

ТАМАШІІ

ХРОНІКА СХОДЖЕННЯ



КНИГА ПРАВИЛ

ЗМІСТ

1. Вступ до гри	1
1а. Зміст.....	2
1б. Список усіх Компонентів.....	2
2. Підготовка до гри	4
2а. Підготовка Сценарію.....	5
3. Ігрові Механіки	6
3а. Планшет Гравця, панель Запуску та жетони Даних.....	6
3б. Жетони Даних.....	6
3в. Жетони Базових Даних.....	6
3г. Жетони Спеціальних Даних та інші піктограми Даних.....	6
3г. Програмування, Шаблони та Запуск.....	7
3д. Базові Шаблони.....	7
3е. Запуск Шаблонів.....	7
3е. Формування Пакета Даних та механіки жетонів Даних.....	8
3ж. Активи: Щит, Пам'ять, Сила та Перекид.....	8
3з. Карти Тіла.....	9
3и. Карти Навчальних Протоколів.....	9
3і. Класи, Фракції та карти Підсилення.....	10
3і. Мапа.....	11
3й. Плитки Районів.....	11
3к. Рух.....	11
3л. Розкриття плиток Районів.....	11
3м. Жетони Дослідження.....	11
3н. Слід.....	11
3о. Вороги.....	12
3п. Підготовка колоди Ворогів.....	12
3р. Прикріплення Ворогів.....	12
3с. Поранення та здолання Ворогів.....	12
3т. Перезавантаження.....	13
3у. Оновлення.....	13
4. Порядок Ходу	14
4а. Фаза Планування (виконується одночасно).....	14
4б. Фаза Дій (виконується по черзі).....	14
4в. Фаза Бою (виконується по черзі).....	15
4г. Фаза Квесту (виконується одночасно).....	16
4г. Приклад бою.....	16
5. Сценарії	18
5а. Аркуш Сценарію.....	18
5б. Карти, типи та розвиток Сценаріїв.....	18
5в. Тести.....	20
5г. Завершення гри та використання аркуша Прогресу.....	20
5г. Аркуш Боса.....	20
6. Інші режими гри	21
6а. Соло-режим.....	21
6б. Генератор Сценаріїв (змагальний режим).....	21
7. Показник	22
8. Важливі ключові слова, ключові фрази та піктограми	24

Мета гри

Тамаші – це гра на основі сценаріїв, дія якої відбувається у футуристичній кіберпанковій Японії. Ви можете проходити Сценарії в будь-якому порядку на ваш вибір – кожен Сценарій має незалежну історію у світі Тамаші та свої особливі умови перемоги. Сценарії починаються зі вступу та завершуються картою Перемоги або Поразки. Також у Сценаріях містяться підказки щодо загального сюжету гри, а після проходження всіх основних Сценаріїв, ви отримаєте доступ до фінального, який підбиває підсумки всієї історії. Але це не все. У грі є багато додаткового вмісту, який ви зможете розблокувати, а кожен Сценарій має різні шляхи, якими ви можете піти. Якщо ви хочете побачити всі можливі місця, застрибнути в усі можливі Тіла й пізнати всі можливі історії, вам напевне захочеться пройти кожен зі Сценаріїв більш ніж один раз.

СПИСОК УСІХ КОМПОНЕНТІВ



70 карт Ворогів



139 карт Сценаріїв



1 карта Соло-режиму
(бот J.O.R.D.A.N.)



13 карт Тіл



12 карт-пам'яток



13 карт Навчальних
Протоколів



62 карти для
генератора Сценаріїв



52 карти Підсилення
Класів



48 карт Підсилення
Фракцій



2 аркуші Босів



16 жетонів Тіл



2 жетони Босів



11 пластикових підставок
(8 у кольорах гравців
та 3 чорних)



24 плитки Районів



23 жетони Сходження



20 жетонів
Дослідження



16 жетонів
Блоку



8 жетонів
Успіху



1 жетон
Першого Гравця



128 жетонів Базових
Даних (4 типи)



16 жетонів
Відкритих Даних



16 жетонів
Пошкоджених
Даних



8 жетонів
Основних Даних



6 жетонів кубів Гравця
(2 комплекти)



