

ПІД ПОЛУМ'ЯМ НЕБЕС

Ми не знаємо, хто вони. Не знаємо, звідки з'явилися. Не знаємо, чому вони нападають.

Ми знаємо тільки, що вони тут, що нам треба якось їх зупинити, і що час спливає.

Під полум'ям небес — це соло-гра, у якій ви розміщуватимете кубики і прийматимете складні рішення. Щоб перемогти, вам треба захистити місто та завершити дослідження, перш ніж корабель прибульців знищить вашу базу.

Відеоправила
(субтитри українською)



cge.as/ufv

ПІДГОТОВКА ДО ГРИ



У цьому наборі є все необхідне для першої гри. Усі елементи розташовані у верхній частині коробки.

Залиште компоненти кампанії в коробці, поки не будете готові грати в режимі кампанії. Діаграму розташування компонентів у коробці розміщено на останній сторінці правил.



позначка дослідження

місце
старту



вертикаль
дослідження

позначка енергії

місце
старту



позначка пошкодження

місце
старту



вертикаль
енергії

екскаватор
місце
старту



вертикаль
пошкодження



2 білі кубики
3 сірі кубики
У першій грі
використовуються
лише ці кубики.

плитка з кораблем — розмістіть вгорі ігрового поля

точки запуску

5 фіолетових космольотів — розмістіть по одному фіолетовому космольоту на кожній точці запуску.



4 білі космольоти — розмістіть білі космольоти збоку.

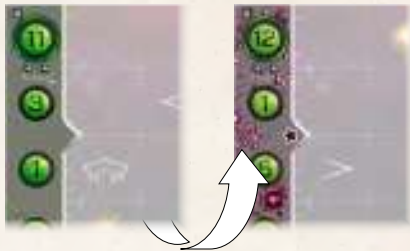
Це додаткові космольоти, які можуть знадобитися під час гри.

4 плитки з небом — розмістіть плитку в такому порядку: від темніших вгорі до світліших по мірі зниження.

Такий варіант підготовки відповідає простішій грі.

Щоб грати на звичайному рівні складності, навмання оберіть одну плитку з небом і переверніть її.

▽ простіший бік ▼ складніший бік



плитка міста Розвелл — використовуйте плитку Розвелла в першій грі, блакитним боком догори.

плитка міста Нью-Йорк

плитка бази С

плитка міста Вашингтон, Колумбія

плитка бази А — покладіть догори тим боком, де «А» виглядає, як на картинці. Розмістіть плитку відповідно до ілюстрації.

плитка бази В — покладіть догори тим боком, де «В» виглядає, як на картинці. Розмістіть унизу.

Зверніть увагу, що ці символи відповідають символам на плитці Розвелла.

1 помаранчевий космольот (використовується в кампанії)



2 сині кубики



Ці компоненти не використовуються в першій грі. Ми розкажемо про них пізніше.

ПРОЦЕС ГРИ

Мета гри — **підняти позначку дослідження на верхівку вертикалі дослідження**, перш ніж прибульці знищать місто. Ви програєте, якщо позначка пошкодження дійде до низу відповідної вертикалі або якщо корабель спуститься до ряду, позначеного черепом.

Кожен раунд гри складається з трьох фаз:

- 1 Фаза кубиків.** Розміщуйте кубики та пересувайте космольоти.
- 2 Фаза кімнат.** Активуйте ефекти обраних кімнат.
- 3 Фаза корабля.** Активуйте дії корабля.

1 ФАЗА КУБИКІВ

1. Киньте всі 5 кубиків. (У вас повинно бути 3 сірі та 2 білі кубики.)

2. Розмістіть кожен кубик на різну вертикаль на базі.

Щоразу, коли ви розміщуєте кубик:

- ▶ Усі космольоти на цій вертикалі спускаються на таку кількість клітинок, яку показує кубик.
- ▶ Можуть активуватися певні ефекти. (Див. сторінку навпроти.)
- ▶ Коли ви розмістили білий кубик, заново киньте всі кубики, які ще не розмістили.



Оскільки ви розміщуєте два білі кубики, то маєте двічі заново кинути ще не розміщені кубики — або один раз, якщо вирішите розміщувати один із білих кубиків останнім. Коли ви закінчите, на кожній вертикалі буде по одному кубіку. За допомогою кубиків можна буде активувати різні ефекти протягом фази кімнат.

ЕКСКАВАТОР



Екскаватор рухається маршрутом, що проходить через базу, ряд за рядом. Він ділить базу на дві частини. Всі клітинки на маршруті за екскаватором вважаються **розкопаними**. Всі інші клітинки ще не розкопані.

На клітинку перед екскаватором можна розмістити **тільки один кубик**. Усі інші кубики необхідно розмістити на «розкопані» клітинки. Єдина причина розмістити кубик на «нерозкопану» клітинку — перемістити туди екскаватор під час фази кімнат. Перш ніж розмістити кубик, порахуйте відстань від екскаватора до цієї клітинки: значення кубика має бути таким самим чи більшим.

