

ВРЯТУЙ ЗЕМЛЮ
ВІД ЕНЕРГЕТИЧНОГО
АПОКАЛІПСИСУ!



БІОБІТ

ПРАВИЛА ГРИ

КОМПОНЕНТИ:



Ігрове поле – 1 шт.



Жетони
Енергії – 30 шт.



Планшети персонажів – 4 шт.



Жетони
Запчастин – 21 шт.



Карти локацій – 60 шт.



Кубики – 5 шт.



Жетони дрезини та
часу – 2 шт.



Карти подій – 20 шт.



Правила гри – 1 шт.



Карти спорядження – 20 шт.



Карти
артефактів – 9 шт.



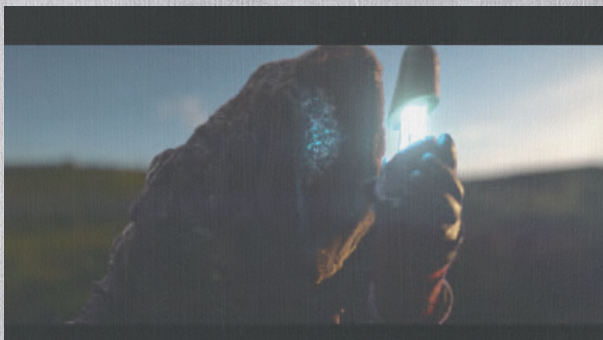
Карти
сценаріїв – 8 шт.



Фішки персонажів
та Сміттярів – 8 шт.



Карти
інструментів – 25 шт.



Як грати?

У цій грі групі відчайдушних шукачів пригод потрібно проявити завзятість, стратегічне мислення та командний дух, тому що переможуть або всі або ніхто. Гравцям потрібно виконати умови сценарію – відремонтувати Енергетичну станцію, котра є ключовим об'єктом для захисту всієї людської цивілізації. Захищатися людям допомагають Боботи – трансформаторні будки в яких живе Енергія Всесвіту. Їм протистоять космічні прибульці невідомої раси - Сміттярі, які намагаються зупинити розвиток людських технологій та зростанню Енергії у Всесвіті. Їхній небезпечний план набере сили під час надсильної сонячної бурі, тому команді доведеться працювати в умовах дуже обмеженого часу до початку бурі.

Якщо вдасться відремонтувати Енергетичну Станцію, Боботи встигнуть активувати захисне поле нашої планети, яке врятує енергосистему та електроніку Землі

Щоб досягти цієї мети, потрібно знати таке...

За посиланням ви знайдете правила гри у відео-форматі
https://kilogames.com.ua/videorules_bobot





ПІДГОТОВКА ДО ПАРТІЇ:

1. Покладіть ігрове поле в центрі стола.
2. Розділіть **карти локацій** на окремі колоди відповідно до зображення на сорочках.
Перетасуйте кожну колоду і покладіть поряд із полем **лицем вниз**.
3. Перетасуйте і покладіть **лицем вверх колоду подій** біля ігрового поля.
4. Виберіть **сценарій** для цієї партії, випадково, або домовившись.
Покладіть **карту сценарію** **лицем уверх** на локацію «**Станція**».
5. Оберіть рівень складності, вказаний **на карті сценарію**: легкий, середній або складний. Помістіть **маркер сонячної бурі** на трек в лівій частині ігрового поля, на значення, вказане на **обраному рівні складності**. Знайдіть в колоді **інструментів** і роздайте кожному гравцю стільки карт «**Батарейка**», скільки вказано на **рівні складності**.
6. Окремо перетасуйте колоди **спорядження** та **інструментів**, покладіть їх біля ігрового поля **лицем вниз**. Карти **артефактів** розкладіть **лицем уверх**.

7. Переверніть лицем вниз і перемішайте жетони **енергії** і жетони **запчастин**. Розмістіть їх окремими купками біля ігрового поля.
8. Оберіть собі персонажів. Це можна зробити випадково (кожен гравець витягує випадковий лист персонажа), або домовившись. Листи персонажів кладуться на стіл перед гравцем. Якщо в грі присутній **Професор** – гравець дістає два випадкових жетони **запчастин** і викладає на свій лист персонажа. Якщо є **Бобот** – гравець знаходить серед жетонів **енергії** *дві атомні енергії* і викладає на свій лист персонажа, після чого перемішує решту жетонів **енергії** (повинні бути перевернуті лицем вниз).
9. Покладіть маркер дрезини на рівень «2» на локації **«Дрезина»**.
10. Поставте фішки усіх персонажів на локацію **«Дрезина»**.
11. Поставте фішки Сміттярів поряд із треком Атаки.
12. Оберіть першого гравця. Учасники можуть домовитися хто з команди почне гру, або визначити першого гравця випадково, кинувши по черзі один з кубиків. В будь-якому випадку далі хід буде передаватися по колу.

