коли тут зйдуться фігурки двох націй, здатних переміститися озерами, це може привести до

бою. На озері не можна будувати споруди чи розмішувати мехи.

ПРИЯТЕЛЬСТВО. Бувши нападником і перемігши в бою, ви не втрачаєте очок популярності, змушуючи робітників суперника відступити. Ця властивість застосовується щоразу під час вашого ходу, коли ваш герой чи мехи змушують робітників суперника відступити після бою.

ШВИДКІСТЬ. За одне переміщення ваш герой і мехи можуть переміститися на одну територію далі, ніж зазвичай. Докладніше див. на с. 15.

ДІЇ НИЖНЬОГО РЯДУ

(продовження)

БУДІВНИЦТВО

Завдяки будівництву споруд ви можете розширити можливості своїх дій, контролювати території та отримати бонуси наприкінці гри. Для виконання дії будівництва потрібне дерево.

Щоб побудувати споруду, оплатіть її вартість, виберіть **будь-яку** споруду зі свого планшета гравця та покладіть її на контрольовану вами територію, де є принаймні 1 ваш робітник.

1 ТЕРИТОРІЯ – 1 СПОРУДА. На кожній території можна збудувати не більше ніж одну споруду. Тож якщо ви першим побудуєте споруду на певній території, то пізніше ні ви, ні решта гравців не можуть збудувати на ній іншу споруду.

КОНТРОЛЬ СПОРУД. Суперники не можуть використовувати властивості ваших споруд. Властивості ваших споруд завжди доступні вам, навіть якщо ви не контролюєте територій, на яких вони збудовані.

КОНТРОЛЬ ТЕРИТОРІЙ. Ви контролюєте територію зі своєю спорудою, навіть якщо на ній немає ваших фігурок. Однак якщо на території з вашою спорудою опиниться фігурка суперника, то вже він контролюватиме цю територію.

ПОСТІЙНІСТЬ. Збудовані споруди не можна ані знищити, ані перемістити.

ФАБРИКА. Ви можете побудувати споруду на території Фабрики.

ДЕ НЕ МОЖНА БУДУВАТИ. Ваша база – не територія, тому будувати на ній не можна. Також заборонено будувати споруди на озерах.

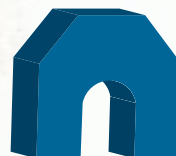
ПОСТІЙНИЙ БОНУС. Забираючи фішку споруди з планшета гравця, ви звільняєте зелену комірку, з якої ви отримуватимете нагороду щоразу, коли виконуватимете відповідну дію верхнього ряду, розміщену відразу над цією коміркою.



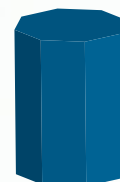
МОНУМЕНТ. Щоразу, виконуючи дію озброєння, ви отримуєте 1 очко популярності.



МЛИН. Щоразу, виконуючи дію виробництва, ви трактуєте територію з млином як додаткову (бонусну) територію для виробництва. Млин виробляє ресурси як робітник. Якщо на території з млином є фігурки робітників, вони також можуть виробляти ресурси.



ШАХТА. Шахта діє як тунель, але тільки ви можете користуватися нею. Ви можете переміщати фігурки на територію із шахтою або з неї, ніби це тунель (навіть якщо територію із шахтою контролює суперник). На відміну від інших споруд, ця властивість шахти постійна й діє на переміщення всіх ваших фігурок.



АРСЕНАЛ. Щоразу, виконуючи дію торгівлі, ви також отримуєте 1 очко сили.

БОНУС НАПРИКІНЦІ ГРИ. Наприкінці гри гравці отримують монети за досягнення цілей, вказаних на плитці бонусів споруд, вибраної навмання під час приготування до гри. Ви отримуєте цей бонус, навіть якщо територія з вашою спорудою контролюється суперником. Бонус споруд символізує внесок будівництва в розвиток вашої імперії.



ПРИКЛАД. У цьому прикладі гравці отримують бонуси за кількість озер, прилеглих до їхніх споруд. Якщо ваші 2 споруди розташовані так, як показано на малюнку, ви отримаєте 6 \$ за 4 озера. Ці монети будуть вашими, навіть якщо ви не контролюєте території зі своїми спорудами.

Докладніше про 6 плиток бонусів споруд:

	1 : 2
	2-3 : 4
	4-5 : 6
	6 : 9

Кількість територій з тунелями, прилеглих до ваших споруд. Кожен тунель рахують лише 1 раз. Для цього бонусу шахти не вважають тунелями. Території вважають прилеглими, навіть якщо їх розділяє річка.

	1 : 2
	2-3 : 4
	4-5 : 6
	6-7 : 9

Кількість озер, прилеглих до ваших споруд. Кожне озеро рахують лише 1 раз.

	1 : 2
	2-3 : 4
	4-5 : 6
	6-7 : 9

Кількість територій із символами пригод, прилеглих до ваших споруд. Кожну пригоду рахують лише 1 раз. Наявність жетона пригоди на території необов'язкова. Території вважають прилеглими, навіть якщо їх розділяє річка.

	1 : 2
	2 : 4
	3-4 : 6

Кількість територій з тунелями, на яких є ваші споруди. Для цього бонусу шахти не вважають тунелями.

	1 : 2
	2 : 4
	3 : 6
	4 : 9

Кількість ваших споруд, розташованих у ряд (будь-яка безперервна пряма лінія прилеглих споруд). Враховується лише одна, найдовша лінія ваших споруд. Території вважають прилеглими, навіть якщо їх розділяє річка.

	1 : 2
	2 : 4
	3 : 6
	4 : 9

Кількість територій ферм і тундр з вашими спорудами.



ВЕРБУВАННЯ

Ви можете вербувати у свої війська рекрутів (циліндричні фішки). Для виконання дії вербування потрібна їжа.

ОДНОРАЗОВИЙ БОНУС. Щоб завербувати рекрута, оплатіть вартість дії, перенесіть фішку рекрута з будь-якої секції вашого планшета гравця на будь-яке вільне місце одноразового рекрутського бонусу на вашому планшеті нації та відразу отримайте вказаний бонус. Вважається, що нові рекрути негайно посилили ваші війська. Фішка рекрута залишається на вибраному місці планшета нації до кінця гри.

Чотири одноразові рекрутські бонуси:

- отримати 2 очки сили;
- отримати 2 монети;
- отримати 2 очки популярності;
- взяти 2 карти бою.

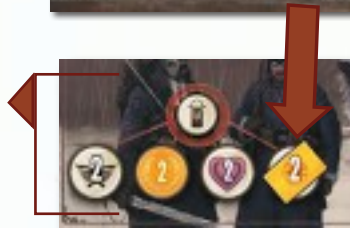
ПОСТІЙНИЙ БОНУС. Крім одноразового бонусу, кожен рекрут дає вам постійний рекрутський бонус залежно від дії, з якої ви забрали фішку рекрута (бонус у колі). Це вміння, якого рекрути навчили ваші війська.

Відтепер до кінця гри ви отримуватимете цей бонус щоразу, коли ви чи гравець безпосередньо ліворуч/праворуч від вас (як позначено в червоному колі над полем рекрута) виконуете дію нижнього ряду із секції планшета гравця, звідки був узятий рекрут. Цей бонус не враховується під час виконання дій верхнього ряду та схожих дій карти Фабрики (див. розділ «Фабрика» на с. 25).

ЧЕРГОВІСТЬ ХОДІВ. Якщо кілька гравців повинні отримати постійний рекрутський бонус, то першим його отримує активний гравець, потім гравець ліворуч і нарешті гравець праворуч. Якщо завдяки бонусу хтось із цих гравців викладає на поле свою шосту зірку, гра одразу закінчується (див. «Кінець гри та підрахунок капіталів» на с. 28).

ОГОЛОШЕННЯ. Ви завжди мусите оголошувати, що збираєтеся виконати дію нижнього ряду, щоб гравці обабіч вас не забули отримати свої постійні рекрутські бонуси.

ГРА ВДВОХ. У грі вдвох щоразу, коли ваш суперник виконує дію, що дасть вам можливість отримати постійний рекрутський бонус, ви отримуєте його лише 1 раз.



ПРИКЛАД. Щоразу, коли синій гравець (Нордія) АБО гравець ліворуч чи праворуч від нього виконує дію будівництва, Нордія отримує 1 очко популярності (як вказано у зеленому колі).

ВЛАСТИВОСТІ НАЦІЙ

Кожна нація має особливу властивість, вказану у правому верхньому куті планшета нації.

РУСВЕТ (ВПЕРТІСТЬ). Ви можете вибрати ту саму секцію свого планшета гравця, що й минулого свого ходу.



Володарі Русвету день у день змушують своїх людей гарувати заради досягнення поставлених цілей. Тоді як інші нації повинні кожного другого ходу давати своїй інфраструктурі відпочити, Русвет може вперто виконувати одну й ту саму дію. Ця властивість поширюється і на карту Фабрики, якщо ви її маєте (див. «Фабрика» на с. 25).

КРИМ (ІНТРИГИ). Один раз за хід ви можете витратити 1 карту бою замість 1 маркера будь-якого ресурсу.



У Кримському ханстві є давня традиція продавати цінну інформацію тому, хто заплатить найвищу ціну. Крим може витратити 1 карту бою за хід замість 1 маркера будь-якого ресурсу, щоб заплатити за щось їм потрібне (1 карта бою = будь-який 1 ресурс, незалежно від числа на карті). Як завжди, карти бою нічого не дають наприкінці гри.

НОРДІЯ (ПЛАВАННЯ). Ваші робітники можуть переміщатися через річки.



Нордійці – відмінні плавці, що ніколи не скаржаться, навіть коли переходять бродом крижані води. Вони можуть переміщатися через річки на будь-які типи територій (крім озер). Ця властивість поширюється лише на робітників, але не на героя чи мехи.

ПОЛАНІЯ (НЕПОСИДЮЧІСТЬ). Ви можете вибирати 1–2 варіанти на кожній карті пригод.



Завдяки харизматичному ведмедеві Войтекові, що мандрує разом з Анною, їхні пригоди часто перетворюються на довгі мандрі. Замість того щоб вибрати лише 1 варіант на карті пригоди, Поланія може вибирати до 2 різних варіантів у довільному порядку. Винагороду за перший варіант можна використати для оплати другого варіанту. Однак з колоди й надалі береться тільки 1 карта пригоди.

САКСОНІЯ (ДОМІНУВАННЯ). Для вас нема обмежень щодо кількості зірок, які ви можете викладати на трек тріумфу за досягнення цілей чи перемогу в бою.



Методичний підхід Саксонії до підкорення східних земель навколо Фабрики полягає у використанні військової сили та проведенні особливих операцій. Саксонія може виконати обидві свої карти цілей (після виконання першої не треба скидати другу) і не обмежена 2 зірками за перемоги в боях. Якщо Саксонія має доступні зірки, то, перемігши в бою, вона мусить викласти одну з них на трек тріумфу.

ПРИМІТКА АВТОРА. Властивості націй ненав'язливо нагадують гравцям про базові правила... дозволяючи їм порушувати їх. Наприклад, знаючи, що Русвет може щоходу вибирати одну й ту саму секцію на планшеті гравця, ви пам'ятатимете, що за правилами гравець повинен щоходу вибирати іншу секцію планшета. На моє переконання, якщо у грі є тимало правил для запам'ятовування, то такого роду нагадування справді стають у пригоді.