4 плитки Скиду



1 планшет відліку Часу



4 планшети Гравців



11 аркушів Сценаріїв



1 аркуш Прогресу



7 розділювачів
для стандартних карт



3 розділювачі
для малих карт



4 мішечки Пакет Даних



40 універсальних
маркерів (◆)



40 маркерів очок Досвіду
(ОД) (▲)



40 маркерів очок
Пошкоджень (ОП) (♣)
(10 великих і 30 малих)



4 обмежувачі ЦЛН



4 куби Ворога (◆)



12 кубів Гравця (◆)

ПІДГОТОВКА ДО ГРИ

Перед першою грою

Перед тим, як зіграти свою першу партію в *Тамашії*, обов'язково прочитайте інструкцію з розпакування, що додається до коробки. Потім, коли ви будете готові, почніть свій найперший Сценарій – Пролог. Ви маєте почати саме з Прологу не тільки тому, що він спрощено навчає вас як грати, але й тому, що в ньому ви дізнаєтесь вступ до історії та розблокуєте ключові компоненти для інших Сценаріїв.



Підготовка до гри поділяється на 2 етапи. Перший – це підготовка всіх основних компонентів, які використовуються майже в кожній грі. Другий етап залежить від Сценарію і його описано в розділі «Підготовка» на аркуші Сценарію.

1. Покладіть усі жетони Базових (🔵, 🟢, 🟡, 🔴) та Відкритих Даних (🌐), жетони Сходження (⚠️), жетони Успіху (✅), універсальні маркери (📍), маркери ОП (🔥) та ОД (⚡), а також усі куби (🎲) біля ігрової зони, де всі гравці зможуть до них дістати. Це нейтральний запас.
2. Кожен гравець бере один із 4-х планшетів Гравців (і плитку Скиду такого ж кольору) і виконує такі кроки:
 - 2а. Покладіть плитку Скиду в комірку внизу планшета Гравця.
 - 2б. Покладіть 4 жетони Блоку (📦) на клітинки в позначеному стовпці праворуч на панелі Запуску.
 - 2в. *Пропустіть цей крок, якщо ви граєте Пролог.*
Покладіть 1 універсальний маркер (📍) у комірку '0' на трековій Сліду (🌀).
 - 2г. Покладіть по 1 універсальному маркеру (📍) у кожен комірку '0' на треках Активів (🔋, 📶, 📡, ⚡).
 - 2г. Покладіть обмежувач ЦЛН такого ж кольору, що і ваш планшет Гравця, у комірку 5 на 📍 (Цілісність). Потім покладіть 1 📍 у комірку 5 на трековій Цілісності, на обмежувач.
 - 2д. Візьміть 2 (різні, двосторонні) жетони Основних Даних. Вставте один із них (з піктограмою, яка відповідає піктограмі на вашому планшеті) у комірку для Основних Даних. Покладіть інший жетон поруч із вашим планшетом.
3. Кожен гравець бере:
 - 3а – 1 Пакет Даних.
 - 3б – 3 карти-пам'ятки.

3в. *Пропустіть цей крок, якщо ви граєте Пролог.*

– 1 обрану колоду Підсилення Класу (кожен гравець обирає 1 із 4 доступних Класів – Жнець, Боець, Штукар, або Закличач). Приберіть карти Підсилення з позначкою «Соло/PvP» на звороті. Покладіть 2 Стартові Підсилення горілиць на вказане місце біля вашого планшета Гравця. Перетасуйте решту Підсилень Класу та покладіть їх долілиць біля свого планшета.

3г. *Пропустіть цей крок, якщо ви граєте Пролог.*

– 2 випадкові карти Навчальних Протоколів. Виберіть одну з них і покладіть її на вказане місце біля вашого планшета Гравця. Іншу карту поверніть назад у коробку.

3г – 1 жетон Тіла Бродяги, що відповідає ілюстрації на вашому планшеті, і ставить його на пластикову підставку такого ж кольору, що і ваш планшет Гравця (або мініатюру на гумовій підставці вашого кольору, якщо ви використовуєте мініатюри).