Гра на двох гравців

Якщо ви хочете зіграти партію на двох гравців, коли вибираєте собі персонажів, обов'язково візьміть персонажа **«Влад»** або **«Дівчинка»**.

Для першої партії ми рекомендуємо вам обрати короткий сценарій **Погодна аномалія: Пилова буря** на середньому рівні складності.

Ви готові розпочати гру!

ХІД ГРИ

В цій грі всі учасники грають заодно.

Мета – встигнути виконати умови **Сценарію** (карта на локації Станція) поки не **закінчиться час** (трек сонячної бурі). В процесі потрібно спілкуватися, збирати й обмінюватися ресурсами, обговорювати і домовлятися про найкращі дії, але вирішальне слово має **активний гравець** (гравець, чий зараз хід).

Починаючи з першого гравця кожен учасник повинен повністю виконати хід гравця, після чого передати хід далі за годинниковою стрілкою. Кожен гравець обирає за кого буде грати і залежно від персонажа, які в нього будуть властивості та здібності.

Ресурси:

Жетони енергії (шестикутні) бувають чотирьох типів: *атомна, теплова, гідроелектрична, альтернативна*.

Атомна енергія трапляється найчастіше, **Альтернативна** – найрідше. Їх потрібно тримати на **картці персонажа** в Акумуляторі. Вони потрібні для виконання умов Сценарію, а також дають одноразові бонуси

Жетони запчастин (квадратні) бувають трьох видів: Високовольтні ізолятори, Силові конектори, Силові кабелі. Їх потрібно тримати на **картці персонажа** в Рюкзаку. Вони потрібні для виконання умов Сценарію, а також дають одноразові бонуси



Карти спорядження дають постійні бонуси гравцю, якщо «одягнені» на персонаж. Буває спорядження для **голови, рук, та корпусу**. Кожен персонаж може вдягнути максимум 4 спорядження по одному у відповідну зони планшету персонажа. Також карту спорядження можна тримати в руці, однак бонусу воно не буде давати.



Карти інструментів – це одноразовий бонус, який можна використати, щоб допомогти собі або іншому гравцеві в потрібний момент. Ці карти гравці тримають в руці.



Карти артефактів – це дуже потужні інструменти/спорядження, які дають сильні бонуси. Вони також бувають потрібні для виконання деяких **Сценаріїв**.



Про те, як отримати ресурси, читайте в розділі «Винагорода» на с. 5

Розподіл жетонів енергії в цій грі віддзеркалює сучасний стан енергетики в Україні. Найбільше ми використовуємо атомну енергію; на другому місці – теплові електростанції, що працюють за рахунок паливних корисних копалин; далі – гідроелектростанції, а також інші альтернативні джерела енергії, такі як сонце та вітер.

ХІД ГРАВЦЯ

Хід кожного гравця складається з **трьох фаз**:

I. **Рух** (за бажанням) II. **Дія** (обов'язково) III. **Нова подія** (обов'язково)

Детальніше про кожну фазу:

I. Рух

На початку свого ходу гравець вирішує, чи буде **рухатись**, чи залишитись на місці. Рухатись можна лише у сусідню локацію.

Сусідні локації з'єднані доріжками. За один хід можна зробити один Рух.

Також на фазі руху *активний гравець* може **вдягнути/зняти** із себе **спорядження**, або **поміняти** його на інше із руки. **Знята карта спорядження** вертається в руку. Якщо в локації з активним гравцем є *інші персонажі*, з ними можна обмінюватися ресурсами, тобто як і віддавати свої, так й отримати щось від інших.

Правила обміну: *активний гравець* може обмінятися будь-якими **жетонами** з картки персонажа (**енергією** і **запчастинами**), а також **інструментами** та картами **спорядження**, які знаходяться у гравців в *руках*. **Спорядження**, яке на персонажа *одягнене*, потрібно спершу зняти (зробити це може лише гравець, який виконує цю **фазу Руху**).

Зверніть увагу! **Дрезина** є сусідньою з **Табором**, **Контейнерним парком**, **Полям** та **Звалищем**

Приклад: На початку свого ходу Антон стоїть на одній локації з Оленою – в **Таборі**. Спершу, він вирішує забрати в неї 2 енергії, щоб у цей хід використати її на локації **Станція**. (про локацію детальніше на с. 19). Після цього він переходить на **Станцію**, де знаходиться Максим. Гравці вирішують, що одне **зі споряджень** на карті персонажа Антона більше підходить Максиму, тому Антон «знімає» це спорядження і віддає Максиму **карту спорядження** в руку. Максим зможе його **вдягнути** на свого персонажа на початку свого ходу. На цьому **фаза Руху** Антона закінчується і наступає **фаза Дії**

Гравець може вирішити нікуди не йти, і залишитись у поточній локації, в якій, за бажанням, може просто обмінятися жетонами чи спорядженням.