БІЙ

Бій може початися по завершенню дії переміщення гравця (після того, як усі його фігурки перемістилися, але перед виконанням дії нижнього ряду). Бій виникає, якщо герой і/або мехи гравця перебувають на одній території з героєм і/або мехами суперника. Цілком можливо, що бої можуть початися відразу на кількох територіях. У такому разі активний гравець (нападник) вибирає черговість проведення боїв.

Бій виникає лише між двома гравцями, чиї фігурки перебувають на одній території. Кожен із цих гравців може отримати зірку за перемогу в бою. Решта гравців може намагатися впливати на результат бою шляхом грошових хабарів (див. «Альянси та хабарі» на с. 26).

БЕЗ ВИМОГ. Ви можете почати бій, навіть маючи «0» сили і/або популярності на відповідних треках.

ПЕРЕВАГА НАПАДНИКА. Якщо мехи нападника володіють властивістю, що впливає на бій, він застосовує її першим. Потім свою властивість може застосувати гравець, що захищається. Якщо бій закінчується нічиєю, перемагає нападник.

ВИБІР СИЛИ

Учасники бою одночасно й таємно виставляють числа на своїх дисках сили (символ сили у верхній частині диска вказує на вибране число). Число показує, скільки сил ви готові витратити на бій, тому ви не можете виставити більше сил, ніж маєте на треку сили. Попри те, що на треку сили ви можете мати 16 очок, на диску можна вибрати щонайбільше 7 очок.

ДОДАТИ КАРТУ(И) БОЮ (НЕБОВ'ЯЗКОВО). Початково, за кожну свою фігурку героя і/або мехів, що братиме участь у бою, ви можете підкласти під диск сили 1 карту бою з руки. Це можна зробити, навіть якщо ви вибрали «0» на диску сили.

Кількість карт бою у вас на руці – це відкрита інформація, проте під час бою ви можете приховувати, скільки з них ви плануєте використати. Колода карт бою складається з таких карт:

СИЛА	КІЛЬКІСТЬ
2	16
3	12
4	8
5	6



СКЛАДАННЯ ДИСКА СИЛИ.

Закріпіть картонний диск на картонному квадраті за допомогою пластикових фіксаторів, що йдуть у комплекті гри.



ПРИМІТКА АВТОРА. Вас може здивувати те, як мало боїв відбувається у грі, особливо зважаючи на повсюдні зображення мехів на ілюстраціях Якуба. Однак якщо уважніше придивитися до них, то ви побачите, що безпосередньо воюють небагато мехів. Можна сказати, що «Коса» – це гра більше про загрозу війни, ніж про саму війну. Якщо ваш сусід накопив тималий запас карт бою та огок сили, напевно ви не наважитесь атакувати його. Утім ви також можете розмістити своїх робітників на ключових територіях, щоб стримувати суперників від нападу на вас (втрата популярності у разі перемоги). Така напруга добре передає головну тему гри «Коса» – вибір між веденням сільського господарства й війною.

ПОКАЗ СИЛИ

Учасники бою одночасно відкривають свої диски сили й вибрані ними карти бою. Числа на картах бою додають до кількості сили, вибраної на диску сили (це значення потім віднімається на треку сили).

Гравець із найбільшою сумарною силою виграє бій (у разі нічиєї виграє нападник). Обидва гравці втрачають силу, виставлену ними на дисках сили, після чого скидають використані в бою карти бою (не враховуйте числа з карт бою на треку сили, бо ці карти – додаткове посилення).

ПЕРЕМОЖЕЦЬ. Переможець отримує (чи зберігає) контроль над територією і всіма ресурсами на ній. Також переможець кладе 1 фішку зірки на клітинку бою на треку тріумфу (див. «Викладання зірок» на с. 27), якщо він ще не виклав 2 зірки за перемоги в боях. Якщо переможцем став нападник, він втрачає 1 очко популярності за кожного робітника, змушеного відступити з території. Якщо на території є і жетон пригоди, і герой переможця, то переможець починає пригоду.

ПЕРЕМОЖЕНИЙ. Переможений мусить відступити з території на свою базу всіма своїми фігурками, що були на цій території – героєм, мехами й робітниками (помістіть усі ці фігурки на базу). Усі ресурси, які ці фігурки переносили, залишаються на території й тепер контролюються переможцем. **Якщо переможений використовував принаймні 1 силу (виставивши на диску число більше ніж 0 чи зігравши карту бою), то під час відступу він бере 1 карту бою з колоди.**

ОБМЕЖЕННЯ ЩОДО ЗІРОК І КІНЕЦЬ ГРИ. Кожен гравець може викласти на трек тріумфу щонайбільше 2 зірки за перемоги в боях (за винятком Саксонії, якої це обмеження не стосується), однак це не забороняє брати участь у наступних боях після отримання 2 зірок за перемоги. Якщо ви виклали останню (шосту) зірку й на вас під час цього ходу ще чекає бій, то гра все одно закінчується, і ви повертаєте всі фігурки, переміщення яких мало почати бій, на ту територію, звідки вони перемістилися.

БІЙ НА ОЗЕРІ. Бої на озері можуть виникати лише між тими націями, які активували властивості мехів, що дозволяють їм переміщатися на озера (Поланія та Нордія). Якщо нападник в бою на озері перемагає мех, що переносить робітників, він втрачає по 1 очку популярності за кожного з цих робітників (вони змушені відступити на базу разом з мехом).

ПРИКЛАД. Денис виконує дію переміщення. Спершу він переміщає свого героя на вільну ферму, потім переміщає мех із двома робітниками на територію, контрольовану Софією. У Софії на цій території розміщені: герой, мех, робітник і 3 маркери їжі.

На треку сили Денис має 10 очок сили, а Софія – 4 очки сили. Денис виставляє на диску сили «7». З його боку в бою бере участь 1 мех, тому він може використати 1 карту бою, але вирішує цього не робити.

Софія виставляє «4» сили на диску сили. На території є її герой та 1 мех, тому вона може зіграти 1–2 карти бою. Софія вирішує зіграти одну карту із силою «3» і кладе її під диск сили.

Остаточно визначивши скільки сил вони витратять у бою, гравці одночасно показують свої диски. Софія розчаровано зітхає – вона має таку ж силу як і Денис (7 проти 7), але в разі нічиєї бій виграє нападник!

Денис здобуває контроль над цією територією та 3 маркерами їжі, а фігурки Софії повертаються на її базу. Денис втрачає 1 очко популярності, адже це він атакував і змусив відступити 1 робітника. Крім того Денис кладе 1 свою зірку на клітинку бою шкали тріумфу.

Єдина винагорода Софії – це 1 карта бою, яку вона бере з колоди за те, що використала проти суперника принаймні 1 очко сили (на диску сили чи карті бою).

СТРАТЕГІЧНА ПІДКАЗКА. Навіть якщо суперник має набагато більше сили, ніж ви, це не обов'язково означає його перемогу в бою. Йому невідомо, скільки сили ви готові витратити та які карти бою ви використаєте (карти бою нічого не дають наприкінці гри, тож витрачайте їх за першої нагоди). Ключ до перемоги в бою – це перехитрити суперника, особливо тоді, коли він вважає, що перевага на його боці.



ПРИГОДИ

Подорожуючи Східною Європою, ваш герой зустрічатиме місцевих жителів і потраплятиме в найрізноманітніші ситуації. Кожна така пригода має три варіанти розвитку подій. Часто ваш вибір мінятиме ставлення населення до вас, і це впливатиме на популярність вашої нації.

Коли ви переміщуєте свого героя на територію із жетоном пригоди (🌀), на цьому його переміщення під час поточного ходу завершується. Після того як ви повністю завершите дію переміщення і проведете всі бої (однак перед тим, як ви вирішите чи виконувати дію нижнього ряду), ви скидаєте жетон пригоди й берете карту пригоди. **Лише герой може брати участь у пригодах.**



Покажіть усім зображення на карті та прочитайте вголос її опис (текст великими літерами). Потім ознайомтеся з можливими витратами й винагородами кожного з варіантів. Ви мусите вибрати один із них, оплатити за потреби його вартість та отримати винагороду. За бажання ви можете взяти лише частину винагороду, а не всю. Після цього покладіть долілиць карту пригоди під колоду пригод.

ОБОВ'ЯЗКОВА ОПЛАТА Й НЕОБОВ'ЯЗКОВА ВИНАГОРОДА. Якщо вам бракує популярності чи монет, щоб оплатити певний варіант, то цей варіант вам недоступний. Ви можете отримати винагороду не повністю, а рівно стільки, скільки захочете (наприклад, якщо ви повинні отримати 2 маркери металу та 1 робітника, а робітник вам не потрібен, ви можете взяти лише 2 маркери металу).

МІСЦЕ ОТРИМАННЯ ВИНАГОРОДИ. Усі ресурси, споруди, мехи й робітники, які ви отримуєте внаслідок пригод, кладуть на територію з вашим героєм (тобто туди, де відбулася пригода).

ЛИШЕ ВАРТІСТЬ ТА ВИНАГОРОДА. Якщо карта пригоди вказує вам щось отримати чи виконати певну дію, ви не сплачуєте жодної додаткової вартості й не отримуєте ніяких винагород, крім вказаних на карті пригоди. Ви також не активуєте жодного постійного рекрутського бонусу.

БІЙ. Якщо ваш герой переміщається на територію із жетоном пригоди й мехом суперника, то між ними відбудеться бій. Пригода почнеться лише після того, як герой виграє бій. Якщо герой програє, жетон пригоди залишається на місці.

НОМЕР. Число в лівому верхньому куті – це номер карти пригоди. Він ні на що не впливає, але якщо у вас виникають запитання по якійсь конкретній карті, то вказавши цей номер, ви зможете отримати відповіді на сайтах BoardGameGeek.com чи stonemaiergames.com.

ПРИМІТКА АВТОРА. Ми свідомо вирішили проілюструвати карти пригод малюнками – щоб не описувати словами гравцеві, що він багить, ми натомість просто помістили на карти ілюстрації подій. Придивіться уважніше, адже зазвичай на малюнках відбувається набагато більше, ніж описано у варіантах різних способів поведінки в тих чи інших ситуаціях. Показавши карту пригоди решті гравців, ви даєте можливість кожному з них якомога глибше зануритися в уявний світ гри. Ви зможете певним чином відгукнути себе героєм кожної з тих пригод. Саме тому ми й відмовилися від художнього опису, а використали малюнки. Як кажуть, одна картина варта тисячі слів...



ФАБРИКА

Фабрика розташована в центрі ігрового поля. Це осередок технологічних інновацій та невичерпне джерело сили. На відміну від решти територій, Фабрика не виробляє ресурсів. Гравець, що контролює Фабрику наприкінці гри, трактує її як 3 території замість однієї.

Якщо після завершення дії переміщення (і після перемоги в бою, якщо необхідно) ваш герой **уперше** за гру залишається на території Фабрики, перегляньте доступні карти Фабрики на полі. Ви мусите вибрати собі одну карту, а решту повернути на поле.

Перший, хто дивитиметься колоду Фабрики, матиме вибір з $X + 1$ карт, де X – кількість гравців. Кожен наступний гравець, що відвідає Фабрику своїм героєм, матиме на вибір на 1 карту менше. Тож намагайтеся потрапити на Фабрику якомога раніше.

