

ПРИГОТУВАННЯ ДО ГРИ

ІГРОВЕ 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 завершенню 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.