II. Дія

Після того, як гравець порухався (або відмовився рухатися), наступає фаза **Дії**. Залежно від того, в якій **локації** він знаходиться, гравець повинен зробити одне з наступного:

- В локаціях **Табір, Контейнерний парк, Поле** чи **Звалище/Корабель прибульців** потрібно зіграти верхню карту з колоди локації;
- В локації **Дрезина** потрібно кинути кубик *Дрезини* і розіграти його ефект;
- В локації **Станція** потрібно залишити ресурси, вказані в умовах *Сценарію*

Детальніше про них:

Дія в локаціях **Табір, Контейнерний парк, Поле** чи **Звалище/Корабель прибульців**

В цих локаціях потрібно розігравати карти, щоб отримувати **ресурси**.

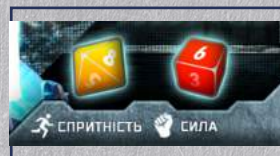
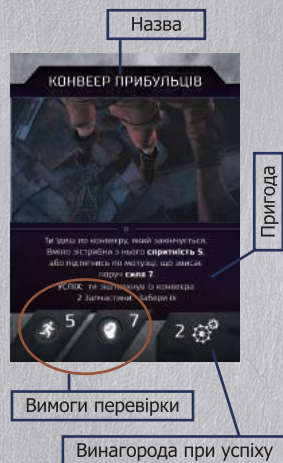
Зауважте, на кожній локації зображено символи ресурсів, що трапляються там найчастіше.

Гравець бере **верхню карту** колоди локації (сорочка колоди співпадає з зображенням на ігровому полі), яка покаже, в яку **ситуацію** потрапив його персонаж і які **здібності** йому допоможуть виплутатися.

В цих локаціях гравці повинні здобувати ігрові ресурси, які допоможуть успішно завершити сценарій і перемогти.

Щоб отримати **винагороду**, потрібно пройти **перевірку здібностей**.

Кожен персонаж має чотири **здібності**: **Сила**, **Спритність**, **Інтелект** і **Спілкування**. Кожній з них відповідає один кубик певного кольору, що вказано внизу *картки персонажа*. Залежно від **рівня**, кубик може бути: **червоним** із



значеннями від 1 до 6, **жовтим** (1-8), **зеленим** (1-10) та **синім** (1-12). Це значить, що здібності з червоним кубиком є *найслабшими*, а з синім – *найсильнішими*, бо випасти може вище значення.

На більшості **карт локацій** є вибір, якою здібністю скористатися для перевірки. Гравець, чий зараз хід, на свій розсуд вирішує, якою здібністю користуватися, щоб виплутатися із ситуації.

Складність перевірки – це мінімальне значення, яке треба викинути на кубик у вказаній здібності, щоб успішно виплутатись із ситуації.

*Приклад: Ольга, яка грає за Бобота, знаходячись у локації **Поле**, тягне карту **Розбита машина Сміттярів**. Тут треба пройти перевірку **Спритності** – викинути значення 5 і більше або **Сили** – 7 і більше.*

*Показники таких здібностей Бобота: Спритність – кубик зі значеннями 1-6, а Сили – 1-12. Ольга вирішує пройти перевірку Сили. Якщо на кубик випало 7-12 – перевірка успішна, Ольга бере **Винагороду** – жетон **Запчастини** і кладе його на карту Бобота. Якщо випало 1-6 – перевірку провалено*

У давнину, люди уважно слідкували, куди влучила блискавка. Жителі Древньої Русі, наприклад, вірили, що це вказує на місце, де потрібно копати колодязь. А от грабіжники скіфських курганів розкопували такі ділянки, бо були переконанні, що блискавка «притягується» до металевих скарбів під землею.

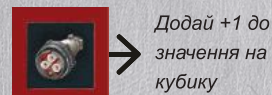
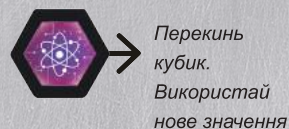
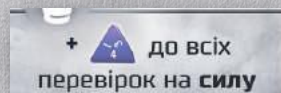
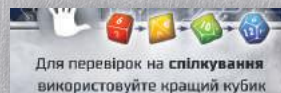
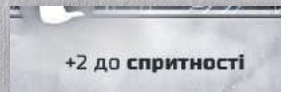
Бонуси до перевірок здібностей

Жетони енергії та запчастин, а також деякі карти спорядження та інструментів допомагають при перевірці здібностей. Це часто виручає гравців, якщо їм не пощастило викинути успішне значення.