4. Кожен гравець формує свій Пакет Даних:

- 4а. Покладіть по 3 жетони кожного типу Базових Даних до свого Пакета (всього 12).
- 4б. Покладіть до свого Пакета 1 додатковий жетон Базових Даних, що відповідає вашому жетону Основних Даних.
- 4в. Потрусіть Пакет Даних, щоби перемішати жетони.

5. *Пропустіть цей крок, якщо ви граєте Пролог.*

Підготуйте Ринок Тіл:

- 5а. Сформуйте колоду зі всіх наявних карт Тіл та перетасуйте її. Покладіть колоду в ігрову зону долілиць.
- 5б. Візьміть стільки карт, скільки є гравців +1 (👤 +1) та покладіть їх горілиць поруч із колодою так, щоб усі гравці могли їх бачити.

6. Покладіть планшет відліку Часу в зручному місці біля ігрової зони. Помістіть 1 📍 у комірку '0' відліку.

Заблоковані та Розблоковані компоненти

Деякі карти в коробці потрібно розмістити за розділювачами «Заблоковані компоненти». Розпаковуючи гру, ви знайдете їх у колодах із картами «Заблоковані компоненти» на початку та в кінці. Ці компоненти не використовуються під час підготовки, тому їх слід залишити в коробці. Вони можуть стати Розблокованими після перемоги чи програшу в різних Сценаріях.

Деякі плити Районів також розміщені в Заблокованому запасі. Їх треба розмістити за розділювачем «Заблоковані Райони», як вказано в інструкції з розпакування.

Щоразу, коли ви Розблокуєте компонент, перемістіть його на протилежний бік відповідного розділювача та додайте до відповідної колоди. На всіх Заблокованих компонентах вказано код (інший, ніж Х00).

ПІДГОТОВКА СЦЕНАРІЮ

Виберіть один із доступних Сценаріїв – ілюстрація та опис на лицьовій стороні аркуша Сценарію мають допомогти вам визначитися і підказати, чого очікувати в кожній історії. Кожен Сценарій має різну підготовку, але здебільшого етапи дуже схожі та містять такі кроки:

- 7. Підготовка Мапи:** візьміть усі плити Районів, перелічені в цьому розділі, та розмістіть їх так, як показано на зображенні. Деякі плити у вказаних місцях будуть **розкриті** (горілиць). Також можуть бути додаткові інструкції, наприклад, щодо розміщення жетонів або інших компонентів для позначення правил або подій, характерних для цього Сценарію.
- 7а.** Жетони Дослідження: покладіть по 1 жетону Дослідження на плити Районів, як показано на зображенні.
- 8. Колода Ворогів:** кількість Ворогів кожного рівня варіюється в різних Сценаріях. Щоби правильно підготувати колоду Ворогів, покладіть карти так, щоб Вороги, перераховані першими, були зверху колоди (усі карти, перераховані першими, потім усі карти перераховані другими, і так далі – див. Підготовка колоди Ворогів, с. 12). Використовуйте випадкові карти Ворогів, якщо в Сценарії не вказано точний перелік!
- 9. Запас Пошкоджених Даних** (☹️): це максимальна кількість Пошкоджених Даних, яку можуть отримати гравці під час цього Сценарію. Покладіть відповідну кількість жетонів Пошкоджених Даних у спеціальну комірку для запасу на планшеті відліку Часу.
- 10. Колоди Підсиленнь Фракцій:** Сценарії можуть містити плити Районів, які є Схованками певних Фракцій. Коли вони присутні, ви маєте можливість придбати Підсилення цих Фракцій. Підготуйте колоди перелічених Фракцій та покладіть їх в ігровій зоні (можливо, що колода Підсилення Фракцій не буде в підготовці певного Сценарію).
- 11. Гравці:** розмістіть Персонажів гравців на вказаній плитці Району та виконайте інші вказівки, якщо такі є.
- 12. Карти Сценарію:** сюжет кожного Сценарію розвивається за допомогою карт Сценаріїв. Візьміть перелічені карти Сценарію з коробки та покладіть їх в ігрову зону, поруч із планшетом відліку Часу. У Сценарії зазначено, яку карту потрібно взяти та зіграти першою. Візьміть цю карту й покладіть її в комірку «Карта Сценарію» на планшеті відліку Часу.

