

FLORIAN SIRIEIX  
VINCENT DUTRAIT

# ПІСЛЯ ЧАС



2083 рік. Людство вимерло кілька десятиліть тому, залишивши на Землі лише сліди свого колишнього існування. Із плином часу природа повернула собі контроль над планетою. А поки світ відновлюється, мавпи продовжують еволюціонувати. Вони збираються в племена, розвиваються, опановують речі, залишені людьми, і просуваються в пошуках нових знань.

Ви, як лідер одного з цих племен, відповідальні за направлення своїх мавп-послідовників на шлях розвитку колективного інтелекту.

# ПІСЛЯ НАС

## ОГЛЯД І ЦІЛІ ГРИ

Ви – лідер племені мавп, яке на початку гри складається лише з кількох тамаринів. Якщо вони співпрацюватимуть, ви зможете зібрати ресурси, які допоможуть вам приманити інших мавп. Горили, орангутанги, шимпанзе та мандрили приєднаються до ваших лав на цьому шляху, розширюючи можливості вашого племені.

Для перемоги потрібно швидше за ваших суперників набрати 80 переможних очок.

Це символізує ваш прогрес на шкалі колективного інтелекту.

Кожного раунду ви будете брати 4 карти та використовувати їх, щоб зібрати свою Мавпячу Раду. Це створюватиме ряди з рамок, які даватимуть вам ресурси, переможні очки та можливість активувати особливі здібності. Наприкінці кожного раунду у вас буде змога привабити нову мавпу до свого племені, що поступово збільшуватиме ваші можливості.



## ВМІСТ ГРИ

- А** 1 загальний планшет
- Б** 6 планшетів гравців (по 1 кожного з 6 кольорів)
- В** 12 маркерів гравців (по 2 кожного з 6 кольорів)
- Г** 24 диски дій (по 4 кожного з 6 кольорів)
- Д** 48 стартових карт (6 груп по 8 тамаринів)
- Е** 120 дерев'яних жетонів ресурсів (40 **квіток**, 40 **плодів** і 40 **насінин**)
- Є** 47 картонних жетонів **енергії**
- Ж** 7 плиток предметів  
6 пам'яток гравців (по 1 для кожного гравця)

## БУДОВА КАРТИ

Рівень мавпи

Вид мавпи

Номер карти

Бонус люті

Закрита рамка

Відкрита рамка

зворот карти /



/ карта тамарина



—  
Приготування  
для гри втрьох

## ПРИГОТУВАННЯ

Покладіть загальний планшет **A** в центрі стола. Відокремте карти тамаринів від карт племен. Розділіть карти племен на 8 окремих колод **D**: по 2 рівні в кожному з 4 видів мавп (шимпанзе, горили, мандрили й орангутанги). Перетасуйте окремо ці 8 колод, а потім покладіть їх долілиць на відповідні місця загального планшета.

Утворіть загальний запас для всіх жетонів: **квітів**, **плодів**, **насіння** **E** й **енергії** **F**. Ці ресурси необмежені. За необхідності ви можете під час гри розмістити ресурс на полі «x3» планшета гравця. Тоді він буде рахуватися за 3 ресурси цього типу.

Перетасуйте долілиць плитки предметів **J**. Навмання виберіть і викладіть горілиць 3 предмети поряд із загальним планшетом. Ці предмети можуть використовувати всі гравці під час гри.

*Для першої гри ми рекомендуємо використовувати такі 3 предмети: бумбокс, комп'ютер і мопед.*

Кожен гравець вибирає колір й отримує компоненти відповідного кольору.

Розмістіть свій планшет гравця **B** перед собою та залиште біля нього трохи місця справа для скиду.

Не дивлячись, перетасуйте 8 карт тамаринів вашого кольору. Покладіть цю колоду долілиць ліворуч від планшета гравця **I**.

Покладіть 4 диски дій вашого кольору **I** долілиць на своєму планшеті.

Насамкінець візьміть пам'ятку гравця та 2 маркери гравця вашого кольору **B**. Покладіть один маркер на загальний планшет на поділці «0» треку підрахунку очок. Інший маркер покладіть на вашому планшеті на поділці «0» треку люті.