Приклад: На ілюстрації праворуч розташовано у п'яти клітинках перед екскаватором. Так можна робити. Там можна було б також розмістити , а ось — вже ні.


Примітка: Розміщуючи кубик для пересування екскаватора, все одно потрібно дотримуватися правила «один кубик на вертикаль».



Дії КОСМОЛЬОТІВ

Щоразу, коли ви розміщуєте кубик, усі ворожі космольоти на цій вертикалі спускаються на кількість клітинок, що дорівнює значенню кубика...



...якщо кубик не розміщений у кімнаті протиповітряної зброї. Такі кімнати викидають у небо зенітний вогонь, через що ворожі космольоти починають спускатися обережніше — у цій вертикалі космольоти спускаються на **одну клітинку менше** за значення кубика. Якщо значення кубика , космольоти не спускаються і не активують ефекти.

Відразу після того, як усі космольоти на вертикалі спустилися, активуються будь-які ефекти на клітинках, на яких вони опинилися.

Не зважайте на клітинки, повз які вони рухаються. Якщо на одній вертикалі кілька космольотів, пересувайте їх водночас, а тоді активуйте ефекти по черзі, починаючи з верхнього.

Пересуньте космоліт на клітинку, на яку вказує стрілка.

Виняток: Якщо на такій клітинці вже є космоліт, стрілка не працює.

Перемістіть плитку з кораблем на один ряд вниз. Якщо плитка переміщається на ряд, на якому є космольоти (будь-якого кольору), поверніть їх на корабель, щоб потім перезапустити.

Якщо плитка з кораблем спускається на ряд, позначений черепом, ви програли. В усьому іншому поки що не зважайте на дії корабля (символи уздовж правого краю ігрового поля).

Цей ефект не активується сам. Такі вибухи позначають клітинки, на яких у фазі кімнат ваші ракети можуть збити ворожі космольоти.

ПОШКОДЖЕННЯ

Якщо космоліт спускається нижче за небо, він влучає по місту, і база зазнає пошкоджень. Перемістіть позначку пошкодження на одну поділку нижче.


Після пошкодження міста космоліт переможно повертається на корабель, а в кінці раунду перезапускається.



Якщо позначка пошкодження переміститься на значок із черепом, ви програли. (Див. сторінку 9.)

Приклад:

Після кількох раундів гри два ворожі космольоти розміщені на другій вертикалі, як показано на малюнку.

1. Припустімо, ви розмістили на цій вертикалі кубик зі значенням .
2. Обидва космольоти спускаються на дві клітинки.
3. Верхній космоліт тепер опинився на клітинці з вибухом, зірки його пізніше можна буде збити. Нижній космоліт активує ефект, через який корабель відразу ж опускається на один ряд.

Врахуйте, що обидва космольоти пересуваються водночас, до активації будь-яких ефектів.

Фіолетовий космоліт опиняється дуже близько до міста. В наступному раунді, якщо космоліт опуститься більш ніж на 1 клітинку, він влучить у місто і завдасть 1 пошкодження. Потім він повернеться на корабель і перезапуститься в кінці раунду.



2

ФАЗА КІМНАТ

На цьому етапі ви можете активувати ефекти кожного розміщеного кубика. Коли ефект активувався, приберіть кубик із цієї клітинки. **Ефекти можна активувати в будь-якому порядку.**

Значення кубиків не можна додавати, окрім ситуацій, коли вони розміщені в кімнаті на кілька клітинок. Якщо ви вирішили не використовувати певний кубик, його все одно потрібно прибрати.

ЗАТРАТИ



У багатьох кімнатах витрачається енергія. Наприклад, для використання цієї кімнати потрібно витратити 2 енергії. Ви витрачаєте енергію, пересуваючи позначку енергії відповідною вертикаллю. Якщо ви не хочете чи не можете витратити таку кількість енергії, заберіть кубик, не активуючи ефект.



ЦІННІСТЬ КІМНАТИ



Цінність кімнати — це сума, значена на кубіку, +/- модифікатор кімнати (якщо такий є).

Приклад: Кімната на ілюстрації згорі має цінність $3 - 1 = 2$.

Зважайте, що модифікатор кімнати не впливає на переміщення ворожих космольотів у фазі кубиків.

КІМНАТИ НА КІЛЬКА КЛІТИНОК



Якщо кімната займає кілька клітинок, її можна використовувати лише за умови, що на всіх її клітинках є кубики. Її цінність —

сума значення кубиків +/- модифікатори.

Приклад: Цінність кімнати виходить $1 + 6 - 3 = 4$.

Якщо будь-яка клітинка кімнати на кілька клітинок порожня, заберіть кубик, не активуючи ефект кімнати.

ЕФЕКТИ РОЗКОПАНИХ КІМНАТ



Кімнати протиповітряної зброї описано на попередній сторінці. Вони не мають додаткових ефектів у фазі кімнат. Просто заберіть кубик.



