

ПРИГОТУВАННЯ

ГРАЛЬНЕ ПОЛЕ

1. Перетасуйте **Карти** **Густрічей**, **Бою** та **Цілей** **П**розташуйте їх **П**на **Г**ральному **П**олі.
2. Перетасуйте **Карти** **Фабрик** (кількість **Травців** + 1) **П**і **П**окладіть **П**іх **П**на **П**оле **П**ищем **У**низ. **Р**ешту **К**арт **П**овертають **В** **К**оробку.
3. Витягніть **В**ипадковий **Т**айл **Б**онусу **І** споруди **П**і **П**окладіть **Й**ого **П**внизу **Ш**кали **П**опулярності.
4. Покладіть **Ж**етони **Г**устрічі **П**на **В**сі **М**ісця **Г**устрічей **П** (🍄).
5. Підготуйте загальний резерв ресурсів та монет.
6. Роздайте гравцям випадкові **Поля Фракцій** і **Персональні Поля**.

ПОЛЯ ФРАКЦІЙ

7. Почніть гру із рівнем сили (🦋) та кількістю карт бою (🗡️), вказаними на **Полі Фракції**.
8. Покладіть героя своєї фракції на рідну базу.

9. Покладіть 1 працівника на кожну з двох територій, що прилягають до рідної бази.
10. Покладіть 4 мехи на поля для мехів.
11. Покладіть поаб зірок на кожне **Поле Фракцій**.

ПЕРСОНАЛЬНІ ПОЛЯ ГРАВЦІВ

12. Почніть із рівнем популярності (💖), кількістю карт цілей (🎯) та монет (💰), вказаними на **Персональному Полі** гравця.
13. Покладіть 6 кубиків технологій на зелені квадрати, обведені чорним (🟩).
14. Покладіть 4 споруди на відповідні квадрати.
15. Покладіть 4 жетони мобілізації на круглі бонусні поля.
16. Покладіть 6 працівників на червоні прямокутники виробництва.
17. Візьміть жетон дії.
18. Першим ходить гравець із найменшим номером **Персонального Поля**. Решта гравців ходять за годинниковою стрілкою.

ПОРЯДОК ХОДУ, ШКАЛА ТРІУМФУ ТА КІНЕЦЬ ГРИ

ПОРЯДОК ХОДУ

Кожен гравець здійснює хід, переміщуючи жетон дії на відповідну секцію **Персонального Поля**. Можна виконати верхню і/або нижню дію (у такій послідовності) у секції, відмінній від вибраної під час попереднього ходу.

ШКАЛА ТРІУМФУ

Покладіть зірку на **Шкалу Триумфу**, щойно Ви виконали одну з необхідних вимог. Кожне досягнення можна здійснити лише один раз (примітка: існує 2 досягнення "перемога в бою"). Зірка на шкалі залишається до кінця гри. Щойно гравець покладе шосту зірку, гра завершується.

ПІДРАХУНОК ОЧОК

Отримайте монети за кожну зірку на **Шкалі Триумфу**, кожну підконтрольну територію і кожні 2 ресурси. Кількість монет залежить від рівня гравця на **Шкалі Популярності**. **Фабрику** рахують як 3 території.

Отримайте монети на основі тайла бонусу споруд (навіть, якщо не контролюєте територію). Бонуси за суміжні території рахують тільки по одному разу за кожну з них.

Гравець із найбільшою сумою монет виграє. Нічию розбивають: кількістю юнітів та споруд, силою, популярністю, ресурсами, підконтрольними територіями, викладеними зірками.

КЛЮЧОВІ ПОНЯТТЯ

КОНТРОЛЬ

Гравець контролює територію, якщо на ній знаходяться лише його юніти або його споруди і немає жодного ворожого юніта на ній.

Територію зі спорудою та ворожими юнітами контролює ворог. Ворог не отримує жодної вигоди від споруди.

Ресурси на території контролює гравець, який контролює територію.

ПОЛЯ ДІЙ НА КАРТАХ ФАБРИК

Поля дій на картах фабрик не приносять бонусів (Мобілізація, Споруда, тощо), як поля на **Персональному Полі**. Поле "Переміщення" на карті фабрики дозволяє перемістити один юніт **двічі**.

ЦІЛІ

Щойно гравець досягнув одну із цілей, зазначених на його картах, він викладає зірку на поле цілі **Шкали Триумфу** і скидає решту своїх карт цілей.

ТЕРМІНИ



РЕСУРС: Їжа, дерево, метал або нафта. Розрахуватись можливо лише ресурсами з підконтрольних територій.

ТЕРИТОРІЯ: Гекс, що не є рідною базою. Рідна база не вважається територією у жодному контексті.


ЮНІТ: Герой, мех або працівник.

ДІЇ, РОЗТАШОВАНІ ЗВЕРХУ

ПЕРЕМІЩЕННЯ

Перемісти один відмінний юніт за кожную  або отримай \$1 за кожную .

Юніти можуть рухатись на суміжну територію, яка не є озером, не перетинаючи річок. Дорогою вони можуть підбирати або скидати ресурси. Мехи крім цього можуть підбирати або скидати будь-яких працівників. Ресурси та працівників не можна скидати в озеро. Працівники не можуть заходити на територію із ворожими юнітами.