Карти спорядження працюють тільки в тому випадку, якщо викладені у відповідну зону на картці персонажа, і вони дають постійні бонуси власнику. Вони бувають чотирьох типів:

- Карти, що додають +X до значення на кубик *конкретної здібності*. Наприклад, якщо ефект **спорядження** – «+2 до **Інтелекту**».
- Карти, що покращують **рівень** кубика певної здібності вашого персонажу на *кращий* (замість червоного – жовтий, жовтого – зелений, зеленого – синій)
- Карти, що додають ще один **фіолетовий кубик** (1-4) до перевірки *певної здібності*. Перевіряючи цю здібність, гравець кидає відповідний кубик і фіолетовий кубик разом, додаючи результат з обох.
- Карти, що дають Прискорення. Після отримання винагороди за успішне проходження перевірки персонаж за бажанням знов починає хід з початку з фази Рух

Жетони енергії та запчастин можна використати після того, як гравець кинув



Приклад: Максим грає персонажем «Професор». Він виконує **Дію** в локації **Звалище**, де витягає карту **Стара скриня на звалищі**. Щоб успішно пройти пригоду, йому потрібно пройти перевірку **Сили 5** або **Інтелекту 7**. Сила Професора – червоний

кубик здібності. Якщо результат не задовільний, можна використати будь-який **жетон енергії**, щоб перекинути кубик. Старе значення кубика стає недійсним і до нього вже не можна повернутися. Якщо новий результат знову невдалий, ви можете витратити *ще один жетон енергії*, щоб знову перекинути кубик перевірки. На додачу (або замість цього), можна використати будь-які **жетони запчастин** на картці персонажа, щоб за *кожен* додати +1 до значення на кубіку.

Деякі карти **інструментів**, які гравці тримають на руках, дають бонуси для перевірки здібностей. Їх можна використати як і для власної перевірки так і для перевірок інших гравців.

Взаємодопомога: інші гравці, що перебувають **на одній локації** з гравцем, який проходить перевірку, можуть допомогти йому покращити результат, витративши **свої жетони енергії та запчастин**, які діють таким самим чином. Проте вони **не можуть** використовувати бонуси зі свого спорядження для допомоги іншому гравцеві.

Використані жетони та карти інструментів ідуть у відбій. **Відбій інструментів** можна складати поряд із колодою інструментів лицем вверх, жетони енергії та запчастин не повертаються до активного запасу ресурсів. Складайте їх в окрему купку **лицем вверх** поряд із полем. Лише коли весь запас ресурсу вичерпано, поверніть усі жетони/карти такого ресурсу із відбою, переверніть їх та змішайте в нову купку/колоду.

Зверніть увагу! Економно витрачайте жетони ресурсів, якщо вони також потрібні для виконання завдання **головного сценарію**.

Якщо активному гравцю **не вдалося** отримати успішний результат для перевірки, його фаза **Дії** на цьому **закінчується**.

кубик із гранями 1-6, а Інтелект – синій кубик 1-12, відповідно, вигідно перевіряти Інтелект. Однак, в цього персонажа є спорядження **Лом**, що додає +2 до **перевірок Сили**, таким чином шанс успіху перевірки Сили стає вищим. Максим кидає червоний кубик, випадає «2». 2 (кубик) +2 (Лом) = 4, а вимога перевірки Сили – 5 і більше. Тому Максим скидає 1 жетон запчастини, щоб додати +1 до результату. Перевірка успішна, гравець отримує винагороду – карту **Спорядження**

Винагорода

Якщо гравцеві вдалося отримати результат, що **дорівнює** або **вищий** від вказаного на карті локації, він отримує вказану винагороду.

Якщо ви повинні отримати жетони **енергії** чи **запчастин**, ви берете вказану кількість, перевертаєте їх і вирішуєте скільки та які жетони ви хочете залишити. Ви можете мати не більше жетонів енергії, ніж вміщається у ваш **аккумулятор**, та не більше жетонів запчастин, ніж вміщається у ваш **рюкзак**. Ви можете **поміняти** жетони з картки персонажа на нові. Всі жетони, які ви не можете розмістити, відправляються у відбій окремою купкою лицем вверх. **Не замішуйте їх до активного резерву!**

Якщо ви отримали **спорядження**, візьміть верхню карту з колоди споряджень. Ви одразу можете викласти його на відповідне місце на **картці персонажа**. Якщо у вас вже лежить спорядження такого типу, ви можете забрати його на руку і викласти на звільнене місце нове, або залишити старе, а нове забрати на руку.