Важлива піктограма

Кількість гравців: – ця піктограма вказує на кількість гравців, які беруть участь у поточній грі й має сприйматись як число (тобто речення «2 x карт Ворогів 1 Рівня» слід читати як «2 x 3 карти Ворогів 1 Рівня» в грі для 3-х гравців, але «2 x 4 карти Ворогів 1 Рівня» в грі для 4-х гравців. Інший приклад – встановлення Часу (⌚): у грі для 2-х гравців вказівка «Встановіть ⌚ на 6 – 2» означає, що універсальний маркер розміщують на комірці 4 відліку Часу, бо 6 – 2 дорівнює 4).

ПІДГОТОВКА СЦЕНАРІЮ ПРИКЛАД - ПРОЛОГ



- Покладіть Райони 1 і 2 горілиць на місця, вказані на зображенні. Потім, візьміть Райони: 3, 11, 12, 13, 14 і 16. Перемішайте їх і покладіть долілиць, як показано на зображенні.
- 7а. Візьміть усі жетони Дослідження і поверніть усі жетони назад у коробку. Потім перемішайте решту й наосліп покладіть по 1 на кожну плитку Району долілиць, як показано на зображенні.
- Перетасуйте всі карти Розблокованих Ворогів 2 Рівня і сформуєте з них колоду. Потім перетасуйте всі карти Розблокованих Ворогів 1 Рівня і покладіть їх на карти 2 Рівня, щоб сформуувати 1 колоду.
- Візьміть усі 16 жетонів Пошкоджених Даних і покладіть їх у спеціальну комірку для запасу на планшеті відліку Часу.
- Інструкції немає щодо Підсиленнь Фракцій.
- Помістіть жетони (або мініатюри) усіх Персонажів на плитку Зруйнованого Району (плитка № 2). Також переконайтеся, що під час підготовки ви пропустили кроки 2в), 3в), 3г) і 5.
- Дістаньте з коробки всі карти Сценаріїв, позначені літерою «А», і покладіть їх в ігрову зону. Візьміть карту А01 й покладіть її в комірку «Карта Сценарію» на планшеті відліку Часу.
- Після того, як ви закінчили розділ «Підготовка» на аркуші Сценарію, згорніть його так, щоб ви бачили розділ «Особливі правила». Ознайомтеся з відповідними правилами та покладіть аркуш Сценарію на стіл біля планшета відліку Часу та карт Сценарію для довідки. Майте на увазі, що деякі правила поки що можуть бути не Активними.
- Першим гравцем стає той, хто останнім взаємодіяв із будь-яким ШІ. Цей гравець бере жетон Першого Гравця.
- Почніть гру, розігравши першу карту Сценарію, зазначену на аркуші Сценарію. Візьміть карту Сценарію з планшета відліку Часу. Прочитайте історію і застосуйте написане в розділі «Негайний ефект». Потім переверніть цю карту, прочитайте всі правила й покладіть її назад у комірку «Карта Сценарію». Після цього виконайте свій перший хід у грі, згідно з кроками Порядку Ходу.

ІГРОВІ МЕХАНІКИ

ОГЛЯД ГРИ

У *Тамашіі*: Хроніка Сходження гравці беруть на себе ролі вцілілих людей, які мають надзвичайну здібність завантажувати свій розум у цифровий простір і носити різні тілесні оболонки в реальному світі. Ці люди називаються *Тамашіі*, а їхня мета – допомагати скрізь, де це можливо, тим, хто вижив після нападу штучного інтелекту (ШІ), і протистояти нескінченному гнітові Сходження. Для досягнення цієї мети гравці використовують різні тіла та їхню обчислювальну потужність, щоб знищити ворожих ШІ-ботів і **запрограмувати** потужні Шаблони Даних. На кожному з ходів, гравці проходять 4 фази. Під час фази Планування гравці перевіряють, чи знайшли їхній Слід ШІ-боти, **заповнюють** свої панелі Запуску, **програмують** доступні Шаблони Даних та Оновлюють себе. Потім, під час фази Дій вони **пересуваються** по мапі, використовують ефекти плиток Районів і, що найважливіше, **запускають** заздалегідь підготовлені Шаблони, щоб здобути Активи, зламувати Ворожих ботів, використовувати потужні Підсилення Тіл тощо. Після цього наступає фаза Бою, під час якої гравці б'ються зі ШІ. Це досить небезпечно, оскільки *Тамашіі* можуть постраждати в цих боях. Однак, якщо тіло надто пошкоджене, розум *Тамашіі* може втекти назад у мережу і **вселитися** в інше тіло, щоб і далі створювати проблеми для потужного ШІ, Сходження. Нарешті, після перших 3 фаз, настає час для фази Квесту, яка відстежує прогрес гравців на шляху до їхніх поточних цілей. Під час цієї фази гра просувається і винагороджує гравців за виконані завдання, карає за запізнення, застосовує особливі дії Ворогів та багато іншого (більш детально про *Порядок Ходу* див. на с. 14).