Нехай переможе найкраща мавпа.



# ІГРОЛАД

Гра проходить у кілька раундів, у яких гравці ходять одночасно.

Кожен раунд складається з 3 фаз:

## ФАЗА 1 | МАВПЯЧА РАДА

## ФАЗА 2 | ПРИВАБЛЕННЯ НОВИХ МАВП

## ФАЗА 3 | ВІДПОЧИНОК

## ФАЗА 1 | МАВПЯЧА РАДА

Ф1

Усі гравці одночасно відкривають 4 верхні карти зі своїх колод, розміщуючи ці карти нижче своїх планшетів. Якщо у вашій колоді недостатньо карт, візьміть скільки можливо, а потім замішайте скид й утворіть нову колоду. Доберіть решту карт. Далі кожен гравець розміщує свої 4 карти зліва направо у вибраному ним порядку.

Це ваша Мавпяча Рада. Вона має утворювати суцільну горизонтальну лінію, і вам заборонено змішувати карти вгору або вниз.

Щойно всі гравці зберуть свою Мавпячу Раду, настане час її заслухати.

Активация рамок у вашій Мавпячій Раді дає змогу отримати ресурси та переможні очки або скористатись особливими здібностями.



Ігрова зона Марії, червоного гравця

## ЗАСЛУХАННЯ ВАШОЇ МАВПЯЧОЇ РАДИ (ПРИКЛАД НА С. 7)

Усі гравці одночасно та в повному обсязі заслуховують свою Мавпячу Раду. Почніть із повного заслуховування верхнього ряду вашої Мавпячої Ради, рамка за рамкою. Потім так само заслушайте інші ряди: спочатку центральний, а наприкінці – нижній.

Повністю активуйте ефект рамки, коли дійшли до неї, а потім перейдіть до наступної рамки. Ви не можете вибирати порядок активації ваших рамок – мусите активувати їх зліва направо.

Активация всіх рамок не є обов'язковою. Ви можете пропускати деякі та продовжувати застосовувати рамки як зазвичай.

Кожну рамку можна активувати лише один раз. Шимпанзе мають особливу здібність, яка дає їм змогу активувати додаткові рамки, але це виняток із правил.



Марія збила свою Мавпячу Раду. Вона заслуховує її, починаючи з верхнього ряду, продовжуючи центральним і нижнім рядами.

## ВІДКРИТІ РАМКИ ЗАКРИТІ РАМКИ

Щоб активувати рамки, вам спершу слід їх закрити.

Рамки всередині карт завжди закриті. Однак рамки на краях карт відкриті. Якщо ви хочете скористатись ефектом відкритої рамки, вам спочатку потрібно її закрити, помістивши впритул іншу карту з відкритою рамкою, суміжною до першої. Завжди пам'ятайте: якщо рамка не закрита, ви не можете її активувати.



## ЕФЕКТИ РАМОК

Якщо в рамці зазначені ресурси або переможні очки, ви отримуєте їх миттєво під час активації цієї рамки.



Ця рамка складається з 2 карт. Під час активації ви отримуєте 1 квітку й 1 енергію.



Ця рамка дає вам змогу отримати 2 переможні очки.



Ця рамка дає вам змогу отримати 1 плід.

## ОСОБЛИВОСТІ РЯДІВ

Усі карти мають 3 ряди. Кожен ряд виконує певну функцію.

Верхній ряд надає доступ до ресурсів: енергії, квітів, плодів або насіння.

У центральному ряду можна отримати переможні очки, часто в обмін на ресурси.

Нижній ряд дає змогу активувати особливу здібність, характерну для виду мавпи, зображеної на карті. Іноді також можна отримати переможні очки.



## УМОВИ

● Якщо рамка містить символ **»**, це означає, що ви повинні виконати умову ліворуч від нього, аби скористатись ефектом праворуч. Можливо, доведеться заплатити певну ціну. У такому випадку ви мусите повернути вказані ресурси в загальний запас.



Ця рамка вимагає від вас витратити 1 квітку й 1 плід, щоб отримати 3 переможні очки.