КАРТИ ФАБРИКИ

Кожна карта Фабрики – це п'ята секція вашого планшета гравця (карту треба класти біля планшета гравця).

ВИКОРИСТАННЯ ДІЙ ФАБРИКИ. Карту Фабрики трактують як ще одну секцію планшета гравця. Під час свого ходу ви можете перемістити свою фішку дії на карту Фабрики й виконати одну чи дві дії (якщо обидві, то спершу ви виконуєте дію з верхнього ряду).

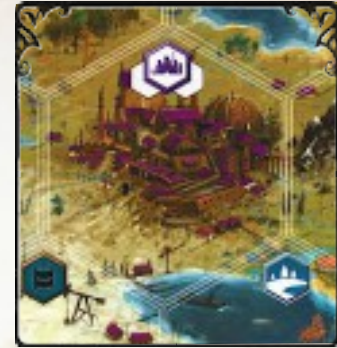
ОКРЕМО ВІД БОНУСІВ НА ПЛАНШЕТІ ГРАВЦЯ. Навіть якщо дії карти Фабрики схожі на інші дії на планшеті гравця, їх вважають повністю окремими діями. Тому ви ніколи не отримуєте постійні рекрутські бонуси, бонуси споруд чи монети, вказані на планшеті гравця, під час виконання схожих дій з карти Фабрики.

ПЕРЕМІЩЕННЯ. Усі карти Фабрики мають у нижньому ряді дію переміщення. Вона трохи відрізняється від звичайного переміщення, адже дозволяє за один раз виконати 1–2 переміщення однією фігуркою.

- **УЗГОДЖЕНІСТЬ З ОСНОВНИМИ ПРАВИЛАМИ.** Решта правил переміщення залишаються незмінні. Зокрема правило про те, що переміщення завершується, коли герой потрапляє на територію із жетоном пригоди або коли герой чи мех опиняється на території з фігурками суперника.
- **ШАХТА.** Якщо ви маєте шахту, то можете скористатися нею в межах і цієї дії переміщення.
- **ШВИДКІСТЬ.** Якщо ви активували властивість мехів «Швидкість», то цією дією ваш мех чи герой може переміститися на відстань до 3 територій.

1 НАЦІЯ – 1 КАРТА. Кожен гравець може мати лише 1 карту Фабрики. Це та карта, яку ви вибрали, коли ваш герой уперше побував на Фабриці.

ОСТАТОЧНИЙ ВИБІР. Вибрана вами карта Фабрики залишається у вас до кінця гри. Ви не можете поміняти її на нову карту, коли ваш герой знову опиниться на території Фабрики.



ПРИКЛАД. Верхня дія цієї карти фабрики дозволяє витратити 1 популярність на вербування рекрута АБО виконати модернізацію. Нижня дія – перемістити будь-яку вашу фігурку 1–2 рази.

СТРАТЕГІЧНА ПІДКАЗКА. Не варто недооцінювати вплив можливості шоходу переміщувати фігурки. Не маючи карти Фабрики, ви можете переміщатися щонайбільше 1 раз за 2 ходи. Здобувши карту Фабрики, ви станете мобільнішим за суперників без цієї можливості.



ЦІЛІ

Кожен гравець починає гру з 2 картами цілі, не показуючи їх суперникам. Перед чи після виконання своєї верхньої чи нижньої дії ви можете відкрити карту досягнутої цілі. Зробивши це, викладіть зірку на клітинку цілі треку тріумфу й підкладіть обидві свої карти цілей під низ колоди цілей. За досягнення цілі можна отримати лише 1 зірку, якщо тільки ви не граєте за Саксонію, що може отримати до 2 зірок за цілі.

Ви можете почекати на слушну нагоду й лише тоді відкрити карту досягнутої цілі, однак відкриваючи карту, ви мусите бути впевнені, що виконуєте її вимоги.



ПРИМІТКА АВТОРА. Не дивуйтеся, що кожен гравець має 2 карти цілей, але може скористатися лише однією з них. На це є кілька причин. По-перше, можна було зробити так, щоб під час приготування гравці брали по 2 карти цілей і залишали собі одну з них. Однак мені не подобається примушувати гравців ухвалювати рішення на самому початку, бо це трохи все ускладнює для новачків, а досвідченим гравцям обмежує вибір поточної стратегії. По-друге, 2 карти цілей відкривають перед гравцями більше можливостей для зміни стратегії посеред гри. Ви можете спершу зосередитися на досягненні однієї цілі, але згодом, збагнувши, що вам найпевніше не вдасться її досягти, ніщо не завадить вам докласти зусиль для досягнення іншої.

26

АЛЬЯНСИ ТА ХАБАРИ

Гравці можуть укласти неформальні угоди (як-от: «Я не атакую тебе протягом цього ходу, якщо ти не атакуєш мене протягом наступного»). Єдине, чим можуть обмінюватися гравці – це монети. Під час турнірної гри не можна використовувати монети для укладення угод та альянсів.

Ви не можете домовитися про скасування бою, що вже розпочався. Тобто якщо, наприклад, гравець переміщає свого героя і/або мехів на територію, контрольовану вашим героєм і/або мехами, то поточна дія переміщення повинна закінчитися боєм, і на цьому етапі ви не можете від нього відкупитися, хоча можете спробувати вплинути на результат бою за допомогою хабаря. Угоди, укладені між гравцями, не обов'язкові до виконання.



ВИКЛАДАННЯ ЗІРОК

Щоразу, коли ваша імперія досягає певної вершини свого розвитку, вашу націю винагороджують зіркою. Наприкінці гри отримані зірки дають вам монети.

Як вказано символами на треку тріумфу, ви викладаєте на нього зірку, коли вам вдається:

- | | | |
|---------------------------------|-----------------------------------|------------------------------------|
| ■ виконати всі 6 модернізацій | ■ завербувати всіх 4 рекрутів | ■ виграти бій (щонайбільше 2 рази) |
| ■ розмістити на полі всі 4 мехи | ■ мати на полі всіх 8 робітників | ■ здобути 18 очок популярності |
| ■ збудувати всі 4 споруди | ■ показати 1 карту виконаної цілі | ■ здобути 16 очок сили |

Виконавши одну з цих умов, ви кладете зірку на відповідну клітинку треку тріумфу.

Викладена зірка залишається на треку тріумфу до кінця гри. Наприклад, якщо ви виклали зірку за здобуття 18 очок популярності, а потім втратили частину популярності, то зірка залишається на треку.

Зазвичай кожен гравець може виконати кожную з цих цілей лише раз. Виклавши зірку на клітинку треку тріумфу, ви не позбавляєте суперників можливості викласти їхні зірки на ту ж клітинку.



СТРАТЕГІЧНА ПІДКАЗКА. Ви не зможете викласти більше ніж 6 зірок, тому варто зосередитися на виконанні 6 конкретних цілей, а не пробувати робити всього потроху.

КІНЕЦЬ ГРИ ТА ПІДРАХУНОК КАПІТАЛІВ

Гра закінчується відразу після того, як гравець викладає свою шосту зірку на ігрове поле, навіть якщо хід гравця не завершений і в грі повинні відбутися певні події.

ОСОБЛИВІ ВИПАДКИ

Якщо ви викладаєте 6-у зірку завдяки дії нижнього ряду, то спершу отримуєте основну винагороду, монети й постійний рекрутський бонус, а вже потім розміщуєте зірку.

Якщо ваші фігурки (герой, мехи чи робітники) залишаються на території з фігурками суперника (внаслідок дії переміщення), ви мусите скасувати частину дії переміщення, завдяки якій вони опинилися на цій території. Поверніть свої фігурки на ту територію, з якої вони перемістилися до суперника.

Якщо кілька гравців повинні викласти зірки за досягнення максимальної популярності чи сили під час чужого ходу, то вони викладають їх за годинниковою стрілкою і лише після того, як суперник завершить виконання поточної дії (наприклад, збудує споруду), і, звісно, тільки якщо цією дією суперник сам не викладе 6-у зірку.

ПРОМІЖНИЙ ПІДРАХУНОК КАПІТАЛІВ

Під час першої гри ми радимо провести проміжний підрахунок капіталів, щоб гравці отримали певне уявлення про те, як це відбуватиметься наприкінці гри. Після того як будь-який з гравців викладе свою першу зірку, зробіть перерву для підрахунку поточних результатів. Це все робиться для прикладу, адже насправді підрахунок капіталів відбувається лише раз наприкінці гри.

КІНЦЕВИЙ ПІДРАХУНОК КАПІТАЛІВ

Порахуйте накопичений вами капітал – ваші монети до моменту закінчення гри та монети, отримані після закінчення гри. Переможцем стає найбагатший гравець. Перед тим як оголосити свій підсумковий капітал, покладіть усі ваші монети перед собою.

Щоб визначити, скільки монет ви отримуєте в кожній із трьох категорій – подивіться, на якій поділці треку популярності розміщена ваша фішка, та візьміть стільки монет у кожній категорії, скільки вказано напроти неї (ви робите це самостійно, бо в грі немає «банкіра»).

ПРИКЛАД. Якщо ви маєте 10 очок популярності, то отримуєте по 4 \$ за кожную викладену зірку, по 3 \$ за кожную контрольовану територію та по 2 \$ за кожні 2 контрольовані ресурси. Якщо ви маєте 18 очок популярності, то отримуєте стільки ж грошей, якби мали від 13 до 17 очок популярності.

ПРИМІТКА АВТОРА. Гра заохочує гравців закінчувати партію при першій нагоді, щоб отримати якомога більше монет за зірки й не дати суперникам виконати додаткові ходи. Тож цілком можливо, що хтось виконає менше ходів, ніж той, хто викладе останню зірку.

ВАРІАНТ ГРИ

ЗАТРИМКА ГРИ. Через те, що підсумкові капітали залежать від категорій, пов'язаних із популярністю, визначити, хто перемагає, не так уже й легко (це зроблено навмисно). Тож плануючи кілька своїх наступних ходів, ви можете тимчасово зупинити перебіг гри й підрахувати поточні капітали всіх гравців. Однак це може значно гальмувати гру. Тому якщо ви рахуєте капітали в процесі гри довше ніж 10 секунд, то втрачаєте 2 очки популярності.



КАТЕГОРІЇ

МОНЕТИ НА РУКАХ. Монети, накопичені вами впродовж гри, враховують під час кінцевого підрахунку капіталів.

КОЖНА ВИКЛАДЕНА ЗІРКА. Ви отримуєте монети за кожну зірку, викладену вами на трек тріумфу.

КОЖНА КОНТРОЛЬОВАНА ТЕРИТОРІЯ. Ви отримуєте монети за кожну контрольовану вами територію (включно з озерами). Бази не вважають територіями. Ви контролюєте територію, якщо на ній є ваша споруда (але водночас нема фігурок суперника), ваш робітник, мех чи герой.

ФАБРИКА: Якщо ви контролюєте Фабрику, то під час підрахунку її трактують як 3 території.

КОЖНІ 2 КОНТРОЛЬОВАНІ РЕСУРСИ. Ви отримуєте монети за кожні 2 контрольовані вами ресурси (наприклад, якщо ви контролюєте 13 маркерів ресурсів та маєте 10 очок популярності, то отримуєте разом 12 монет). Робітників не вважають ресурсом. Ви контролюєте всі ресурси на територіях з вашою спорудою (і на ній нема фігурок суперника), робітником, мехом чи героєм.