Розкопані **тунелі** не мають ефектів. Просто заберіть кубик.



Кімнати енергії виробляють енергію, необхідну для активації інших ефектів. **Додайте цінність кімнати до вашого рівня енергії.** Якщо на вертикалі енергії не вистачає для цього місця, поставте рівень енергії на максимум.



Кімнати винищувачів дозволяють збивати один або кілька ворожих космольотів. **Знищте усі ворожі космольоти на тих клітинках із вибухом, значення яких менше або дорівнює цінності цієї кімнати.** Фіолетові космольоти повертаються на корабель для перезапуску. Білі космольоти знімаються з ігрового поля.



Кімнати дослідження дають змогу просуватися по вертикалі дослідження і таким чином виграти. **Перемістіться на одну ділянку чи більше на вертикалі дослідження; сума чисел на цих ділянках має бути меншою за цінність кімнати або дорівнювати їй.** Наприклад, щоб пройти через 2 і завершити рух на 3, вам потрібно кімната з цінністю 5 або вище.

Приклад — як збивати космольоти


Під час фази кубиків ви правильно розмістили кубики та перемістили з ворожі космольоти на клітинки з вибухами, як показано праворуч.

Тепер триває фаза кімнат, тож у вас є можливість активувати кімнату з винищувачем із цінністю 3. Космоліт А збито. Це фіолетовий космоліт, тож його треба перемістити на корабель для подальшого перезапуску.

Космоліт Б збито. Це білий космоліт, тому його потрібно прибрати з ігрового поля.

Космоліт В не збито. На його клітинці з вибухом цифра 4, а значення ефекту тільки 3. Космоліт В залишається в небі, як і всі інші космольоти, які не стоять на клітинках із вибухами.

Приклад — дослідження

У вас два кубики в кімнатах дослідження, як показано на малюнку. Одна кімната має цінність 2, інша — 3. (Значення кубика , та в кімнаті є модифікатор -1.)

Позначка дослідження розміщена, як показано на малюнку, а над нею — клітинки, які «кошують» 1, 3 і 1. Чи можете ви використати ці кубики, щоб просунути на 3 кроки?

Відповідь — ні. Хоча загальна вартість трьох кроків $1 + 3 + 1 = 5$, ці дві кімнати слід активувати окремо. Якщо спочатку активувати кімнату з цінністю 2, вийде пересунути тільки на 1 крок. Тоді, активувавши кімнату зі значенням 3, можна пересунути ще на крок із трійкою, але це все.

Якщо спочатку активувати кімнату з цінністю 3, вийде пересунути на 1 крок. Але після цього використати кімнату з цінністю 2 не вдасться. Логічно спробувати використати обидві кімнати, якщо у вас на це достатньо енергії.

Кімнати з цінністю 5 вистачило б, щоб пересунути позначку на три кроки, бо їхня загальна «ціна» — 5.



Розкопки бази

У фазі кубиків можна розмістити максимум 1 кубик на ще не розкопану клітинку. У фазі кімнат цей кубик можна використати для пересування екскаватора. Якщо ви вирішите **пересунути екскаватор, витратите 1 енергію**. (Ця вартість вказана на екскаваторі.) Заберіть кубик і перемістіть екскаватор на місце, де він стояв. Простір за екскаватором тепер розкопано.

Нагадування: На скільки клітинок ви пересунули екскаватор? Ця цифра має бути меншою за значення кубика чи дорівнювати йому. Якщо це не так, розміщувати кубик таким чином у фазі кубиків не можна було. (Див. сторінку 4.)



Приклад 3 — Розкопка

Ви розмістили  для переміщення екскаватора. Цей хід включає тільки 5 клітинок, тому  теж підходила б. Під час фази кімнат заберіть кубик і витратите 1 енергію, щоб пересунути екскаватор на точку, де був розміщений кубик.

3 ФАЗА КОРАБЛЯ

Фаза корабля складається із 3 кроків:

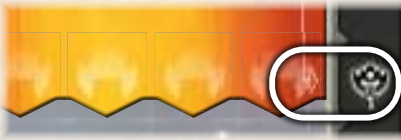
1. Перемістити корабель.
2. Активувати дію корабля.
3. Запустити космольоти.

ПЕРЕМІЩЕННЯ КОРАБЛЯ

Під час цього етапу корабель опускається на наступний ряд. Якщо на цьому ряду є космольоти, перемістіть їх на корабель (у темну частину плитки корабля). Космольоти перезапускаються на третьому кроці цієї фази.

АКТИВАЦІЯ ДІЇ КОРАБЛЯ

Далі виконайте дію навпроти точок запуску.



Перемістіть екскаватор назад на вказану кількість клітинок. (Але не рухайте далі стартової клітинки.)



Перемістіть позначку дослідження вниз на вказану кількість поділок.