Якщо ви отримали новий **інструмент**, ви залишаєте цю карту на руках. **Кількість карт на руках необмежена**. Інструмент можна зіграти в будь-який момент гри, не тільки у свій хід. Якщо ви повинні отримати **артефакт**, візьміть потрібний із тих, що лежать поряд із полем.

Артефакти –це особливі могутні предмети, в



Зверніть увагу! Кожна локація «спеціалізується» на певних типах винагород. Це вказано символами на кожній локації. Важливо: Якщо потрібно витягнути нову карту із колоди локації, спорядження чи інструментів, а колода закінчилась, перетасуйте відбій даних карт та сформуйте нову колоду.

кожній локації лише по одному такому, за винятком таємної локації **«Корабель прибульців»**.

В усьому іншому артефакти працюють як карти інструментів/спорядження.

Пам'ятайте: ви можете **передати непотрібне** спорядження іншому гравцю в вашій локації під час фази **Руху** (вашої чи іншого гравця).

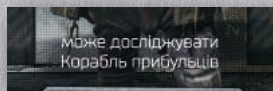


Таємна локація «Корабель прибульців»

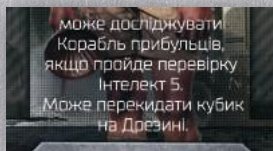
У глибині звалища сховано від людських очей корабель *прибульців-Сміттярів*. Тому **Корабель прибульців** не є окремою локацією, а *відгалуженням* локації **«Звалище»**. Проте, щоб на фазі **Дії** витягнути карту з **колоди «Корабля»**, а не «Звалища», потрібно мати до корабля прибульців **доступ**.

Доступ до Корабля Сміттярів мають:

Дівчинка, бо вона є союзником сміттярів і точно знає, де сховано їхній корабель. Знаходячись на **Звалищі** вона може кожен хід на фазі **Дії** вирішувати чи брати карту з **колоди «Звалища»**, чи з **«Корабля сміттярів»**.



Влад, бо зміг відшукати дорогу до корабля. Проте Владу потрібно зуміти в нього проникнути (*пройти перевірку інтелекту зі складністю 5*). Тобто кожен раз, коли Влад на локації **«Звалище»** хоче взяти карту із **колоди «Корабля Сміттярів»**, він повинен успішно перевірити свій *Інтелект*. У випадку невдалого кидка, він тягне карту з колоди Звалища. Покращити/змінити значення на кубики Інтелекту можна використовуючи



жетони **запчастин/енергії**, як і в інших перевірках навиків.

Персонаж зі спорядженням «Костюм Сміттяра». Будь-який персонаж може проникнути на Корабель прибульців, якщо вдало замаскований. Навіть Бобот. **«Костюм Сміттяра»** можна використати, тільки коли він одягнений на персонажа. **Костюм Сміттяра** можна знайти в колоді Споряджень, коли отримуєте спорядження-винагороду за успішну пригоду в локаціях.

Якщо гравець має **доступ до Корабля Сміттярів**, він може взяти верхню **карту локації** і виконати **перевірку** на ній або **заплатити один жетон енергії** і витягнути ще одну карту, щоб вибрати **одну з двох** карт.

Якщо обидві не підходять, можна потратити ще один жетон енергії, щоб витягти третю і **вибирати з трьох** і так далі. Це потрібно для того, щоби встигнути знайти потрібний для ремонту Станції артефакт або ресурс, відповідно до вимог **Сценарію**. Усі невикористані **карти Корабля** йдуть у відбій, а гравець виконує перевірку здібності як і в інших локаціях.



*Інші гравці в локації «Звалище» можуть допомагати активному гравцю на **Кораблі прибульців** за звичними правилами.*

Енергію не можна створити чи знищити – її можна лише трансформувати з одного виду в інший.

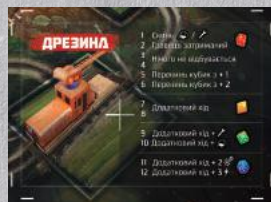
Дія в локації «Дрезина»

Дрезина є сусідньою з усіма локаціями крім Станції. Вона дозволяє гравцям швидко переміщатися між далекими місцями (як-от **Табір** і **Звалище**).

Якщо гравець на фазі Дії знаходиться на **Дрезині**, він не витягує ніяких карт локації, а **кидає кубик**, щоб побачити, наскільки успішно йому вдалося проїхатись. Який саме кубик кидати, залежить від **рівня дрезини**:

- 1 рівень – червоний кубик зі значеннями (1-6),
- 2 рівень – жовтий (1-8),
- 3 рівень – зелений (1-10),
- 4 рівень – синій (1-12).