ПЛАНШЕТ ГРАВЦЯ, ПАНЕЛЬ ЗАПУСКУ ТА ЖЕТОНИ ДАНИХ

Планшет Гравця – це командний центр для всіх дій, які ви виконуєте в грі. Він показує поточне Тіло, у якому перебуває ваш розум, доступні Дані на вашій панелі Запуску, які можна використовувати для **запуску** Шаблонів, рівень Активів та іншу важливу інформацію.



1. **Комірка для Тіла:** тут надруковане базове Тіло Бродяги, також це місце використовується для розміщення карти Вдосконаленого Тіла.
2. **Трек Цілісності:** показує поточну Цілісність (позначається універсальним маркером) та максимальну Цілісність (позначається обмежувачем ЦЛН). Цілісність – це ваше здоров'я. Щоразу, коли ви **втрачаєте** або **відновлюєте** будь-яку кількість Цілісності, перемістіть універсальний маркер відповідно.

3. **Трек Сліду:** показує, наскільки ви помітні для ворожого ШІ, Сходження. Універсальний маркер визначає скільки кубів Гравця (🎲) ви **кидаєте** на кроці Перевірка Сліду.
4. **Треки Активів:** показує кількість Активів кожного типу, які у вас є.
5. **Панель Запуску:** місце для жетонів Даних та сформованих Шаблонів, які можна **запустити** на кроці «Запуск».
 - 5а. Підсвічені комірки Даних: ці комірки **заповнюються** жетонами Даних на кроці «Заповнення панелі Запуску».
 - 5б. Заблоковані/Розблоковані комірки Даних: 4 комірки праворуч на панелі Запуску Заблоковано (за допомогою 🚫) за замовчуванням. Ви маєте витратити очки Досвіду (ОД) (🎯) щоб їх **розблокувати**. 🚫 не можна прибрати інакше. Пам'ятайте, що Розблоковані комірки Даних також підсвічені, що означає, що вони **заповнюються** новими жетонами Даних на кроці Заповнення!
6. **Комірка для Основних Даних:** коли ви бачите символ 🌟 у Шаблоні, ви маєте використати жетон Даних такого ж типу, що й жетон у вашій комірці для Основних Даних.
7. **Скид Даних:** сюди поміщаються всі **скинуті** та **отримані** жетони Даних. Якщо в **Пакеті** Даних закінчилися жетони Даних, а вам потрібно взяти жетон, покладіть усі жетони зі Скиду в **Пакет** і візьміть жетон.
8. **Комірка для карт Підсилення:** місце для **споряджених** карт Підсилення.
9. **Комірка для карти Навчального Протоколу:** місце для карти Навчального Протоколу.
10. **Комірка для карт Ворогів:** місце для **прикріплених** карт Ворогів.

Жетони Даних

У *Тамашіі* є 6 типів жетонів Даних: 4 типи Базових Даних та 2 спеціальних типи. Жетони Даних не мають ефектів самі собою, але, правильно розмістивши на панелі Запуску, ви можете перетворити їх на потужні Шаблони.

Жетони Базових Даних



Жетони Базових Даних – це найпоширеніші Дані, які використовуються в різних частинах гри.

Жетони Спеціальних Даних



Жетони Пошкоджених Даних – це небажані Дані, які ви найчастіше **отримуєте**, коли **перезавантажуєтеся** або використовуєте Відлякування Ворогів. Провал завдань на картах Сценаріїв також може призвести до **отримання** Пошкоджених Даних.