БОНУСИ СПОРУДИ. Ви отримуєте монети за виконання умов плитки бонусів споруд. Ви отримуєте цей бонус навіть тоді, коли території з вашими спорудами контролює суперник.

ОГОЛОШЕННЯ ПЕРЕМОЖЦЯ

Кожен оголошує остаточну кількість своїх монет. Перемагає гравець із найбільшим капіталом. У разі нічийї перемагає той, у кого більша (за порядком):

1. кількість робітників, мехів і споруд на полі;
2. сила;
3. популярність;
4. кількість контрольованих маркерів ресурсів;
5. кількість контрольованих територій;
6. кількість викладених на поле зірок.

ЛИСТ ДОСЯГНЕНЬ. Переможець гри може до двох разів записати своє ім'я в лист досягнень, щоб вести облік своїх перемог. На цьому листі занотуються перші перемоги гравців за певних умов (наприклад, перша перемога якоюсь із націй).



ГЕРОЇ

На ігровому полі вас представляє ваш герой, що має завдання завоювати прилегли до колись могутньої Фабрики землі. Кожен герой – це людина та її тварина-супутник.

Попри те що всі герої дотримуються тих самих правил, особливі властивості націй і властивості мехів роблять кожного з них унікальним. Повну історію кожного з героїв можна знайти на сайті видавництва «Geekach Games», а на цій сторінці ми наведемо їхні короткі описи:



АННА ТА ВОЙТЕК (РЕСПУБЛІКА ПОЛАНІЯ). Під час Першої світової війни влучний стрілець Анна та її вірний ведмідь Войтек багато мандрували селами та стали живими легендами. Вони відзначилися не в одному бою і завжди допомагали навіть найбіднішим селянам. Після закриття Фабрики й появи чуток про все більшу загрозу з боку Русвету, Анна й Войтек почали місію із забезпечення єдності та незалежності Поланії, узявшись охороняти східний кордон і патрулювати землі біля Фабрики.



ГҮНТЕР ФОН ДУЙСБУРГ, НІЧ І ДЕНЬ (САКСОНСЬКА ІМПЕРІЯ). Протягом війни Гюнтер і його вовки очолювали елітні загони мехів у лісах і горах Саксонії та всієї Європи. Гюнтера і боялися, і поважали, а його мундир важчав від медалей за відвагу. Коли війна добігла кінця, імператор умовив Гюнтера розпочати нову кампанію на Сході. Якраз з'явилася чудова нагода посилити Саксонську імперію, захопивши нічийні землі навколо Фабрики. Хоч вовчиця День і з'являється на кількох картах пригод, проте на фігурці героя представлений вовк Ніч.



ЗЕРА ТА КАР (КРИМСЬКЕ ХАНСТВО). Зера, старша дочка хана кримських татар, володіє незвичним даром – вона здатна дивитися на світ очима свого орла, що робить її ще небезпечнішою лучницею. Хоч її батько і не хотів сприймати прогрес Фабрики, однак розумів, що світ змінюється, і він не має права залишати Крим беззахисним перед ворогами. Хай і неохоче, але хан відрядив свою дочку в експедицію на північ з метою заволодіти сучаснішими технологіями й забезпечити тривалий мир для свого народу.



БЙОРН ТА МОКС (НОРДИЧНЕ КОРОЛІВСТВО). Одного разу Бйорн, нащадок шляхетної династії вікінгів, потрапив у страшну хуртовину. Від неминучої гибелі його врятував приязний вівцебик, що невдовзі став верховою твариною Бйорна й отримав кличку Мокс. Разом вони пережили чимало пригод, виступаючи посланцями між племенами, долучаючись до військових операцій і розшукуючи запаси нафти. Тепер король відправив їх на південь, велівши силою чи дипломатією приєднати нові села й фермерські угіддя до свого королівства. Крім того, Бйорн має дослідити Фабрику й вернутися звідти з технологіями, здатними допомогти їм у майбутніх війнах.



ОЛЬГА РОМАНОВА ТА ЧАНГА (РУСВЕТСЬКИЙ СОЮЗ). Коли Віктор, перше кохання Ольги, пропав безвісти під час Першої світової війни, вона дала обітницю будь-що відшукати його. Разом із Чангою, породистим сибірським тигром, вона приєдналася до військової розвідки. Маючи гострий розум та амбіції, вона швидко отримувала звання за званням та використовувала свій авторитет для розгортання повномасштабних атак на західні землі. Вона вирішила, що саме так – використовуючи міць військових сил Русветського союзу – вона зможе віднайти кохану людину!

ОСНОВНІ ПРАВИЛА

РЕСУРСИ. Усі фігурки – герої, мехи й робітники – можуть переносити ресурси (будь-яку кількість).

ХОДИ ТА ПЛАНШЕТИ ГРАВЦІВ. Під час свого ходу ви мусите вибрати іншу секцію на своєму планшеті гравця, ніж попереднього ходу. Виконайте дію верхнього ряду, або дію нижнього ряду, або обидві дії (почавши з верхньої). Спершу оплатіть повну вартість дії (усі символи на вільних червоних комірках), після цього отримайте винагороду (символи на вільних зелених комірках). Якщо ви вибираєте дію нижнього ряду, гравець ліворуч від вас може починати свій хід, поки ви вирішуватимете, яку саме модернізацію, мех, споруду чи рекрута отримати. Не забувайте брати монети за виконання дій нижнього ряду!

ДІЯ ПЕРЕМІЩЕННЯ. Ви мусите переміщувати різні фігурки, а не ту саму фігурку кілька разів. Ви можете виконати лише частину переміщення (наприклад, перемістити лише 1 фігурку). У межах переміщення мех може перенести робітників, а після того один з робітників може виконати власне переміщення.

ДІЯ ВИРОБНИЦТВА. Ви виробляєте ресурси на 2 різних територіях. Кожен робітник на цих територіях може виробити 1 маркер ресурсу. Тож коли ви маєте 3 робітників у лісі та 2 робітників на фермі, то дія виробництва дає вам 3 дерева в лісі та 2 їжі на фермі.

РОБІТНИКИ. Робітників не вважають ресурсом, проте їх «виробляють» у селах так само, як ресурси на інших територіях. Як і з ресурсами, спершу виберіть дію виробництва, оплатіть її повну вартість (символи на відкритих червоних комірках), а потім виробіть одного чи кількох робітників, забираючи їхні фігурки з планшета гравця (зліва направо). Ви можете відмовитися виробляти робітників, адже це може підвищити вартість майбутніх дій виробництва. Помістивши робітника на ігрове поле, ви вже не зможете повернути його на планшет гравця.

ДІЯ ТОРГІВЛІ. Виконуючи дію торгівлі, ви берете будь-які 2 маркери ресурсів (одного чи різних типів) та кладете їх на контрольовану вами територію, де є принаймні 1 робітник.

ДІЯ ОЗБРОСННЯ. Отримайте силу (на треку сили) або візьміть карту(и) бою з колоди. Якщо колода карт бою вичерпалася, перетасуйте скид і сформууйте з нього нову колоду.

ДІЯ НИЖНЬОГО РЯДУ. Навіть отримавши зірку, пов'язану з певною дією нижнього ряду, ви далі можете виконувати цю дію, щоб отримувати монету(и). Постійний рекрутський бонус теж діятиме.

ДІЯ МОДЕРНІЗАЦІЇ. Перекладіть кубик технології з будь-якої зеленої комірки свого планшета гравця на будь-яку червону комірку з пунктирною рамкою.

МЕХИ. Лише мехи можуть переносити будь-яку кількість робітників (але не героя). Властивості мехів поширюються на всі ваші мехи й героя. Кожна нація трохи інакше використовує властивість переправи. Якщо мех володіє властивістю швидкості, він може переносити робітників і/або ресурси з території на територію на різних етапах виконання дії переміщення.

ПЕРЕПРАВА. Кожна нація має трохи інакшу властивість переправи, що дозволяє її фігуркам переміщуватися через річки на два визначені типи території.

СПОРУДИ. На одній території можна збудувати лише одну споруду. Споруди на озерах не будують.

РЕКРУТИ. Виконуючи дію вербування, ви отримуєте одноразовий рекрутський бонус. Після цього щоразу отримуйте постійний рекрутський бонус, коли ви чи гравець ліворуч/праворуч від вас виконує дію нижнього ряду, що відповідає цьому бонусові.

БІЙ. Лише мехи й герої можуть брати участь у бою. Якщо герой чи мех переміщується на територію з робітниками суперника, це не приводить до бою. За рівних сил перемагає нападник. Якщо переможений використав у бою принаймні 1 силу (з карти бою чи з диска сили), він отримує карту бою з колоди. Обидва учасники бою зменшують свою силу на треку сили відповідно до чисел, виставлених ними на дисках сили.

ВІДСТУП РОБІТНИКІВ (ВИМУШЕНИЙ). Коли під час свого ходу ви змушуєте робітників суперника відступити, то втрачаєте популярність. Наприклад, якщо вас атакував мех, що переносив робітників, і ви перемогли його в бою, ви не втрачаєте по 1 популярності, за кожного змушеного відступити робітника. Під час свого ходу ви можете змусити робітників суперника відступити, навіть якщо вам бракує популярності.

ПРИГОДИ. У пригодах можуть брати участь лише герої. Щоб вибрати один з варіантів з карти пригоди, ви повинні мати змогу оплатити його повну вартість (якщо вона вказана). Усі ресурси, фігурки та споруди, отримані завдяки карті пригоди, поміщають на територію, де відбулася ця пригода. На винагороду, отриману з карти пригоди, не діють постійні рекрутські бонуси.

ФАБРИКА. Лише герої можуть брати карти Фабрики (по 1 карті на гравця). На дії, виконувані завдяки картам Фабрики, не впливають постійні рекрутські бонуси й бонуси споруд.

ЦІЛІ. У свій хід ви можете відкрити одну з двох карт цілей, якщо виконуєте її умови. Іншу карту цілі ви скидаєте (Саксонія може виконати 2 цілі).

ВИКЛАДАННЯ ЗІРОК. Щойно гравець викладе зірку на трек тріумфу, забрати її буде неможливо. Наявність зірки на клітинці треку не перешкоджає решті гравців викладати свої зірки на ту саму клітинку. Якщо гравець викладає свою 6-у зірку на трек, гра негайно закінчується. Після того відбувається лише кінцевий підрахунок капіталів.

ПІДРАХУНОК КАПІТАЛІВ. Наприкінці гри ви додаєте монети, зароблені протягом гри, до монет, отриманих після її закінчення. Рахуючи монети за контрольовані території, не забувайте, що ви контролюєте територію та всі її ресурси, якщо на цій території є ваша фігурка чи споруда (і водночас нема фігурок суперника). Пам'ятайте, що ви отримуєте монети за кожні 2 ресурси, а не за кожен маркер ресурсу.

УКРАЇНСЬКЕ ВИДАННЯ
ПІДГОТОВЛЕНО КОМАНДОЮ «GEEKACH GAMES»
ЗА ПІДТРИМКИ КОМПАНІЇ «ПЛАНЕТА ІГОР»

КЕРІВНИК ПРОЄКТУ

Олександр Ручка

ПЕРЕКЛАДАЧ

Святослав Михаць

ВЕРСТАЛЬНИК

Артур Патрихалко

РЕДАКТОР

Сергій Лисенко

НЕОЦІНЕННА ДОПОМОГА

Владислав Жебровський

Дмитро Бібик

Сергій Іщук

Артем Осишнюк

Сергій Тодоров

Максим Ткаченко

Вакуленко Анна

Шукайте **відеоправила** на сайті «*Geekach Games*»

Цікавлять доповнення, промо-матеріали чи аксесуари?