На старті **рівень дрезини** – 2



Під час партії рівень дрезини може **змінюватися** залежно від ефекту **карт Подій** (детальніше на с.20). Завжди, коли на карті подій написано «підніміть/опустіть рівень дрезини» потрібно пересунути **маркер дрезини** на один рівень уверх/вниз. Якщо це зробити неможливо, нічого не міняється.

Ефекти:

Залежно від того, яке значення випало на кубику, активний гравець повинен виконати такий **ефект поїздки на дрезині**.

1 Скинь спорядження/інструмент – гравець повинен скинути у відбій одну карту спорядження чи інструмента на свій вибір. Якщо у гравця немає жодної карти спорядження/інструментів, він не скидає нічого.

2 Гравець затриманий – гравець закінчує свою **фазу Дії** і кладе фішку персонажа *горизонтально*, і переходить до фази III. Нова Подія. В **наступний свій хід** цей гравець *не рухається з місця* (але може обмінюватися ресурсами), ставить фішку вертикально й одразу кидає кубик Дрезини.

3-4 Нічого не відбувається – гравець просто закінчує свою фазу Дії без жодних позитивних чи негативних наслідків.

5 Перекинь кубик з +1 – гравець одразу перекидає кубик дрезини і додає 1 до нового результату.

6 Перекинь кубик з +2 – гравець одразу перекидає кубик дрезини і додає 2 до нового результату.

7-8 Додатковий хід – гравець одразу отримує можливість **Порухатися** в сусідню локацію і виконати там **Дію**. При бажанні гравець може не переміщатися, а залишитися на Дрезині і знову виконати її **Дію**.

9 Додатковий хід + інструмент – гравець тягне карту з колоди інструментів і робить додатковий хід (як 7-8).

10 Додатковий хід + спорядження – гравець тягне карту з колоди спорядження і робить додатковий хід (як 7-8).

11 Додатковий хід + 2 запчастини – гравець тягне 2 жетони з купки запчастин, розміщає їх у себе на картці, скидає запчастини, якщо якісь не помістились, і робить додатковий хід (як 7-8).

12 Додатковий хід + 3 жетони енергії – гравець тягне 3 жетони з купки енергії, розміщає їх у себе на картці, скидає енергію, якщо якась не помістилась, і робить додатковий хід (як 7-8).

Вплинути на результат кубика дрезини можна витративши **жетони енергії**, щоб *перекинути* кубик і/або жетони запчастин, щоб *додати до результату* +1.

Бонуси **карт спорядження** на кубики Дрезини НЕ впливають, оскільки Дія цієї локації **не є перевіркою здібності** персонажа.

Важливе правило: гравець завжди може вибрати ефект нижчого значення, ніж того, що випав.

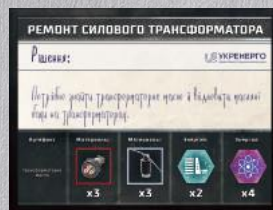
Дія в локації «Станція»

Станція є ключовою локацією для перемоги гравців. На Станцію потрібно приносити необхідні матеріали, щоб її вчасно полагодити.

Свою **Дією** активний гравець може залишити на Станції якийсь один вид ресурсів, вказаний у вимогах на карті Сценарію. За один хід гравець може здати будь-яку кількість **ОДНОГО** ресурсу (але не більше, ніж зазначено у вимогах). Різні види жетонів енергії та запчастин – це 7 окремих видів ресурсів.

Залишені на Станції ресурси не можна взяти назад або використати для Бою зі Сміттярем (див. «Бій» на с.20).

Зверніть увагу! Ви можете здати **меншу** кількість ресурсів одного типу, ніж потрібно для ремонту Станції. *Наприклад*, якщо потрібно зібрати 4 атомні енергії, проте в гравця є лише 2, він може здати лише дві. Ще дві можна принести пізніше будь-кому з гравців. Але не забувайте про **обмежену кількість ходів** у партії. Для здачі якогось ресурсу завжди тратиться хід, кількість яких обмежена, тому раціональніше здавати одразу **необхідну кількість жетонів одного виду** за хід.



Наприклад: якщо для ремонту Станції потрібно 2 атомні енергії і 3 теплові, гравець може здати один чи два атомні жетони або від одного до трьох теплових, але не атомний і тепловий одночасно. Якщо гравець хоче здати 2 і більше видів ресурсів, він повинен залишитись на Станції 2 чи більше ходів, здаючи один ресурс за хід.

Блискавка - це розряд електрики в атмосфері Землі. Блискавки можуть подорожувати на швидкості до 210 000 км/год та досягати температури майже 30 000°C.