Території з тунелями () вважають сусідніми під час руху.

БІЙ: Якщо Ваш герой або мех проходить через територію з ворожими юнітами, його рух припиняється. Якщо це лише ворожі працівники, вони відступають на рідну базу, а Ви втрачаєте 1 популярність (якщо можливо) за кожного, хто відступив. Якщо на території є ворожий герой або мех, після всіх Ваших дій руху виникає бій.



ЗУСТРІЧ: Якщо Ваш герой закінчив переміщення або бій та перебуває на території із жетоном зустрічі, скиньте жетон і потягніть карту зустрічі. Ви повинні обрати один із доступних варіантів на карті. Якщо отримали винагороду, покладіть її на цю територію.

Коли переміщення завершилось і герой або мех знаходиться на території із ворожими мехами чи героєм, виникає бій.

ВИБІР СИЛИ: Гравці, що б'ються між собою, обирають на своїх Циферблатах Сили кількість сили, які вони використають (≤ 7). Необов'язково (таємно) можна додати 1 карту бою за кожного свого героя та меха у бою.

ВІДКРИТТЯ: Гравці показують Циферблати Сили та карти бою, сумуючи загальну силу кожного гравця.

АПГРЕЙД

Сплатіть кошти, щоб перемістити кубик технологій із зеленого квадрата () дії вгорі (збільшуючи винагороду за неї) у червоний квадрат () дії внизу (знижуючи її ціну).

РОЗГОРТАННЯ



Сплатіть кошти, щоб перемістити 1 мех зі свого Поля Фракції на територію із власним працівником. Ваш герой та мехи отримують щойно відкрите уміння на Полі Фракції.

БУДІВНИЦТВО



Сплатіть кошти, щоб перемістити споруду зі свого Персонального Поля на територію (не озеро) без споруд та зі своїм працівником.

ФАБРИКА: Якщо Ваш герой закінчив переміщення або бій та вперше перебуває на території із фабрикою, отримайте карту фабрики із доступних (лише раз; пізніше замінити її не можна). Вона стає 5-ю секцією Вашого Персонального Поля.


ПІДТРИМКА

Сплатіть \$1, щоб збільшити силу на 1 за кожен  або потягнути 1 карту бою за кожную .

ТОРГІВЛЯ

Сплатіть \$1 за 2 ресурси () або 1 популярність за кожне .

ВИРОБНИЦТВО

Сплатіть кошти, вказані у кожному відкритому червоному квадраті, щоб згенерувати ресурси на різних територіях відповідно до кількості . Кожен працівник на цій території генерує 1 річ згідно піктограми (див. далі). Готові ресурси/працівники кладуть на їх територію. Якщо готують працівника, його забирають із найлівишого місця Персонального Поля.



їжа



дерево



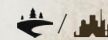
метал



нафта



працівник




нічого

БІЙ



РІШЕННЯ: Гравець із більшою силою виграє бій (нічия: виграє той, хто наступав). Скидають карти бою та сплячують силу.

- **ПЕРЕМОЖЕЦЬ:** Покладіть зірку на Шкалу Триумфу (якщо можливо). Втрайте 1 популярність (якщо можливо) за кожного працівника, що відступив. Якщо потрібно, розіграйте жетон зустрічі.
- **ПЕРЕМОЖЕНИЙ:** Ваші юніти відступають на рідну базу. Ресурси залишають на місці. Якщо Ви витратили хоча б 1 силу чи 1 карту бою, отримайте 1 карту бою.

ДІЇ, РОЗТАШОВАНІ ВНИЗУ

Оголосіть Вашу нижню дію, щоб сусідні гравці могли скористатись мобілізаційним бонусом. Отримай \$1 за кожную  на дії (навіть якщо головну дію виконано по максимуму).

АПГРЕЙД

Сплатіть кошти, щоб перемістити кубик технологій із зеленого квадрата () дії вгорі (збільшуючи винагороду за неї) у червоний квадрат () дії внизу (знижуючи її ціну).

РОЗГОРТАННЯ


Сплатіть кошти, щоб перемістити 1 мех зі свого Поля Фракції на територію із власним працівником. Ваш герой та мехи отримують щойно відкрите уміння на Полі Фракції.

БУДІВНИЦТВО

Сплатіть кошти, щоб перемістити споруду зі свого Персонального Поля на територію (не озеро) без споруд та зі своїм працівником.

БОНУСИ ЗА СПОРУДИ




МОНУМЕНТ: Отримайте 1  під час Підтримки.




МЛИН: Під час Виробництва, якщо у Вас є працівник біля Млину, Ви можете також виготовляти там.




ШАХТА: Вважається  для переміщення (тільки) юнітів.



АРСЕНАЛ: Отримайте 1  під час Торгівлі.

МОБІЛІЗАЦІЯ

Сплатіть кошти, щоб перемістити будь-який жетон мобілізації із Персонального Поля (відкриваючи Миттєвий Бонус під ) на будь-яке відкрите місце Бонусу Мобілізації на Полі Фракції. Отримайте Миттєвий Бонус.

Відтепер щоразу, коли Ви чи сусідній гравець виконає нижню дію, що асоціюється із цим Миттєвим Бонусом, Ви отримуєте цей бонус.