● Іноді умова не вимагає жодних витрат. Тоді ви активуєте рамку безплатно.



Ця рамка не вимагає витрат для активації. Вона дає змогу отримати 2 переможні очки без плати ресурсами.

● Деякі умови вимагають, щоб у вашій Мавпячій Раді була певна кількість різних видів мавп. Рівень мавп не має значення, а тамарини також враховуються. Щоб скористатись ефектом рамки в цьому випадку, достатньо виконати умову розмаїття – вам не потрібно витрачати жодних ресурсів.



Ця рамка дає змогу отримати 2 плоди, якщо ваша Мавпяча Рада складається принаймні з 3 різних видів мавп.


● Іноді ефект може залежати від кількості тамаринів у вашій Мавпячій Раді. Вам не потрібно витрачати жодних ресурсів.




Ця рамка дає змогу отримати переможні очки, що дорівнюють кількості тамаринів у вашій Мавпячій Раді.

Тарас бере 4 карти. Він вирішує, у якому порядку їх розмістити, а потім заслуховує свою Мавпячу Раду.



Ефектами рамок, позначених , можна скористатися. Тарас загалом отримує 3 квітки, 1 плід і 3 енергії із загального запасу. Оскільки в нього є лише 2 різні види мавп (тамарини й орангутанги), він не отримує 2 додаткові **плоди**. Він також не отримує **плоди** за ті рамки, які не зумів закрити.



Тепер Тарас активує рамки з  у центральному ряду. Спочатку він отримує 1 переможне очко за першу рамку. Далі він вирішує не витратити 1 квітку й 1 плід за 1 переможне очко. У наступних рамках він обмінює 2 **плоди** й 1 **квітку** на 4 переможні очки. Він не може активувати рамку, яку не закрити. Тарас отримує 2 переможні очки за 6-ту рамку, тому що його Мавпяча Рада має 2 тамаринів. Він не може активувати останню рамку.



У нижньому ряду Тарас спершу витрачає 2 **квітки**, щоб отримати 3 **енергії**. Потім він отримує 1 переможне очко. Остання рамка дає йому змогу витратити 1 **енергію**, щоб отримати натомість 2.



## ОСОБЛИВІ ЗДІБНОСТІ

Тамарини є частиною вашої колоди на початку гри та не мають особливих здібностей. Усі інші види мавп мають унікальні здібності.



### Орангутанги

Орангутанги забезпечують вас **енергією**. Хоч ви можете зустріти цей ресурс також і в інших мавп, але жодна з них не принесе його так багато, як орангутанг. **Енергія** – це особливий ресурс, який використовується насамперед для активації предметів.



З допомогою цього орангутанга Марія може отримати до **5 енергій** завдяки рамкам **1**, **2** (якщо вона правильно розіграє свої карти) та **3**.

### ПРЕДМЕТИ (ДИВ. С. 12)


Кожен гравець може активувати кожен предмет один раз за раунд у фазі, вказаній на цьому предметі. Для активації предмета потрібно витратити зображену на ньому кількість **енергій**, а потім негайно застосувати його ефект. Ефекти різних предметів пояснюються на с. 12.



Згодом протягом гри Марія витрачає ці **5 енергій** для активації комп'ютера. Вона одразу отримує **5 переможних очок**.



### Шимпанзе

Шимпанзе повторюють за своїми мавпами-побратимами. Це відкриває можливість активувати рамки понад один раз за хід. Кожен  дає вам змогу негайно активувати будь-яку іншу закриту рамку у вашій Мавпячій Раді. Якщо рамка має умову активації, спочатку слід виконати цю умову як зазвичай.



Марія витрачає **1 плід** і **1 енергію** в **1**, щоб повторно активувати рамку **2** й отримати **2 насінини**. Вона продовжує заслуховувати свою Мавпячу Радю та витрачає **1 енергію** в **3** для активації рамки **1**: вона витрачає **2 насінини**, щоб отримати **3 переможні очки**. Тепер Марія продовжує заслуховувати свою Мавпячу Радю, що означає, що вона може знову активувати рамку **1**.