Питайте в усіх магазинах країни



КОСА АВТОМА

АВТОР: МОРТЕН МОНРАД ПЕДЕРСЕН
ПОМІЧНИК АВТОРА: ДЕЙВІД СТАДЛІ
КОНСУЛЬТАНТ: ЛАЙНЗ ДЖ. ГАТТЕР

Якщо ви не маєте часу, можливості чи бажання зібрати компанію для гри, нічого страшного — ми це врахували. Завдяки цим правилам ви зможете наодинці грати в «Косу» проти віртуального суперника на ім'я Автома.

ВМІСТ

19 карт Автоми



4 карти зірок
Автоми



8 карт підказок
Автоми



ПРИМІТКА АВТОРА. Цей соло-варіант базується на однойменному модулі з «Tuscany», доповнення до гри про стару Італію «Viticulture». Ми хотіли зберегти цей зв'язок, залишивши те саме ім'я віртуального суперника. У перекладі з італійської автомата означає «автомат», що чудово пасує до атмосфери гри «Коса».

ПРИМІТКА АВТОРА. Експериментальні правила для гри з кількома гравцями (не більше ніж 5) й Автомою можна знайти тут: <https://boardgamegeek.com/thread/1469589>

АВТОМА

Ви дотримуетесь всіх звичних правил, що діють у грі з іншою людиною. Однак Автома грає за дещо спрощеними правилами, щоб вам було легше керувати нею.

Отже, Автома:

- грає без рекрутів, споруд, модернізацій і карт цілей;
- не втрачає і не здобуває популярності;
- не виробляє ресурсів;
- не оплачує виконання дій;
- не користується тунелями;
- не використовує властивість нації та властивості мехів зі свого планшета нації;
- грає без планшета гравця;
- з певного моменту в грі вважає озера звичайними територіями й може перетинати будь-які річки;
- у разі поразки в бою відступає фігурками на свій планшет нації;
- отримує зірки інакше, ніж гравець.

Вам не обов'язково запам'ятовувати всі ці деталі, ми докладно розглянемо їх у відповідних розділах.

ПРИГОТУВАННЯ ДО ГРИ

Для вас приготування до гри відбувається без змін. Ігрове поле й колоди карт підготовляють так само, як для гри вдвох (тобто треба взяти 3 карти Фабрики). Для Автоми виконайте такі кроки:

- Виберіть для Автоми планшет нації, зважаючи на те, що ваш вибір вплине на складність гри. Для своєї першої партії виберіть націю, чия база розташована якнайдалі від вашої.
- Позначте на треку сили стільки сили Автоми та дайте їй стільки карт бою, скільки вказано на її планшеті нації. (Кarti бою треба покласти долілиць, не дивлячись на них.)
- Дайте Автомі 5 монет.
- Покладіть фішку популярності Автоми на поділку «10» треку популярності. Фішка не залишає цю поділку до кінця гри.
- Поставте 2 робітників і героя Автоми на ігрове поле, так ніби це фігурки гравця-людини.
- Помістіть мехи, зірки й решту робітників Автоми на її планшет нації.
- Виберіть одну з 4 карт зірок Автоми, щоб встановити рівень складності партії. Помістіть кубик технології на поділку «I» вибраної карти. Наполегливо радимо вибирати карту «Автомета», поки ви не переможете Автому на цьому рівні складності принаймні раз.
Примітка. На картах зірок ваш суперник називається по-різному, однак у цих правилах ми вживатимемо слово «Автома» для віртуального суперника будь-якого рівня складності.
- Перетасуйте колоду з 19 карт Автоми й покладіть її долілиць на стіл. Залиште біля неї місце для двох стосів скиду – основного скиду й бойового скиду. Перевірте, щоб усі карти колоди були розвернуті в одному напрямі, боком з «I» догори.



ХІД АВТОМИ

Перший хід виконуєте ви, а потім Автома. Ви по черзі виконуватимете ходи, поки один з вас не викладе свою 6-у зірку, закінчуючи гру. Кожен хід Автоми визначається картою Автоми.

КАРТИ АВТОМИ




СТРУКТУРА КАРТИ АВТОМИ

- Зелену частину карти називають схемою I, і на початку гри Автома використовує саме її. Після певної події (див. «Зірки та зміна схем» на с. 9) колоду карт розвертають на 180 градусів, і до кінця гри Автома використовує червону частину карт – схему II. Активною вважають ту схему, яка на цю мить угорі карти – вона визначає, що конкретно робить Автома під час поточного ходу.
- Сіра зірка з червоним хрестиком посередині карти вказує на те, що не треба пересувати кубик по карті зірок.
- У бою карту Автоми розвертають боком, і для вас буде важлива тільки таблиця бою цієї карти (див. «Бій» на с. 10).
- Клітинка ресурсів ліворуч унизу карти визначає, яку кількість ресурсів треба розмістити на території, якщо ви відвойовуєте її в Автоми.
- Таблицю бою і клітинку ресурсів використовують незалежно від того, яка схема активна. На них ніяк не впливає колір фону карти.

Якщо колода карт Автоми закінчилася, а вам потрібно відкрити нову карту, перетасуйте всі 19 карт з двох стосів скиду й покладіть їх новою колодою.

ЕТАПИ ХОДУ АВТОМИ


Хід Автоми складається з таких етапів:

- 1. ВІЗЬМІТЬ КАРТУ АВТОМИ** й покладіть її горілиць поверх основного скиду активною схемою догори. Якщо ви граєте з картою зірок «Автомета» і в першому рядку активної схеми з'являється символ , то Автома пропускає поточний хід.
- 2. ДОТРИМУЙТЕСЯ АКТИВНОЇ СХЕМИ** згори вниз:
 - А. Автома виконує одну дію переміщення.
 - Б. Автома отримує нагороду.
 - В. Ви можете отримати рекрутський бонус.
- 3. ПЕРЕСУНЬТЕ КУБИК НА КАРТІ ЗІРОК**, якщо карта Автоми вимагає це зробити.

ВИКОНАННЯ ДІЇ ПЕРЕМІЩЕННЯ (ЕТАП 2А)

Символи в першому рядку схеми показують, які дії переміщення може виконати Автома (з кількох варіантів буде виконаний один). Зробіть таке:

- Почавши з крайнього лівого символу, визначте, чи допустиме це переміщення для Автоми. Якщо ні, переходьте до наступного символу в рядку.
ПРИМІТКА. «Переміщення» фігурки на територію, де вона вже перебуває, вважають дозволеним.
- Виконавши допустиме переміщення, **більше не виконуйте ніяких дій з першого рядка.**
- Якщо жоден із символів у першому рядку не дозволяє виконати дію переміщення, Автома не виконує переміщення впродовж поточного ходу.
- Дія в дужках, позначена емблемою нації, доступна лише тоді, коли Автома грає за цю націю.

Після того як кубик з карти зірок Автоми покине поділку із символом  (див. «Просування по карті зірок» на с. 9), усі фігурки Автоми (і робітники теж) зможуть переміщатися на озера, як на звичайні території, і через будь-які річки. До цього моменту переміщення фігурок Автоми обмежене водними кордонами її півострова.

Визначаючи фігурку для переміщення, Автома вибирає найближчу до своєї бази фігурку. **Фігурки на базі вважають найближчими до бази.** Якщо Автома має кілька варіантів для розташування переміщеної фігурки, вона вибирає найближчу до Фабрики територію – Автома прагне перемістити війська з бази ближче до Фабрики.

Якщо відстань до бази чи Фабрики не дозволяє вибрати єдиний варіант, вибирайте його за принципом зліва направо і згори вниз. Подивіться на найвищий ряд територій і, почавши з крайньої лівої території, рухайтесь праворуч, потім переходьте на ряд нижче тощо (див. для прикладу «Переміщення робітника» на с. 6).

Усі дії переміщення виконують за загальною схемою у 5 кроків і використовують поняття околиці.

ПРИМІТКА. У грі «Коса» дії атаки також вважають діями переміщення.

ПРИМІТКА. Дія переміщення виконується до отримання нагороди, тому Автома не може впродовж того самого ходу отримати фігурку й одразу ж її перемістити.

ПРИМІТКА. Як завжди, гра закінчується, коли хтось із учасників викладає 6-у зірку, тому, якщо одна з дій з карти Автоми приводить до викладання 6-ї зірки, інші дії карти не виконують.



Приклад карти Автоми з двома можливими діями переміщення. Крайній лівий символ показує, що Автома пропускає хід, якщо ви граєте з картою зірок «Автомета».



ПРИМІТКА АВТОРА. Розуміння принципу переміщення фігурок Автоми може забрати трохи часу, особливо в першій партії. Однак після кожної партії вам буде значно простіше визначати, які території не треба враховувати для переміщення. Наприклад, переміщуючи робітника, ви розглядатимете лише території з кількома фігурками Автоми, а переміщуючи героя чи мех – території поруч зі своїми бойовими фігурками. Загалом ви зможете одразу визначати 1-4 допустимі території, відкидаючи всі інші.

ОКОЛИЦІ

Околиця фігурки – територія, яку займає ця фігурка, і всі території, куди вона може потрапити завдяки переміщенню на 1 територію. Загалом околиця охоплює територію з фігуркою і шість територій навколо неї.



ІЛЮСТРАЦІЯ ПРИКЛАДУ 1. Околиця кримського меха, контрольованого гравцем-людиною.



ІЛЮСТРАЦІЯ ПРИКЛАДУ 2. Околиця меха Автоми, що здобула можливість переміщатися через річки й на озера.

ПРИКЛАД 1. На ілюстрації вище зображена околиця кримського меха, контрольованого гравцем-людиною, що розмістив мех, який дає властивість «Переправа» (бойові фігурки Криму можуть переміщатися через річки на ферми (🌾) і в тундру (🌲)). Ось що треба врахувати, щоб зрозуміти, чи входять прилеглі до меха території в його околицю:

- А. Території безпосередньо з'єднані сушею.
- Б. Територія, яку займає фігурка, вважають її околицею.
- В. Фігурки Криму не можуть переміщатися на озера.
- Г. Ці території відокремлені річкою, яку фігурки Криму не можуть перетнути.
- Д. Бойові фігурки Криму можуть переміщатися через річки в тундру (🌲).

ПРИКЛАД 2. Якби мех із попереднього прикладу належав Автомі, й Автома вже могла переміщатися через воду (див. «Просування по карті зірок» на с. 9), то до його околиці ми б зарахували територію з ним самим і всі шість сусідніх територій.

ТЕЛЕПОРТАЦІЯ АВТОМИ

З «Енциклопедії Автоми»: «Добре відомо, що війська Автоми оснащені пристроями, які вчені називають телепортаційними шлюзами. Такі шлюзи дозволяють фігуркам Автоми миттєво переноситися в місця з будь-якими іншими її фігурками, а потім продовжувати шлях далі. Принцип дії шлюзів донині залишається предметом суперечок, у яких згадуються теорії квантового тунелювання, гравотоні і подорожей через викривлений простір».