III. Нова подія

Незалежно від того, в якій локації гравець виконує Дію, після закінчення цієї фази завжди потрібно розіграти **Карту подій**. Колода карт подій лежить лицем догори біля ігрового поля, таким чином гравці завжди бачать, якою буде наступна подія (див. с.5, пункт 3). Карта подій складається з двох частин: власне **Події** та **Нової інформації**.

Щоб розіграти карту подій, гравець бере верхню карту з колоди і кладе на ігрове поле в зону **активної події**. Далі потрібно виконати наступні кроки в такому порядку:

- **пересунути маркер часу** на 1 крок в бік нуля
- перевірити, чи можливо провести **Бій проти Сміттяря**
- виконати **умови Події**

Детальніше про ці кроки:

Сонячна буря наближається!

Маркер сонячної бурі рухається вперед на одну клітинку, таким чином зменшується кількість часу для **виконання сценарію**.

Бій

Якщо в даний момент на **Станції** знаходиться якийсь персонаж і в **Бойовій зоні** (остання поділка на *треку Атаки Сміттярів*) знаходиться **фішка Сміттяря**, цей персонаж може провести **Бій проти Сміттяря**. Бій можна



провести тільки *на початку розіграшу карти подій* (саме тому кожна карта подій починається з пункту «Бій»). Проте не обов'язково, щоб саме персонаж активного гравця вступав у сутичку, це може бути *будь-хто з персонажів на Станції*. Якщо їх декілька, гравці повинні обрати, хто з них буде боротися з ворогом. За хід можна здійснити **лише один Бій**, тому якщо вибраний персонаж не переміг Сміттяря, на цьому **Бій закінчується**, навіть якщо інші персонажі теж знаходяться на Станції.

Битися зі Сміттярами не обов'язково, самі вони на персонажів не нападають. Їхня мета — дійти до Станції, ще більше її поламати і, таким чином, відняти у гравців дорогий час до початку сонячної бурі.

Бій — це перевірка здібності **Сили**. **Складність перевірки** залежить від **сили Сміттяря** і вказана в *верхній лівій частині його фішки*. Гравець, який наважився на бій, повинен пройти перевірку **Сили** і може використовувати *всі бонуси перевірок здібностей* (спорядження, жетони енергії, запчастин, інструменти). Інші гравці на Станції можуть допомагати в цій перевірці. *Детальніше про Бонуси перевірок на с. 12.*

Якщо персонаж **пройшов перевірку успішно**, він перемагає. **Фішка Сміттяря** знімається з поля, і гравець отримує **винагороду**, вказану в правому нижньому куті цієї фішки (якщо така є).



Важливо: Гравці не зобов'язані битися зі сміттярами, а можуть зосередити всі сили на швидкому пошуку всіх потрібних компонентів для ремонту Станції. Але не забувайте, кожен ворог, що дійшов до Станції, зменшує загальну кількість ходів.

Зверніть увагу! На треку атаки Сміттярів одночасно може бути тільки одна фішка Сміттяря. Коли така фішка знімається з поля, вона повертається до решти фішок Сміттярів і згодом може бути знову введена в гру картою подій.

Якщо **перевірку провалено**, перемагає Сміттяр. Його фішка залишається в *Бойовій зоні*, а гравець отримує **штраф**, вказаний в лівому нижньому куті фішки Сміттяра (якщо є).

Подія

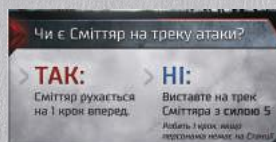
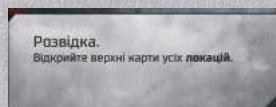
Всі події діляться на два види:

Сюжетні події, що якимось чином впливають на гру. Гравцям потрібно просто виконати те, що написано на карті.

Атаки Сміттярів. Ця подія зроблена у вигляді питання «Чи є фішка Сміттярів на треку Атаки?», після чого є два варіанти. **Якщо нема**, то виставте фішку вказаного Сміттяра на вказану клітинку треку. **Якщо є**, тоді пересуньте Сміттяра на вказану кількість клітинок у напрямку до Станції. Якщо таким чином фішка зайшла в Станцію, зніміть її з поля і **пересуньте маркер сонячної бурі** на стільки клітинок вперед, скільки вказано в верхньому правому куті самої фішки.

Якщо фішка Сміттяра знаходиться на клітинці «**Бойова зона**», це **не значить**, що Сміттяр досягнув Станції. Він повинен для цього зробити ще один крок.

Після того, як активний гравець розіграв подію, **його хід закінчується**. Далі ходитиме гравець зліва.