## Горили

Горили породжують лють. Кожного разу, коли ви здобуваєте лють, рухайте свій маркер гравця на відповідну кількість поділок на треку люті на вашому планшеті.

У будь-який момент гри ви можете витратити 4 одиниці люті, щоб вилучити з гри 1 карту з вашої Мавпячої Ради. Поверніть цю карту в коробку. Карта, яку ви вилучаєте, має бути частиною вашої поточної Мавпячої Ради. Ви можете зробити це в будь-який момент гри, навіть під час заслуховування Мавпячої Ради.

Однак вилучена вами карта не замінюється іншою. Якщо карта була всередині вашої Мавпячої Ради, карти навколо неї не зсуваються, щоб з'єднати новостворені відкриті рамки. Так, вилучення карти може спричинити відкриття вже закритих рамок у вашій Мавпячій Раді. Слід ретельно все обдумати, перш ніж вилучати карту з гри.

Щойно ви вилучите карту, вона негайно надасть вам бонус люті, вказаний у верхньому правому куті. Стратегічно підібраний момент вилучення карти може стати вирішальним у грі.

Мавпяча Рада завжди повинна складатися щонайменше з 4 карт, а це означає, що у вашій колоді ніколи не може бути менш як 4 карти.



У Макса вже є 1 одиниця люті. Він підвищує свою кількість одиниць люті до 4, активувавши 2 рамки горили 1 (це вартуватиме йому 1 насінину). Він негайно використовує ці 4 одиниці люті, щоб вилучити з гри та своєї Мавпячої Ради крайнього лівого тамарина. Він отримує 1 плід 2, який може використати під час подальшого заслуховування своєї Мавпячої Ради 3.



## Мандрили

Особлива здібність мандрилів полягає в тому, що вони приносять більше переможних очок, ніж інші мавпи. Їхні рамки пропонують більше можливостей для отримання очок, а також більшу їх кількість.

Тарас має кілька можливостей отримати переможні очки завдяки цьому мандрилу.

- 1 Він може отримати 4 переможні очки, витративши 1 квітку й 1 насінину.
- 2 Залежно від складу Мавпячої Ради (карти зліва від цієї), він може отримати 3 додаткові переможні очки.
- 3 Тарас гарантовано отримує 1 переможне очко без жодних умов.



## ФАЗА 2 | ПРИВАБЛЕННЯ НОВИХ МАВП

Ф2

Щойно кожен гравець повністю заслухає свою Мавпячу Раду, настає час для фази 2.

Усі гравці таємно вибирають 1 зі своїх 4 дисків дій, розміщуючи його долілиць над своїм планшетом. Інші диски зберігайте долілиць поруч зі своєю ігровою зоною.

Кожен диск містить 2 частини інформації.

Бонус  
(вгорі)  
Вид мавпи  
(внизу)






Щойно всі гравці зроблять свій вибір, диски одночасно перевертаються. Кожен гравець одразу отримує бонус, зображений у верхній частині його диска, без необхідності щось за це платити.

Кожен гравець тепер має можливість привабити 1 мавпу (і лише 1) виду, зображеного на його диску дій, узявши верхню карту з відповідної колоди на загальному планшеті.

Щоб отримати карту, гравці мусять витратити ресурси, зазначені в центрі загального планшета.

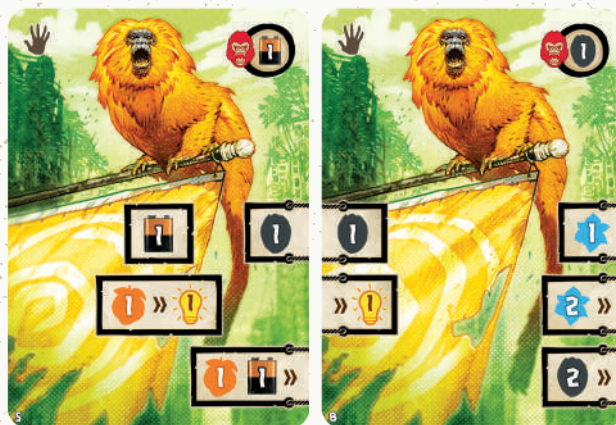
Вартість приваблення мавпи  
I рівня - 3 ресурси.  
Вартість приваблення мавпи  
II рівня - 6 ресурсів.