В ігрових термінах це означає, що за одну дію переміщення будь-яка фігурка Автоми може переміститися на будь-яку територію в околиці будь-якої іншої фігурки Автоми.

ПОЯСНЕННЯ СИМВОЛІВ ДІЇ ПЕРЕМІЩЕННЯ

У цьому розділі ви знайдете опис усіх символів дії переміщення.

Пам'ятайте, що символи в дужках, позначені емблемою нації, враховують лише тоді, коли Автома грає за цю націю. Наприклад, якщо Автома грає за Нордію, то група символів (🏠🏠🏠) спонукає її перемістити робітника. Однак якщо Автома грає за будь-яку іншу націю, цю групу символів ігнорують.

Якщо Автома виконує дію, пов'язану з її нацією, вона вже не виконує інші вказані дії переміщення.

🏠🏠 ПЕРЕМІЩЕННЯ РОБІТНИКА

1. ВИБЕРІТЬ ФІГУРКУ. Найближчий до бази Автоми робітник Автоми.

ЯКЩО ЇХ КІЛЬКА. Зліва направо і згори вниз.

2. ВИЗНАЧТЕ ДОПУСТИМИ ТЕРИТОРІЇ. Території в околиці будь-якої фігурки Автоми або бази Автоми, де немає фігурок суперника або робітників Автоми, за винятком робітника, вибраного під час кроку 1.

3. ВІЗЬМІТЬ ВИБРАНОГО РОБІТНИКА.

4. ВИБЕРІТЬ ТЕРИТОРІЮ ПРИЗНАЧЕННЯ. Допустима територія, що перебуває в околиці більшості фігурок Автоми й не перебуває в околицях бойових фігурок суперника.

ЯКЩО ЇХ КІЛЬКА (1). Найближча до Фабрики територія.

ЯКЩО ЇХ КІЛЬКА (2). Зліва направо і згори вниз.

5. ПОМІСТІТЬ ВИБРАНОГО РОБІТНИКА на територію призначення.



ІЛЮСТРАЦІЯ ПРИКЛАДУ 3. Дія переміщення робітника.

ПРИКЛАД 3. На ілюстрації вгорі показано дію переміщення робітника.

Перший крок – це вибір фігурки. Це мусить бути найближчий до бази Автоми робітник, проте в нашому прикладі їх двоє (позначені квадратиками).

Отже, щоб вибрати одного з них, ми переглядаємо ряди територій, почавши з найвищою й далі вниз; у цих рядах ми переходимо від крайньої лівої території до крайньої правої. Першою нам трапляється територія з робітником, позначеним зеленим квадратиком – він і буде переміщатися.

Наступний крок – визначення допустимих територій. Для дії переміщення робітника такими вважають території в околиці будь-якої фігурки Автоми (разом з вибраною), на яких немає інших робітників Автоми чи фігурок суперника. На ілюстрації допустимі території – це території з числами.

Тепер ми беремо вибраного робітника з поля (це вплинуло на визначення допустимих територій, але не вплине на вибір території призначення).

Територія призначення для завершення переміщення робітника – це допустима територія в околицях більшості фігурок Автоми, що не перебуває в околицях бойових фігурок гравця-людини.

Для кожної допустимої території ми рахуємо, скільки інших фігурок Автоми може потрапити на цю територію за одне переміщення (інакше кажучи, в околиці скількох фігурок входить ця допустима територія).

Числа на допустимих територіях на ілюстрації вгорі показують ці підрахунки.

Найбільше число «навколишніх» фігурок – 5, і вибраний робітник переміщається на територію із зеленою цифрою «5», як показано стрілкою.

Примітка. Території, позначені * (зірочкою), не можна вибрати, адже вони входять в околиці бойових фігурок суперника.

У цьому прикладі ми припускали, що гравець-людина вже здобув властивість «Переправа».

ПЕРЕМІЩЕННЯ МЕХА ЧИ ГЕРОЯ БЕЗ АТАКИ

1. ВИБЕРІТЬ ФІГУРКУ. Герой Автоми чи найближчий до бази Автоми мех Автоми (залежно від вказаного символу).

ЯКЩО ЇХ КІЛЬКА. Зліва направо і згори вниз.

2. ВИЗНАЧТЕ ДОПУСТИМІ ТЕРИТОРІЇ. Території в околиці будь-якої фігурки Автоми чи бази Автоми, де немає фігурок суперника чи бойової фігурки Автоми, за винятком вибраної під час кроку 1.

3. ВІЗЬМІТЬ ВИБРАНУ ФІГУРКУ.

4. ВИБЕРІТЬ ТЕРИТОРІЮ ПРИЗНАЧЕННЯ. Найближча до бойової фігурки суперника допустима територія (бойові фігурки суперника на базах враховують лише тоді, якщо на ігровому полі немає інших бойових фігурок суперника).

ЯКЩО ЇХ КІЛЬКА (1). Найближча до Фабрики територія.

ЯКЩО ЇХ КІЛЬКА (2). Зліва направо і згори вниз.

5. ПОМІСТІТЬ ВИБРАНУ ФІГУРКУ на територію призначення.



ІЛЮСТРАЦІЯ ПРИКЛАДУ 4. Дія переміщення меха без атаки.

ПРИГОДА АБО ФАБРИКА

1. ВИБЕРІТЬ ФІГУРКУ. Герой Автоми.

2. ВИЗНАЧТЕ ДОПУСТИМІ ТЕРИТОРІЇ. Території в околиці будь-якої фігурки Автоми, на яких є Фабрика (якщо Автома не має карти Фабрики) або жетон пригоди.

3. ВІЗЬМІТЬ ВИБРАНУ ФІГУРКУ.

4. ВИБЕРІТЬ ТЕРИТОРІЮ ПРИЗНАЧЕННЯ. Будь-яка допустима територія без фігурки суперника чи меха Автоми.

ЯКЩО ЇХ КІЛЬКА (1). Найближча до Фабрики територія.

ЯКЩО ЇХ КІЛЬКА (2). Зліва направо і згори вниз.

5. ПОМІСТІТЬ ВИБРАНУ ФІГУРКУ на територію призначення.

Якщо після переміщення герой опиняється на території із жетоном пригоди (не має значення, завдяки якій дії переміщення герой там опинився), приберіть цей жетон пригоди. Якщо герой завершує хід на Фабриці, а в Автоми ще немає карти Фабрики, вона бере випадкову карту Фабрики й кладе її долілиць біля свого планшета нації.

ПРИКЛАД 4. На ілюстрації вище показано переміщення меха без подальшої атаки. Для виконання цієї дії вибирається мех, позначений зеленим квадратиком, бо це єдиний найближчий до бази Автоми мех.

Числа на ілюстрації показують найкоротшу відстань від допустимих територій до бойових фігурок суперника. Зелена одиниця показує, що територією призначення буде Фабрика. Серед усіх допустимих територій з найкоротшою відстанню (1) до бойових фігурок гравця-людини вона найближча до... Фабрики.

ПЕРЕМІЩЕННЯ З АТАКОЮ БОЙОВОЇ ФІГУРКИ

УМОВА. Автома атакує лише тоді, коли має принаймні X сили, де X – число, вказане біля символу бою на карті Автоми.

1. **ВИБЕРІТЬ ФІГУРКУ.** Найближча до бази Автоми бойова фігурка Автоми.

ЯКЩО ЇХ КІЛЬКА. Зліва направо і згори вниз.

2. **ВИЗНАЧТЕ ДОПУСТИМІ ТЕРИТОРІЇ.** Будь-яка територія в околиці будь-якої фігурки Автоми чи бази Автоми, де є бойова фігурка суперника.

3. **ВІЗЬМІТЬ ВИБРАНУ БОЙОВУ ФІГУРКУ.**

4. **ВИБЕРІТЬ ТЕРИТОРІЮ ПРИЗНАЧЕННЯ.** Допустима територія з найменшою кількістю бойових фігурок суперника.

ЯКЩО ЇХ КІЛЬКА (1). Найближча до Фабрики територія.



ЯКЩО ЇХ КІЛЬКА (2). Зліва направо і згори вниз.


5. **ПОМІСТІТЬ ВИБРАНУ ФІГУРКУ** на територію призначення.

Докладніше про те, як відбувається бій з Автомою, читайте в розділі «Бій» на с. 10.


ОТРИМАННЯ НАГОРОДИ АВТОМОЮ (ЕТАП 2Б)


Після виконання дії переміщення переходьте до другого рядка схеми. За **кожен** вказаний символ (чи групу символів) виконайте відповідну дію (див. нижче).


Символи в дужках, позначені емблемою нації, виконуються тільки тоді, якщо Автома грає за цю націю. Наприклад, група символів   дає Автомі мех чи героя, тільки якщо та грає за Русвет.


 : перемістіть 1 робітника (якщо він там є) з планшета нації Автоми на базу Автоми.

ПРИМІТКА. Робітники Автоми не з'являються в селах, як робітники гравця-людини.

 : якщо на планшеті нації Автоми є її герой, перемістіть його на базу Автоми. Якщо ні, то перемістіть 1 мех з планшета нації Автоми (якщо він там є) на базу Автоми.

 : Автома отримує 1 монету.

 : Автома збільшує силу на треку сили на 1.

 : Автома отримує долілиць 1 карту бою з колоди.

ПЕРЕМІЩЕННЯ З АТАКОЮ РОБІТНИКА

1. **ВИБЕРІТЬ ФІГУРКУ.** Найближча до бази Автоми бойова фігурка Автоми.

ЯКЩО ЇХ КІЛЬКА. Зліва направо і згори вниз.

2. **ВИЗНАЧТЕ ДОПУСТИМІ ТЕРИТОРІЇ.** Будь-яка територія в околиці будь-якої фігурки Автоми чи бази Автоми, де є робітник суперника, але немає бойової фігурки.

3. **ВІЗЬМІТЬ ВИБРАНУ БОЙОВУ ФІГУРКУ.**

4. **ВИБЕРІТЬ ТЕРИТОРІЮ ПРИЗНАЧЕННЯ.** Допустима територія з найбільшою кількістю ресурсів (якщо на жодній допустимій території немає ресурсів, 0 ресурсів також рахується).

ЯКЩО ЇХ КІЛЬКА (1). Найближча до Фабрики територія.

ЯКЩО ЇХ КІЛЬКА (2). Зліва направо і згори вниз.

5. **ПОМІСТІТЬ ВИБРАНУ ФІГУРКУ** на територію призначення.

Приберіть усі ресурси з території призначення і поверніть усіх робітників з неї на базу гравця-людини.



РЕКРУТСЬКИЙ БОНУС (ЕТАП 2В)

Виконавши дії перших двох рядків схеми, ви переходите до 3-го рядка – рекрутського бонусу. Якщо в 3-му рядку зображений символ рекрута (👤), за ним завжди йде символ сили, популярності, монети чи карти бою. Якщо ви вже завербували рекрута з відповідним постійним рекрутським бонусом, ви отримуєте цей бонус. Наприклад, якщо на карті вказано символ сили, а вам доступний постійний рекрутський бонус сили, то ви отримуєте 1 силу.

Рекрутський бонус отримує лише гравець-людина, бо Автома не має рекрутів.