Нова інформація

Окрім подій, описаних вище, на **кожній карті Подій** є ще частина, написана вздовж правого боку карти. Це **Нова інформація**, яка змінює правила гри **на весь наступний хід**. Карта подій залишається лежати на полі, щоб гравці завжди бачили актуальну **інформацію** і користувалися її можливостями. Серед них можуть бути **корисні** (можливість вибрати потрібну карту спорядження/інструменту при отриманні винагороди чи побачити верхні карти в колодах локацій) і **шкідливі** (не можна рухатися, не можна використовувати енергію/запчастини тощо).

Не забувайте, що вам також видно **наступну карту подій**. Плануйте свої ходи відповідно до наступних подій та інформації.

Як тільки гравець бере **останню карту з колоди подій** та кладе її в зону **активної події**, перетасуйте решту карт подій та **сформууйте нову колоду подій** лицем вверх (щоб було видно наступну карту).



Зверніть увагу! В перший хід на активного гравця не діють ефекти Нової інформації (ще не було зіграно жодної карти подій).

Приблизно в 600 році до н.е. грецький філософ Фалес із Мілета провів перші експерименти з електроенергією, отриманою шляхом тертя шматків бурштину

Кінець гри

Гра може закінчитися у двох випадках:

Якщо **маркер сонячної бурі** досягнув нуля на треку. Ви не встигли вчасно відремонтувати Станцію, сонячна буря знищила усю сучасну електроніку на незахищеній Землі. Стерто бази даних, втрачено енергопостачання, знищено всесвітню мережу. Зазнали краху численні індустрії. Хоча людство вижило, але як і планували Сміттярі, було відкинута у своєму розвитку на сотні років у минуле.

Якщо гравці **виконали усі вимоги щодо ремонту** Станції, вказані на **карті сценарію**, ви **перемогли**. Кінець гри настає одразу після того, як активний гравець приніс останні необхідні ресурси на Станцію. Захисне поле Землі було вчасно активоване, сонячна буря лише вплинула на стовпчики термометрів. План Сміттярів провалився. Людство вільне розвиватися, виробляти та споживати більше і більше енергії. Та чи не приведе це з часом до технологічної катастрофи і падіння цивілізації, як бояться Сміттярі? На це питання зможуть відповісти тільки самі люди...

Перше використання слова «електричний» в друку було в 1646 році, воно походить від грецького «elektron», що значить «бурштин».

Подяка

Автори гри та видавництво Kilogames хочуть висловити подяку людям, без яких гра була б зовсім іншою (якщо була би взагалі).

Дякуємо Mental Drive Studio за всебічну підтримку в процесі розробки, зокрема Олексію Москаленку за високий професіоналізм, Дмитру Карпенку за те, що надав поштовх цьому проекту і всіляко підтримував нас від початку і протягом усієї розробки гри.

Також дякуємо працівникам «Укренерго», які з радістю ділились своєю експертизою та консультували нас із питань енергетичної галузі та брали активну участь в розробці сценаріїв. Окремо висловлюємо подяку Михайлу Бно-Айріяну за саму ідею створити настільну гру по фільму «Бобот та Енергія Всесвіту», та за його активну підтримку, а також Сергію Волошину, Миколі Пилипчуку та Костянтину Лазарюку.

За допомогу в розробці елементів ігрової механіки та активне тестування в процесі розробки висловлюємо подяку Павлу Губарю.

Розробка гри

Видавництво: Kilogames

Автори: Остап Гевко, Олександр Полікарпов

Продюсер: Олександр Полікарпов

Арт-директор: Євгенія Краніна

Редактор: Христина Гевко

Ілюстратори: Дмитро Пантюхов, Євген Лисенко

Дизайнери: Катерина Северін, Катерина Стаднік, Євген Біатов,
Ілля Медведь

Верстка: Катерина Северін

kilogames.com.ua

© **Kilogames.** Всі права захищені. 2018 рік.



Довідник

Хід гравця:

1. **Рух** - можна пересуватися між сусідніми локаціями та проводити обмін спорядженням, інструментами та ресурсами.
2. **Дія** - зробіть дію, відповідно до місцезнаходження вашого персонажу: в локації розіграйте верхню карту відповідної колоди, на Дрезині - кидайте кубик та виконайте її ефект.
3. **Нова подія** - розіграйте всі три ефекта нової карти Події (-1 година, «Чи є Смиттяр на треку Атаки», нова інформація).

Ефекти:

Прискорення - Ефект надається деякими артефактами. При успішному проходженні перевірки можна зробити Рух і Дію ще раз у свій хід.

Затриманий - якщо персонаж затриманий, він замість пересування у іншу локацію на фазі Рух, повинен залишатися на місці і робити Дію знов у той самій локації. Ефект працює тільки на один хід.

Бій:

Атакувати Смиттяря у бойовій зоні може тільки персонаж, який знаходиться на Станції і тільки один раз за хід активного гравця.