Тип ресурсів, який вам необхідно витратити, залежить від виду мавпи, яку ви хочете привабити.

-  Мандрилів приваблюють **квіти**.
-  Орангутангів приваблюють **плоди**.
-  Горилл приваблює **насіння**.

Шимпанзе можна привабити будь-якою їжею (**плодами, насінням** або **квітами**) за умови, що вся їжа, яку ви витрачаєте, буде однаковою.

Приваблення нової мавпи необов'язкове. Ви можете привабити мавпу лише того виду, який зображений на розіграному вами диску дій.



Після фази 1 Костя має 3 квітки та 4 насінини. Опоненти підозрюють, що на його диску дій буде мандрил або горила. Однак він вирішує зіграти свій диск дій шимпанзе.

Він використовує бонус диска для повторної активації рамки, що дає йому 2 насінини. Тепер у нього 6 насінин. Це означає, що він може привабити шимпанзе II рівня.



Порядок приваблення гравцями мавп не має значення.

Щоразу, коли ви приваблюєте нову мавпу, кладіть цю карту **наверх вашої колоди**. Якщо в цей момент ваша колода порожня, помістіть карту ліворуч від вашого планшета, наче це перша карта вашої колоди.

Ви можете подивитися карту мавпи, яку ви щойно привабляли.

## КОПІЮВАННЯ ДИСКА ДІЙ СУСІДА

Після відкриття дисків дій ви можете витратити 2 однакові ресурси, аби скопіювати бонус (і лише бонус) одного з дисків дій, зіграних кимось із **сусідніх** гравців.



Це можуть бути ресурси будь-якого типу (**енергія**, **квіти**, **плоди** чи **насіння**), якщо вони однакові. Поверніть їх у загальний запас. Ви можете скопіювати бонус до або після застосування ефекту власного диска дій. Ви можете скопіювати лише диск гравця, який перебуває безпосередньо поруч із вами. Ви можете скопіювати лише 1 бонус кожного раунду.

*Оля (фіолетовий гравець) зіграла свій диск горили й отримала 2 одиниці люті. Вона вирішує скопіювати диск свого сусіда праворуч — Тарас (зелений гравець), який також зіграв диск горили. Вона витрачає 2 енергії й отримує 2 додаткові одиниці люті. Тепер вона може негайно витратити отримані 4 одиниці люті.*

## ФАЗА 3 | ВІДПОЧИНОК

Ф3

Після закінчення фази 2 всі гравці скидають карти своєї Мавпячої Ради. Покладіть карти горілиць до скиду праворуч від вашого планшету. Гравці також повертають свої диски дій. Покладіть усі

свої диски долілиць на планшеті гравця. Немає жодних обмежень щодо кількості ресурсів, якими ви можете володіти. Дозволяється переносити їх із раунду в раунд.

## КІНЕЦЬ ГРИ

Гра закінчується після фази, у якій один із гравців має 80 або більше переможних очок. Цей гравець перемагає.

Якщо кілька гравців набирають 80 переможних очок протягом однієї фази, перемагає гравець із найбільшою кількістю очок.

У разі нічиєї ці гравці ділять перемогу.

Якщо хтось досягає 80 переможних очок під час фази 1, гра закінчується негайно. У цьому випадку не переходьте до решти фаз раунду.

### ДОЧАСНЕ ЗАВЕРШЕННЯ ГРИ

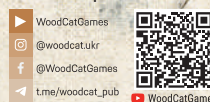
Інколи гра може завершитися дочасно, якщо кілька гравців хочуть привабити мавп певного виду, а таких карт залишилося недостатньо. Тоді гра закінчується наприкінці поточного раунду. Перемагає гравець із найбільшою кількістю переможних очок.

За сценарію нестачі карт певного виду гравці мусять перевірити, хто з них має пріоритет. Пріоритет визначається номером у нижньому лівому куті кожної карти. Гравець, який має карту з найвищим номером у своїй Мавпячій Раді, приймає рішення щодо приваблення мавпи першим. Далі вирішуватиме гравець із наступним найбільшим числом. Продовжуйте так, доки всі гравці не приваблять мавп, наскільки це можливо.