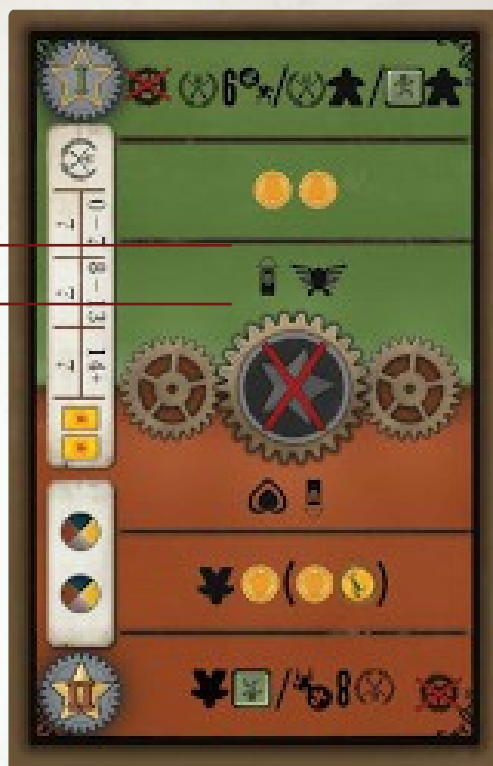
ПРОСУВАННЯ ПО КАРТІ ЗІРОК (ЕТАП 3)

Якщо посередині карти Автоми вказано символ ⭐, то на цьому етапі ви переміщуєте кубик, викладений на карту зірок Автоми, на 1 поділку праворуч. Якщо кубик займає крайню праву поділку, перенесіть його на крайню ліву поділку наступного ряду поділок.

Якщо на карті вказано символ 🎲, кубик залишається на місці.

Поки кубик займає поділку із символом 🎲, фігурки Автоми **не можуть переміщатися на озера й через річки**. Після того як кубик покине останню з таких поділок, усі фігурки Автоми:

- зможуть переміщатися на озера, як на звичайні території;
- зможуть перетинати будь-які річки.



ЗІРКИ ТА ЗМІНА СХЕМ

Якщо кубик з карти зірок Автоми пересувається на поділку з цілою зіркою (★), візьміть фішку зірки з планшета нації Автоми й покладіть її біля треку триумфу.

Коли Автома вперше викладає зірку таким способом (★), ви виконуєте 2 дії:

- розвертає колоду карт Автоми на 180 градусів. Відтепер під час ходів Автоми у верхній частині карт буде зображена схема II. Тепер Автома буде використовувати схему II до кінця гри;
- перетасовує обидва стоси скидів, формуючи з них нову повну колоду карт Автоми.

ПРИМІТКА АВТОРА. Залежно від того, які саме зірки викладатиме Автома, ви можете вплинути на отримання нею тих чи інших зірок (так само як це відбувається у звичайній грі). Усе, на що ви вплинути не можете, перенесене на карту зірок, щоб спростити вам керування Автомою.

Автома може викладати зірки ще двома способами:

- вона може викласти на трек триумфу до 2 зірок за перемогу в бою;
ПРИМІТКА. Навіть якщо Автома грає за Саксонію, виграні бої принесуть їй не більше ніж 2 зірки, бо вона не користується властивістю нації.
- Автома викладає зірку на трек триумфу, коли її фішка сили вперше досягає кінця треку сили.

ПРИМІТКА. Автома не змінює автоматично схеми, коли отримує зірку за перемогу в бою або коли досягає кінця треку сили.

Тільки такими способами Автома може викладати зірки.

БІЙ

Бій з Автомою багато в чому відбувається так само, як і у звичайній грі. Основна відмінність полягає у визначенні кількості сили й карт бою, використовуваних Автомою. Усі правила бою, які ми не розглядаємо нижче, залишаються незмінні.

Перемістивши бойову фігурку на територію з робітником Автоми, поверніть його на базу Автоми та зменште свою популярність так само, як і у звичайній грі. Потім, якщо можливо, помістіть на цю територію ресурси так, як це описано далі в розділі «Отримання ресурсів».

Коли між бойовими фігурками починається бій, дотримуйтеся такої процедури:

1. Виставте свою силу на диску й виберіть карти бою з руки.
2. Відкрийте нову карту Автоми й покладіть її боком поверх скиду карт бою. Для вас має значення лише таблиця бою цієї карти, на решту інформації не звертайте уваги.
3. Подивіться, скільки в Автоми сили на треку сили. Знайдіть на карті діапазон сил бою, у який потрапляє сила Автоми.
4. Число під діапазоном показує, скільки сил використовує Автома в поточному бою. Якщо в Автоми менше сили, ніж показує число, то вона використовує всю силу, яку має.

5. На додачу до своєї сили Автома використовує стільки своїх випадкових карт бою, скільки вказано в правій частині таблиці бою у вигляді символів карт бою (від 0 до 3 карт). Якщо Автома має менше карт, ніж вказано, то використовує всі, які має.
6. Якщо Автома програє бій, вона повертає свої бойові фігурки (героя і мехи) **не на базу, а на планшет нації**.

Після бою, якщо можливо, помістіть на завойовану територію ресурси так, як описано в розділі «Отримання ресурсів» на с. 11.

Решта правил бою, як-от визначення переможця, зменшення сили на відповідному треку, повернення робітників на базу й отримання карти бою переможцем, діють так само, як у звичайній грі.

ПРИКЛАД 5. В Автоми 12 очок сили. Відкривається карта з такою таблицею бою:

0-7	8-13	14+
4	5	7

12 очок сили потрапляють у діапазон 8–13. Отже, Автома використовує 5 очок сили і 2 карти бою.

Якби Автома мала лише 1 очко сили, то використовувала б 1 очко сили та 2 карти бою.

Таблиця нижче показує, скільки символів карт бою трапляється на всіх 19 картах Автоми.

КІЛЬКІСТЬ КАРТ БОЮ НА КАРТІ АВТОМИ	ЧИСЛО КАРТ АВТОМИ З ЦІЄЮ КІЛЬКІСТЮ
0 КАРТ	4
1 КАРТА	9
2 КАРТИ	5
3 КАРТИ	1

ПРИМІТКА АВТОРА. Інколи гравці забувають, ти вони пересували кубик по карті зірок, ти ні. Викладаючи використані в бою карти Автоми в окремий скид, ви завжди можете перевірити, ти кубик на карті зірок на правильному місці. Для цього порахуйте кількість символів ★ на картах в основному скиді.

ОТРИМАННЯ РЕСУРСІВ

Автома не використовує ресурсів, тож по завершенню бою гравець додатково визначає, які ресурси залишаються на полі після Автоми.

Якщо ви були нападником і перемогли в бою (або якщо перемістилися на територію, зайняту лише робітниками Автоми), тоді візьміть останню скинуту карту Автоми, що не використовувалася в бою (тобто верхню карту основного скиду Автоми). На її клітинці ресурсів вказано скільки ресурсів треба викласти із запасу на завойовану територію. Тип ресурсів відповідає типу території. Якщо ця територія озеро, село чи Фабрика, то ресурси на ній не викладають (з цими типами місцевостей не пов'язані ніякі ресурси). Якщо під час одного ходу відбувалося кілька боїв, то клітинку ресурсів однієї карти Автоми застосовують до всіх територій.



Якщо ви змушені перетасувати скинуті карти Автоми в нову колоду, тоді, щоб не запам'ятовувати, скільки ресурсів вказано на верхній карті, ви можете викласти відповідні ресурси на поле (навіть якщо виграє Автома, їх усе одно скинуть).

Якщо Автома була нападником і перемогла в бою, або ж якщо вона перемістилася на територію, зайняту одними лише робітниками чи ресурсами, приберіть усі ресурси з цієї території.

ПІДРАХУНОК КАПІТАЛІВ

Автома отримує монети тим самим способом, що й гравець-людина:

- 4 монети за кожен викладений нею зірку, а також за зірки, що лежать біля треку тріумфу.
- 3 монети за кожен контрольовану нею територію.

Автома не виробляє ресурсів і не будує споруд, тож не отримує за них монет.

Ви отримуєте монети так само, як і у звичайній грі, проте на всіх територіях, де є більше ніж 6 ресурсів, ви отримуєте монети тільки за 6 ресурсів.

Переможець визначається за звичайними правилами, за винятком того, що ресурси не використовують при розв'язанні нічийних ситуацій.

ВИБІР СКЛАДНОСТІ ТА ХАРАКТЕРУ АВТОМИ

ПРИМІТКА АВТОРА. Гра «Коса» дозволяє досягати перемоги багатьма способами. Якщо гравцям більше подобається мирне нарощування економічної могутності, то вони можуть звести відкриті зіткнення до мінімуму. Ті, кому до вподоби агресивний стиль гри, зауважать, що Автома теж його любить.

Загалом Автома орієнтована на агресивну взаємодію, однак ми хочемо, щоб вона могла підлаштовуватися під різні стилі гри. Для цього ми передбачили кілька можливостей коригувати динаміку розвитку подій і радимо випробувати їх усі, щоб дізнатися, який стиль гри найбільше пасує вам.

На перебіг гри значною мірою впливатиме відстань між вашою базою і базою Автоми, а також вибрана карта зірок Автоми, що визначає рівень складності партії:

«**АВТОМЕТА**» підходить новачкам і тим, хто любить неквапливо розвивати свою імперію.

«**АВТОМА**» – карта звичайного рівня складності.

«**АВТОМАШИНА**» призначена для досвідчених гравців.

«**УЛЬТРАМАШИНА**» (див. окремі правила нижче) сподобається тим, хто грає сильніше за авторів Автоми.

Щобільше, на складність і характер Автоми можна вплинути додаванням одного чи кількох правил:

- Використовуючи карти зірок «Автома» і «Автомашина», пропускайте ходи Автоми, як у грі з картою «Автомета».
- Щоразу, коли Автома отримує монети завдяки карті Автоми, вона отримує на 1-2 монети більше або менше. Автома не може отримати від'ємне число монет.
- Щоразу, коли Автома отримує силу, вона отримує на 1-2 сили більше або менше, ніж вказано на карті. Автома не може втратити силу через від'ємні модифікатори.
- Щоразу перед тим, як перемістити фігурку Автоми, відкривайте карту бою з колоди. Якщо на ній є числа «4» чи «5», Автома не виконує дію переміщення під час поточного ходу ні за одним із символів верхнього рядка.

- Щоразу перед тим, як розмістити фігурку Автоми на ігровому полі, відкривайте карту бою з колоди. Якщо на ній є числа «4» чи «5», Автома не розміщує фігурки.
- Замість виконання лише однієї дії переміщення з карти, виконайте всі дії, вказані на схемі дії переміщення. Граючи з цим правилом, Автома забирає жетони пригод і карту Фабрики не наприкінці переміщення, а щойно її герой опиниться на відповідній території (адже він може покинути її під час того ж ходу).

ПРИМІТКА АВТОРА. Деякі з тих, хто тестував Автому, доволі легко впоралися з нею, тож для них ми придумали Ультрамашину.

«**УЛЬТРАМАШИНА**» – особливий рівень складності для найкращих із найкращих.

- Фігурки Ультрамашини можуть із самого початку гри переміщатися на озера й через будь-які річки.
- Ультрамашина виконує всі допустимі дії переміщення з карти Автоми, а не лише одну. Повністю виконуйте кожну дію, перш ніж перейти до наступної. Граючи з цим правилом, Ультрамашина забирає жетони пригод і карту Фабрики не наприкінці переміщення, а щойно її герой потрапить на відповідну територію (адже він може покинути її під час того ж ходу).
- Після поразки в бою бойові фігурки Ультрамашини переносять на базу Автоми, а не на планшет нації.
- Щоразу, коли Ультрамашина отримує принаймні 1 монету, вона також отримує 1 додаткову монету.
- Щоразу, коли Ультрамашина отримує принаймні 1 силу, вона також отримує 1 додаткову силу.