Розмістіть зазначену кількість білих космольотів на кораблі. Вони запускаються в кінці цієї фази.



База отримує 1 пошкодження.



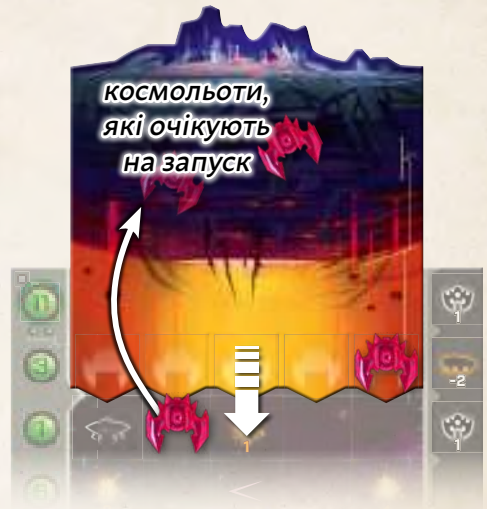
Якщо корабель опускається на ряд, позначений черепом, ви програли. На відміну від вказаних вище дій корабля, це відбувається навіть у випадку, коли корабель рухається у фазі кубиків.

Приклад

Під час фази кубиків один космоліт залишився на точці запуску, бо в кімнату протиповітряної зброї розмістили ☐. Під час фази кімнат було збито фіолетовий космоліт і переміщено на корабель.

Починається фаза корабля.

Корабель опускається на один ряд. Оскільки в цьому ряду є космоліт, він повертається на корабель для перезапуску.



Відповідно до дії корабля додається білий космоліт для запуску.



ЗАПУСК КОСМОЛЬОТІВ

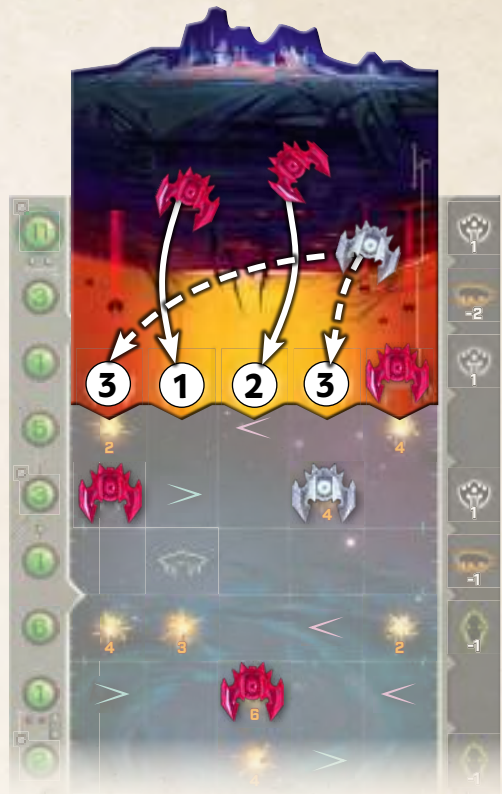
Під час раунду космольоти могли бути розміщені на кораблі. Тепер такі космольоти слід запустити на точках запуску. **Розмістіть їх усі,** поки вистачає точок запуску.

- ▶ Спочатку запускаються фіолетові космольоти, потім — білі.
- ▶ Спершу обирайте точки запуску на вертикалях, де немає інших космольотів.
- ▶ Коли космоліт є на кожній вертикалі, оберіть точку запуску, яка розташована найдалі від найвищого космольота на цій вертикалі.

Якщо за правилами можливі кілька варіантів, вибір за вами. Якщо заповнені всі 5 точок запуску, космольоти, які ще не запустилися, залишаються на кораблі до наступного раунду.

Приклад

1. Є одна порожня вертикаль. Першими запускаються фіолетові космольоти, тому там розміщується фіолетовий космоліт.
2. Доступні ще три точки запуску. На цих вертикалях є космольоти, тож ми дивимося, який найвищий космоліт на кожній вертикалі. Другий фіолетовий космоліт буде розміщений на точці запуску посередині, бо космольоти на інших вертикалях розміщено вище.
3. Також потрібно запустити білий космоліт. Решта точок запуску на однаковій відстані від найвищого космольота на відповідній вертикалі, тож обирайте самі.



БІЛІ КОСМОЛЬОТИ

- ▶ Білі космольоти запускаються після фіолетових.
- ▶ Білі космольоти повертаються на корабель, якщо влучають по місту.
- ▶ Але якщо їх збивають, то збиті космольоти потрібно прибрати з ігрового поля.
- ▶ Якщо всі білі космольоти на полі, не зважайте на ефекти, які додають додаткові білі космольоти.



ЗАВЕРШЕННЯ ГРИ

ВИГРАШ

Якщо позначка дослідження доходить до верхівки відповідної вертикалі, ви одразу ж виграєте.

Примітка: Єдиний спосіб дістатися до області, позначеної 11, — використати кімнату дослідження на кілька клітинок у нижній частині бази.