КОМАНДА

«Після нас» — гра авторства Florian Sirieix, проілюстрована Vincent Dutrait, видана «Catch Up Games» і розповсюджена «Blackrock Games». Керівництво проектом: Clément Milker; графічний дизайн: Jérôme Soleil; англійський переклад: Jo Lefebure для «The Geeky Pen»; розробка: Frédéric Guérard; продакт-менеджмент: «Synergy Games».

Локалізація «Woodcat». Керівництво локалізацією: Некрасов Костянтин, Серова-Некрасова Валерія; переклад: Наконечний Андрій; візуальна адаптація: Удалова Юлія; редактура: Драч Максим; коректура: Дубчак Владислав, Ленська Наталія.



## ЕФЕКТИ ПРЕДМЕТІВ

Під час приготування до гри випадковим чином вибираються три предмети. Кожен гравець може активувати кожен предмет **раз на раунд** у фазі, зображеній на предметі, витративши для активації предмета необхідну кількість **енергії**. Для вашої першої гри ми рекомендуємо використовувати бумбокс, комп'ютер і мопед.

### МОБІЛЬНИЙ ТЕЛЕФОН

**ФАЗА:** 1

**ВАРТІСТЬ:** 2 або 3 енергії

**ЕФЕКТ.** Перш ніж заслухати Мавпячу Раду, вилучіть 1 зі щойно взятих карт (I або II рівня) і поверніть її під низ відповідної колоди на загальному планшеті. Потім візьміть верхню карту з будь-якої колоди на загальному планшеті (того ж рівня, що й вилучена карта) та додайте її до своєї Мавпячої Ради. Ця карта назавжди замінює карту, яку ви щойно вилучили зі своєї колоди. Кількість **енергії** для сплати залежить від рівня вилученої карти: 2 **енергії** для карти I рівня та 3 **енергії** для карти II рівня. Ви не отримуєте бонус люті у верхньому правому куті вилученої карти.



### ІГРОВА ПРИСТАВКА

**ФАЗА:** 3

**ВАРТІСТЬ:** 3 або 5 енергій

**ЕФЕКТ.** Коли ви скидаєте карти вашої Мавпячої Ради, покладіть 1 з цих карт наверх колоди замість скиду. Це вартує 3 **енергії** за карту I рівня та 5 **енергій** й за карту II рівня.



### МІНІБАР

**ФАЗА:** 1 або 2

**ВАРТІСТЬ:** 1 енергія

**ЕФЕКТ.** Обміняйте 1 свій ресурс на 1 інший ресурс із загального запасу. Ви можете обмінювати будь-які типи ресурсів (**квіти**, **плоди**, **насіння** чи **енергія**).



### ПІНБОЛ-АВТОМАТ

**ФАЗА:** 1

**ВАРТІСТЬ:** 4 енергії

**ЕФЕКТ.** Перед тим, як зібрати Мавпячу Раду, візьміть 5-ту карту з колоди. Ви можете вибирати з 5 карт цього раунду, але в Раді все ще може бути лише 4 мавпи.



### КОМП'ЮТЕР

**ФАЗА:** 1, 2 або 3

**ВАРТІСТЬ:** 5 енергій

**ЕФЕКТ.** негайно отримайте 5 переможних очок. Перемістіть свій маркер гравця на треку очок загального планшета.



### БУМБОКС

**ФАЗА:** 1

**ВАРТІСТЬ:** 2 енергії

**ЕФЕКТ.** Перед тим, як зібрати свою Мавпячу Раду, покладіть 1 щойно взятую карту до скиду та візьміть 1 карту зі своєї колоди її на заміну.



### МОПЕД

**ФАЗА:** 2

**ВАРТІСТЬ:** 6 або 9 енергій

**ЕФЕКТ.** Привабте мавпу на свій вибір і покладіть зверху своєї колоди. Ця дія вартує 6 **енергій** для мавпи I рівня та 9 **енергій** для мавпи II рівня.