ПРИМІТКА АВТОРА. Якщо вам подобаються соло-ігри, заходьте на мій блог: www.automafactory.com



ПРИГОТУВАННЯ ДО ГРИ

ІГРОВОЕ ПОЛЕ

1. Перетасуйте колоди карт пригод, бою і цілей, потім покладіть їх на відповідні місця на ігровому полі.
2. Перетасуйте колоду карт Фабрики, викладіть з неї долілиць на ігрове поле таку кількість карт, яка на 1 більша за число гравців. Решту карт колоди поверніть у коробку.
3. Візьміть одну випадкову плитку бонусів споруд і покладіть її горілиць біля треку популярності. Решту плиток поверніть у коробку.
4. Покладіть 1 жетон пригоди на кожен символ пригоди на ігровому полі (🎲).
5. Створіть загальний запас із маркерів ресурсів і монет, розклавши їх за типами.
6. Роздайте кожному гравцеві по 1 випадковому планшету гравця і планшету нації.

ПЛАНШЕТ НАЦІЇ

7. Позначте вказану на планшеті нації початкову силу (🦋) і візьміть вказану кількість карт бою (🔥).

ВАШ ХІД

Виберіть 1 з 4 секцій планшета гравця (але не ту, яку ви вибрали останнього ходу). Виконайте лише дію верхнього ряду, або лише нижнього ряду, або спершу верхнього, а потім нижнього, або жодної. Спершу оплатіть вартість дії (червоні комірки), потім отримайте нагороду (зелені комірки).

ТРЕК ТРІУМФУ

Виконавши одну з умов отримання зірки, викладіть фішку зірки на трек тріумфу. Кожен гравець може викласти не більше ніж 1 зірку на кожную клітинку треку (зауважте, що на треку тріумфу є 2 клітинки бою). Викладену зірку не можна забрати з треку. Коли гравець викладає свою 6-у зірку, гра негайно закінчується і більше ніхто не виконує ніяких дій.

КОНТРОЛЬ

Гравець контролює територію, якщо на ній є лише його фігурки чи його споруда, але водночас немає фігурок суперника.

Територія з вашою спорудою і фігурками суперника контролюється цим суперником, проте він не може використовувати властивість вашої споруди.

Якщо на території є ресурси, то ними розпоряджається гравець, що контролює цю територію.

ДІЇ КАРТ ФАБРИКИ

Дії карт Фабрики не дають тих самих бонусів (рекрутських, від споруд тощо), що й схожі дії планшета гравця. Дія переміщення карти Фабрики дозволяє *двічі* перемістити одну фігурку.

8. Поставте фігурку свого героя на базу.
9. Поставте по 1 фігурці робітника на кожную з 2 територій, прилеглих до бази по суші.
10. Поставте 4 фігурки мехів на місця мехів на планшеті нації.
11. Покладіть 6 фішок зірок на планшет нації.

ПЛАНШЕТ ГРАВЦЯ

12. Позначте вказану на планшеті гравця початкову популярність (📈) і візьміть вказану кількість карт цілей (🎯) і монет (💰).
13. Помістіть 6 кубиків технологій на зелені комірки з чорним квадратом у куті (🎲).
14. Помістіть 4 фішки споруд на відповідні комірки.
15. Помістіть 4 фішки рекрутів на круглі комірки бонусів.
16. Помістіть 6 фігурок робітників на червоні прямокутні клітинки дії виробництва.
17. Поставте фішку дії біля планшета гравця.
18. Перший хід виконує гравець з найменшим номером планшета гравця. Далі хід передається за годинниковою стрілкою.

ПОРЯДОК ХОДУ, ТРЕК ТРІУМФУ, КІНЕЦЬ ГРИ

ПІДРАХУНОК КІНЦЕВИХ КАПІТАЛІВ

Отримайте монети за кожную свою зірку на треку тріумфу, за кожную контрольовану вами територію (Фабрику рахують як 3 території) і за кожную пару контрольованих вами ресурсів. Конкретне число монет залежить від вашої поточної позиції на треку популярності.

Потім отримайте монети завдяки плитці бонусів споруд (навіть якщо ви не контролюєте території зі своїми спорудами). Якщо бонуси даються за прилеглі території, кожную прилеглу територію враховують лише один раз.

Перемагає гравець з найбільшою кількістю монет. Нічийні ситуації розв'язуються за такими пріоритетами: кількість фігурок і будівель, сила, популярність, контрольовані ресурси, контрольовані території, викладені зірки.

КЛЮЧОВІ ПОНЯТТЯ

ЦІЛІ

Перед чи після своєї дії з верхнього чи нижнього ряду, якщо ви виконуєте умову однієї з карт цілей, викладіть зірку на клітинку треку тріумфу й покладіть обидві свої карти цілей під низ колоди цілей. За досягнення цілі можна отримати лише 1 зірку, якщо тільки ви не граєте за Саксонію, що може отримати до 2 зірок за цілі.

ТЛУМАЧЕННЯ



РЕСУРСИ. Їжа, дерево, метал і нафта (але не робітники). Ви витрачаєте ресурси лише з тих територій, які контролюєте.

ТЕРИТОРІЯ. Шестикутник ігрового поля. Базу *не вважають* територією для будь-яких ігрових ефектів.


ФІГУРКА. Герой, мех, робітник.

ДІЇ ВЕРХНЬОГО РЯДУ

ПЕРЕМІЩЕННЯ

Перемістіть по 1 *різній* фігурці за  або отримайте по 1 \$ за .

Фігурка може переміщатися на прилеглу територію, але не на озеро й не через річку (якщо лише вона не володіє відповідною властивістю). Під час переміщення фігурка може брати й переносити з території на територію будь-яку кількість ресурсів. Мехи також можуть брати й переміщати будь-яку кількість робітників. Ресурси й робітників не можна поміщати на озера. Робітники не переміщуються на території з фігурками суперника.

Під час переміщення території з тунелями  вважають прилеглими.

БІЙ. Якщо ваш *герой* чи *мех* переміщається на територію з фігуркою суперника, його переміщення завершується. Якщо на території є лише робітники суперника, вони відступають на свою базу, а ви втрачаєте по 1 очку популярності (якщо можливо) за кожного такого робітника. Якщо на території є принаймні 1 мех чи герой суперника, то після завершення дії переміщення починається бій (див. нижче).

ПРИГОДА. Якщо після завершення дії переміщення і можливого бою ваш *герой* перебуває на території із жетоном пригоди, скиньте цей жетон і візьміть карту пригоди з колоди. Ви мусите вибрати один з варіантів, який спроможні оплатити. Якщо карта дає вам фішки чи фігурки, їх треба покласти на територію з вашим героєм.



Якщо по завершенні дії переміщення ваш герой чи мех опиняється на території з героєм чи мехом суперника, починається бій.

ВИБІР СИЛИ. Учасники бою виставляють на дисках сили стільки сил, скільки хочуть витратити в бою (але не більше ніж 7). Якщо хочуть, вони можуть таємно додати по 1 карті бою за кожного свого меха чи героя, що беруть участь у бою.



ПОКАЗ СИЛИ. Відкрийте диски сили й карти бою, порівняйте сумарні сили.

ФАБРИКА. Якщо після завершення дії переміщення і можливого бою ваш *герой* уперше опиняється на Фабриці, виберіть 1 карту Фабрики з тих, які залишилися. За гру ви берете лише 1 карту Фабрики й не можете її поміняти. Ця карта стає п'ятою секцією вашого планшета гравця.


ОЗБРОЄННЯ

Заплатіть 1 \$, щоб збільшити силу на 1 за  або отримати по 1 карті бою за .

ТОРГІВЛЯ

Заплатіть 1 \$, щоб помістити будь-які 2 ресурси  на територію з принаймні 1 вашим робітником чи збільшити популярність на 1 за .

ВИРОБНИЦТВО

Оплатіть вартість, вказану на *всіх* порожніх червоних комірках цієї дії, щоб виробити ресурси на *різних* територіях, кількість яких дорівнює числу . Кожен робітник на цих територіях може виробити 1 фішку/фігурку, що відповідає типу його території (див. нижче). Вироблені ресурси/робітників треба помістити на території, де їх виробили. «Виробивши» робітника, ви забираєте з планшета гравця крайню ліву фігурку робітника.



ІЖА



ДЕРЕВО



МЕТАЛ



НАФТА



РОБІТНИК



НІЧОГО


БІЙ

РЕЗУЛЬТАТ БОЮ. Перемагає гравець із більшою сумарною силою (у разі нічиєї перемагає нападник). Скиньте карти бою і витратьте силу.



ПЕРЕМОЖЕЦЬ кладе зірку на трек тріумфу (якщо можливо) і, якщо він був нападником і якщо це можливо, втрачає по 1 очку популярності за кожного робітника, що відступив з території.

ПЕРЕМОЖЕНИЙ переносить усі фігурки на свою базу, залишаючи ресурси на території. Також переможений отримує 1 карту бою, якщо використав у бою принаймні 1 силу.

ДІЇ НИЖНЬОГО РЯДУ

Оголосіть про виконання дії нижнього ряду, щоб ваші сусіди не забули отримати рекрутський бонус. Отримайте по 1 \$ за  (навіть якщо ви «вичерпали» основну нагороду).

МОДЕРНІЗАЦІЯ

Оплатіть вартість і перенесіть кубик технології із зеленої комірки  будь-якої дії верхнього ряду (збільшуючи її нагороду) на червону комірку з *пунктирною* рамкою  будь-якої дії нижнього ряду (зменшуючи її вартість).

РОЗМІЩЕННЯ


Оплатіть вартість і перенесіть 1 будь-який мех із вашого планшета нації на територію з вашим робітником. Ваш герой і мехи здобувають властивість, вказану на звільненому мехом місці.

БУДІВНИЦТВО

Оплатіть вартість і перенесіть споруду з вашого планшета гравця на територію з вашим робітником. Ця територія не повинна бути озером, і на ній не може бути іншої споруди.

БОНУСИ СПОРУД



МОНУМЕНТ. Виконуючи дію озброєння, отримайте 1 .




МЛИН. Дає ще 1 територію для виробництва й під час виробництва її вважають 1 робітником. Робітник на території млина також може виробляти.




ШАХТА. Трактують як  під час переміщення ваших фігурок.



АРСЕНАЛ. Виконуючи дію торгівлі, отримайте 1 .

ВЕРБУВАННЯ

Оплатіть вартість і перенесіть будь-яку фішку рекрута з вашого планшета гравця (відкриваючи постійний рекрутський бонус під символом  на будь-яке вільне місце рекрута на планшеті нації (отримуючи вказаний одноразовий рекрутський бонус).

Відтепер щоразу, коли ви або ваш сусід ліворуч/праворуч виконуватиме дію нижнього ряду, пов'язану з цим постійним бонусом, ви отримуватимете цей бонус.



This document was created with the Win2PDF "print to PDF" printer available at <http://www.win2pdf.com>

This version of Win2PDF 10 is for evaluation and non-commercial use only.

This page will not be added after purchasing Win2PDF.

<http://www.win2pdf.com/purchase/>