ПРОГРАШ

Якщо корабель спускається на ряд, позначений черепом, ви одразу ж програєте.

Ви також програєте, якщо база зазнає максимальних пошкоджень.



**ТУТ МОЖНА ЗАКІНЧИТИ ЧИТАННЯ
ТА ЗІГРАТИ ПЕРШУ ГРУ.**

ПОВНА ВЕРСІЯ ГРИ

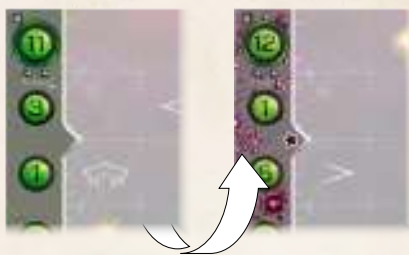
Вітаємо — ви вперше зіграли в гру «Під полум'ям небес»! Тепер розглянемо деякі нові елементи. Різні міста допоможуть урізноманітнити гру навіть без режиму кампанії. Ви можете перевернути плитку неба, щоб збільшити складність. А за допомогою роботів можна буде більш ефективно керувати базою.

РІВЕНЬ СКЛАДНОСТІ

У кожної плитки з небом є два боки. Один — складніший за інший.

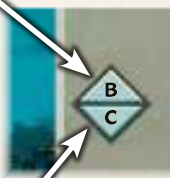
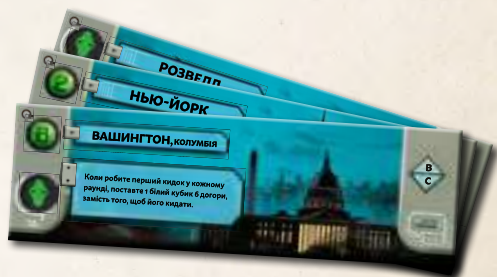
Рівень складності гри — це кількість плиток неба, розміщених складнішим боком догори. Підготовка до гри на сторінках 2–3 призначена для простої гри, у якій рівень складності — 0. Стандартна складність — 1. З досвідом ви можете спробувати підвищити рівень складності аж до 4. Під час підготовки до гри ви можете обрати рівень складності та випадковим чином перевернути відповідну кількість плиток неба складнішим боком догори.

▽ простіший бік ▼ складніший бік



МІСТА

Ще до початку гри в режимі кампанії можна обороняти різні міста. За винятком Розвелла, у кожного міста є особлива властивість, яка змінює правила гри.

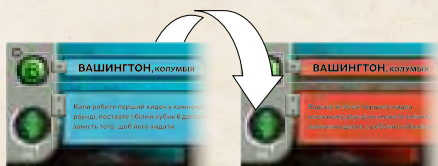


З цим містом використовуйте верхню плитку B, а нижню — C.

Кожне місто використовується з певною парою базових плиток. Різні бази мають різні вертикалі пошкоджень та енергії.

ПОШКОДЖЕНЕ МІСТО

У кожній плитці міста є два боки. Ви починаєте з нешкодженого (синього) боку, але якщо програєте гру, то можете перевернути місто і спробувати ще раз на пошкодженому боці. Оскільки жителі Землі витривалі, на пошкодженому боці рівень здібностей сильніший, ніж на базовому.




Примітка: Коли ви готуетесь до другої гри, перевернуті плитки неба відповідно до рівня складності слід знову вибрати навмання.

РОБОТИ

Робот — це синій кубик, який залишається на базі навіть після активації всіх сірих і білих кубиків. Роботів не потрібно кидати та розміщувати у фазі кубиків. Вони просто залишаються там, де їх було розміщено, та виконують свою роботу у фазі кімнат.

ВСТАНОВЛЕННЯ РОБОТІВ



Роботи виготовляються у кімнатах для роботів. Розташуйте синій кубик відповідно до цінності кімнати. (Якщо цінність кімнати перевищує 6, поставте кубик-робот так — ) Відразу ж встановіть нового робота на порожнє місце в розкопаній кімнаті.



Щойно встановлені роботи — **розряджені**, тобто в цьому раунді їх використовувати не можна. Позначте розрядженого робота, повернувши кубик на 45 градусів.

У вас може бути максимум 2 роботи. Однак в будь-який момент робота можна прибрати з ігрового поля. Наприклад, робота можна забрати та встановити його як нового робота.

Зауважте, що встановлення робота не спричиняє переміщення космольотів.


РОБОЧІ КУБИКИ У ФАЗІ КУБИКІВ

Відтепер всі **сірі та білі** кубики, які ви розміщуєте протягом фази кубиків, називатимуться **робочими**.

У фазі кубиків все одно потрібно розмістити по одному такому кубику на кожній вертикалі. Ви фактично не зважаєте на кубики-роботи. Якщо робот розташований на клітинці, куди ви хочете розмістити робочий кубик, можете прибрати робота.

КУБИКИ-РОБОТИ ПІД ЧАС ФАЗИ КІМНАТ

Під час фази кімнат роботи з попередніх раундів використовуються для активації ефектів. Вони функціонують так само, як робочі кубики, з кількома винятками:

- ▶ Після активації кубика-робота, його можна залишити на ігровому полі.
- ▶ Після використання робота **потрібно зменшити його значення на один**. (Якщо значення кубика вже , заберіть його з поля.) Поверніть робота на 45 градусів, щоб показати, що він розряджився і під час цього раунду його вже не можна використовувати.

В кінці фази кімнат поверніть усіх розряджених роботів назад у заряджену позицію.

ОСОБЛИВІ ВИПАДКИ

- ▶ Якщо ви використовуєте кубик-робот в кімнаті роботів, його можна взяти як робота, якого ви встановлюєте.
- ▶ Робота можна розмістити в кімнаті протиповітряної зброї, та він не зможе нічого активувати.
- ▶ Якщо внаслідок дії корабля екскаватор переміститься назад, це може закопати робота. Приберіть усіх роботів із нерозкопаних кімнат.
- ▶ У кімнаті на кілька клітинок розряджений робот функціонує так само, як порожня клітинка — кімнату використовувати не можна.

ОКРЕМІ ІГРИ

Тепер ви можете зіграти стандартну гру «Під полум'ям небес». Оберіть місто, визначте рівень складності та спробуйте виграти, перш ніж це зроблять прибульці! Завдяки кубикам кожна гра буде інакшою та цікавою, хоча ціла кампанія й досі чекає в коробці.

Спробуйте різні рівні складності та визначте, який сподобається найбільше. Кампанія розрахована на гравців, які знайомі з грою настільки, щоб розуміти, який рівень складності їм до душі.



КАМПАНІЯ

У «Під полум'ям небес» також можна грати в режимі кампанії з чотирьох розділів. Зазвичай вона триває приблизно 10 партій. **В кампанію можна грати не один раз**, при цьому можна знаходити щоразу нові комбінації.

Чотири розділи потрібно відкривати поступово, щоб історія розвивалася з перебігом гри. Розділи упаковані послідовно, кожен — в окремому пакуванні.

Щоб почати кампанію, візьміть із коробки блокнот для кампанії та перший розділ.

ІНФОРМАЦІЯ ПРО РОЗДІЛ

Угорі кожного набору ви знайдете коротку довідку, де з одного боку зображені події, а з іншого — нова інформація. Ознайомтеся із цим описом, а тоді оберіть першу битву.

ОБЕРІТЬ БИТВУ

Відкривши розділ, ви побачите різні сценарії, персонажів, які можуть вам допомогти, а також кілька нових міст.

На 2 із цих міст нападають. **Зробіть 2 стоси, щоб у кожному був навмання вибраний сценарій, місто і персонаж із поточного розділу.**

Решту сценаріїв, міст і персонажів поки що покладіть у коробку. Вони будуть корисними пізніше в цьому розділі.

Ці 2 довільні стоси позначають 2 одночасні напади прибульців. **Оберіть один із двох стосів.**

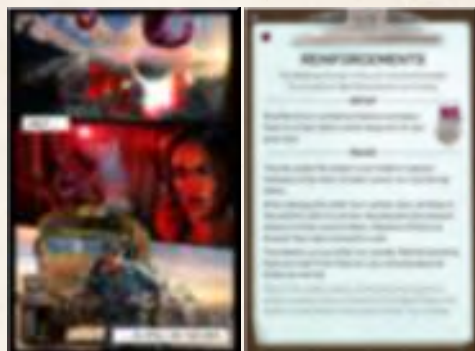


Той, який ви оберете, і буде вашою битвою. Інший сценарій автоматично втрачається. Місто знищене. Персонаж... ну, скажімо, три компоненти в цьому стосі забираються з кампанії. (Видалені з гри компоненти можна скласти разом у пакетик. Не викидайте їх! У кампанію можна грати не один раз!)



СЦЕНАРІЇ

У кожному сценарії діють особливі правила для конкретної битви. За допомогою коміксів можна зрозуміти, що це буде за битва.



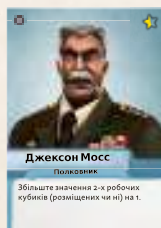
Якщо хочете, можете обрати битву, просто подивившись комікси. Тоді ви навіть не знатимете правила іншого сценарію і зможете влаштувати собі сюрприз, коли вирішите зіграти в кампанію знову.

ПЕРСОНАЖІ

Кожен персонаж має особливу здібність, яку можна використовувати **1 раз за гру**. Після використання цієї здібності відкладіть персонажа вбік, щоб не забути, що в цій грі його вже не можна використовувати.

спочатку використовуйте цей бік

оновлений бік






Збільште значення 2-х робочих кубиків (розміщених чи ні) на 1.

Збільште значення робочих кубиків (розміщених чи ні) на 3 або менше, додавши ці бали на власний розсуд.

Під час першого знайомства з персонажем у розділі використовуйте блакитний бік. Оновлений бік відіграватиме роль у наступних розділах.

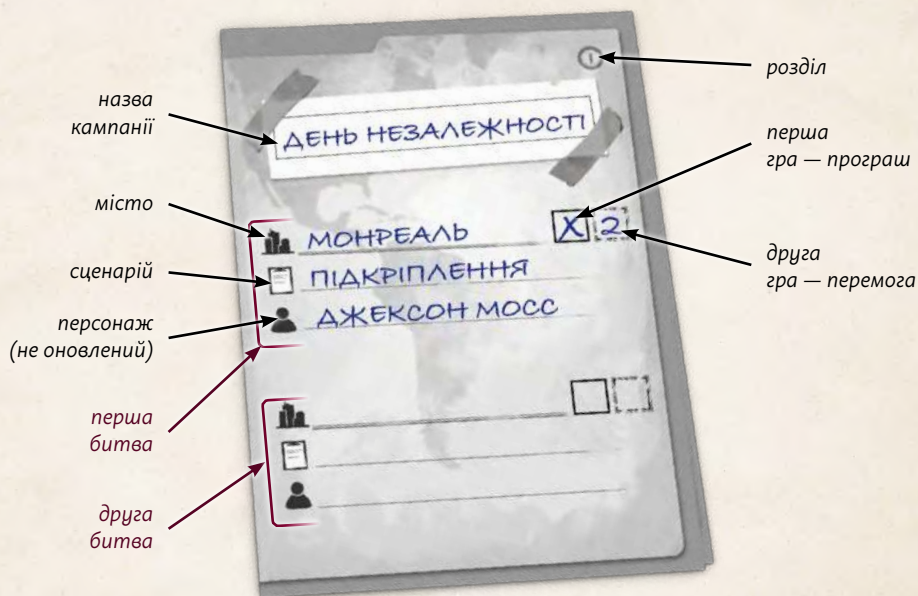
ПОЧАТОК КАМПАНІЇ

На початку кампанії візьміть аркуш із блокнота і складіть його, таким чином виготовивши блокнот кампанії. Вигадайте **назву кампанії** та запишіть її вгорі першої сторінки, як показано на ілюстрації.

Як пояснено на попередній сторінці, випадковим чином зберіть два стоси та оберіть один із них, який і стане **першою битвою**. Запишіть назву **міста** , **сценарію**  і **персонажа** .

Зіграйте одну гру. Запишіть результат **першої гри** у клітинку . Якщо ви програєте, результатом буде **X**, як показано на малюнку. Якщо ви виграєте, запишіть рівень складності — кількість ускладнених плиток неба.

«Пошкоджена» клітинка потрібна на випадок, якщо ви програєте першу гру. У такому разі зіграйте **другу гру**, використовуючи пошкоджений бік міста. Знову навмання переверніть плитки неба, залежно від рівня складності. Використовуйте той самий сценарій та персонажа. (Здібність персонажа можна використовувати один раз у кожній грі.) Запишіть результат цієї гри: виграш або програш.



Тепер навмання складіть ще два стоси з рештою компонентів розділу. Оберіть один стос для своєї **другої битви**. Зіграйте та запишіть результат.

КОЛИ ПРИБИРАТИ ЧИ ЗАЛИШАТИ КОМПОНЕНТИ

У деяких ситуаціях певні елементи прибираються з гри до кінця кампанії:

- ▶ Після того, як ви обираєте один стос із двох, приберіть елементи з іншого стосу.
- ▶ Зігравши битву (за одну чи дві гри, незалежно від результату), приберіть сценарій.
- ▶ Якщо ви програєте дві гри в одному місті, приберіть це місто.

Інші елементи потрібно зберегти для наступних розділів:

- ▶ Якщо ви виграли гру в місті, ви врятували його від знищення. Залиште його на потім.
- ▶ Зігравши битву (за одну чи дві гри, незалежно від результату), залиште персонажа.

До гри додається два пакетики для того, щоб окремо класти компоненти, які ви залишаєте на потім, і компоненти, які прибираються з гри.

ВИБІР РІВНЯ СКЛАДНОСТІ

Кампанію варто грати з тим самим рівнем складності, який вам найбільше подобається в окремих іграх. Найкраще, коли виграти можливо, але не надто просто. Кампанія ускладнюється з кожним розділом, але буде з'являтися й додаткова допомога, тож всю кампанію можна пройти на одному рівні складності. Однак якщо вам більше подобається змінювати рівень складності протягом кампанії, так теж можна робити.

ЯК УРІЗНОМАНІТНИТИ ОКРЕМІ ІГРИ

Елементи кампанії також можна використати, щоб урізноманітнити окремі ігри та створити нові варіанти битви.

Оберіть будь-яке місто, пошкоджене чи ні. Оберіть будь-який сценарій, або ж грайте без нього. Можна грати з будь-якою командою персонажів чи без них. Персонажі можуть бути оновленими, стандартними чи різними. Небо можна підготувати з будь-яким поєднанням базових і ускладнених плиток. Далі налаштуйте складність.

СКЛАДНІСТЬ

Складність визначається чорними та жовтими зірками.



Кожна чорна зірка на плитці неба додає 1 ★ до рівня складності.



Якщо ви граєте зі сценарієм, це додає ще 1 ★ до рівня складності.



Жовті зірки компенсують чорні. Кожен оновлений персонаж віднімає 1 ★ від рівня складності.



Пошкоджені міста та неоновлені персонажі «кошують» половину жовтої зірочки.

Додайте всі чорні зірки й відніміть усі жовті. У вас вийде рівень складності вашої гри.

А якщо додати всі чорні та жовті зірки, це покаже, наскільки гра **крута**.

Більше інформації можна знайти на сайті www.ufs-solo.game

АВТОР ГРИ ТОМАШ УГЛІРЖ

Артдиректор: Філіп Мурмак

Художники: Кванчай Морія, Петр Богачек

Художники-асистенти:

Якуб Політцер, Давід Яблоновський

Верстка: Франтішек Горалек

3D-моделювання: Радім Пех

Виробництво: Віт Водічка

Автор правил: Джейсон Голт

Менеджер проекту: Ян Звонічек

Керівник проекту: Петр Мурмак

Над українською версією працювали:

Перекладачка: Наталія Сліпенко

Редакторка: Ольга Іванченко

Коректорка: Алла Костовська

Керівник проекту: Олександр Полікарпов



© Czech Games Edition
жовтень 2020
www.CzechGames.com



Kilogames

kilogames.com.ua

На коробці вказане лише одне ім'я, та це не справедливо стосовно всіх тих людей, без яких ця гра ніколи б не існувала. Я дякую вам усім за неймовірну відданість, поради, досвід і талант, які ви вклали в гру, і за вашу підтримку. Без вас ця моя мрія ніколи б не збулася.

Тестувальники гри: Якуб Углірж, Віт Водічка, Петр Мурмак, Влаада та Павлік Хватіл, Моніка Кржіванкова, Петр Часлава, Томаш Гелміх, Давід Недвідек, Ян Звонічек, Міхал Штах, Міхаела Штахова, Пол Гроган, Мірослав Фелікс Подлесний, Філіп Мурмак, Павел Татічек, Тонда та Петр Палічка, Ладіслав Поспех, Куба Кутіл, Мартін Ваня, Адам Шпанел, Міхал Копржіва, Павел Чешка, Станда Кубеш, Олда Рейл, Петр Овесний, Іван Достал, Дан Кнапек, Петр Марек та багато інших чудових людей, які грали в цю гру самі чи протягом численних ігрових подій, офлайн та онлайн. Гра онлайн би не відбулася без Лукаша Новотного. Окремо хочу відзначити всіх гравців, які роздрукували PnP гри і відгуки яких допомогли мені перетворити початковий мінімалістичний варіант із 9 карток на дещо значно більше.

Особлива подяка: Створення гри — завдання чимале, тож хочу подякувати своїй коханій Яні та всій родині за терпіння та підтримку. Дуже вдячний усім співробітникам CGE за те, що взяли мене в свою команду та подарували цю можливість, і насамперед вдячний Петру Мурмаку, який знаходив вихід щоразу, як ми заходили в глухий кут. Велика подяка Влааді за те, що від самого початку підтримував гру та допомагав мені йти правильним шляхом. Велика подяка Філіпу Мурмаку, Давіду Яблоновському та Франтішку Седлачеку за те, що поділилися досвідом та допомогли мені з графікою. Коли йшлося про слова та історії, мене просто врятував Джейсон Голт. А без роботи Франтішка Горалека над версткою у нас могло б нічого не вийти вже за крок до фінішу. Гра не стала б такою відомою без Пола Грогана, який невтомно й захоплено демонстрував її на всіх великих ігрових подіях. Дякую усім цим чудовим людям, завдяки яким гра побачила світ.

Видавництво Kilogames

Жодну частину цієї гри не можна відтворювати у будь-якій формі й будь-якими засобами без попереднього письмового дозволу власника авторських прав Kilogames. У разі виникнення запитань щодо правил гри, комплектації та якості її компонентів, напишіть нам на електронну пошту alex.pol@kilogames.com.ua



ЗАЧЕКАЙТЕ



Будь ласка, не викладайте з коробки все відразу. Гра ретельно упакована, і внизу розташовані елементи для гри в режимі кампанії на чотири розділи.

Початкові елементи можна взяти вгорі коробки. Залиште компоненти для кампанії в коробці.

**ПОЧАТКОВІ
КОМПОНЕНТИ**
Все, що потрібно
для стандартної гри.

КАМПАНІЯ
Поки що залиште це в коробці.