Ці жетони Даних блокують комірки Даних на панелі Запуску. У Шаблони загалом не використовуються Пошкоджені Дані. Крім того, кожен Сценарій має визначений запас Пошкоджених Даних (зберігається на планшеті відліку Часу); якщо в цьому запасі закінчилися жетони, а ви маєте отримати жетон Пошкоджених Даних, перевірте Особливі правила на аркуші Сценарію для отримання інструкцій (зазвичай, у такому випадку Сценарій програє). Жетони Пошкоджених Даних пов'язані з трьома ДУЖЕ важливими правилами, які ви маєте запам'ятати:

1. Коли ви **отримуєте** жетон Пошкоджених Даних, ви завжди берете його із запасу Пошкоджених Даних на планшеті відліку Часу.
2. Коли ви вилучаєте (не **скидаєте**) маркер Пошкоджених Даних, НЕ повертайте його до запасу на планшеті відліку Часу, натомість покладіть його назад у коробку.
3. Наприкінці кроку Запуск ви маєте **скинути** всі жетони Пошкоджених Даних із панелі Запуску.



Жетони Відкритих – рідкісний і потужний тип Даних. Ви можете **отримати** цей жетон, витративши ОД (🎯) під час Оновлення. Ви можете використовувати цей жетон 2 способами:

1. Їх можна використати замість будь-яких Базових Даних у всіх ситуаціях (будь-які жетони в Шаблоні, Тесті або для **скидання**).
2. Деякі дійсно потужні Шаблони вимагають жетонів Відкритих Даних. До таких Шаблонів належать одноразові Підсилення, Злами або Шаблони, пов'язані зі Сценаріями, ефекти яких описані на аркуші або картах Сценарію.

ПРИМІТКА: Будь-які негативні ігрові ефекти, що змушують вас скидати або вилучати жетони Базових Даних певного типу, не впливають на жетони Відкритих Даних.



Приклад використання жетона Відкритих Даних у Базовому Шаблоні Активу.



Символ Основних Даних – у Тамашії є чотири типи Базових Даних. Ваш головний тип Даних визначається вашим жетоном Основних Даних. Цей символ є в багатьох доступних Шаблонах. Щоб визначити, який тип Даних використовувати замість нього, подивіться на ваш жетон Основних Даних та використовуйте відповідний тип.

Основні Дані можуть бути **змінені** за допомогою ефектів певних компонентів. Щоб **змінити** ваші Основні Дані ви можете перевернути поточний жетон Основних Даних, або замінити його на інший.



Символ Довільних Даних – цей символ найчастіше трапляється в Шаблонах і означає, що ви можете використати будь-який жетон Базових Даних замість нього (але ви не можете використовувати жетони Пошкоджених Даних).

Ви можете використовувати жетони Відкритих Даних замість Основних (★) або Довільних Даних (?).

Ключові слова, пов'язані із жетонами Даних:

- **“Отримайте жетон”** – візьміть жетон із нейтрального запасу та покладіть його до свого Скиду.
- **“Скиньте жетон”** – візьміть жетон із вашої панелі Запуску та покладіть його до свого Скиду.
- **“Вилучіть жетон”** – візьміть жетон (з панелі Запуску, якщо не вказано інше) та покладіть його до нейтрального запасу.
- **“Приготуйте X”** – візьміть X жетонів Даних із вашого Пакета Даних та покладіть їх на порожній комірки панелі Запуску на вибір. Спочатку візьміть усі жетони з Пакета, а потім вирішіть, де ви хочете їх розмістити.
- **“Запрограмуйте X”** – перемістіть жетони Даних на панелі Запуску X разів. Дивіться деталі нижче.

ПРОГРАМУВАННЯ, ШАБЛони ТА ЗАПУСК

Щоб ваші жетони Даних почали працювати, спочатку їх потрібно певним чином розмістити на панелі Запуску. Схеми розміщення називаються Шаблонами. Конкретні Шаблони, створені з жетонів Даних, є основою для виконання більшості дій у Тамашії. Після створення, Шаблон потрібно **запустити** (це пояснюється далі в цьому розділі).

Для того, щоб створити Шаблон, спочатку потрібно правильно розмістити Дані. **Програмування** в Тамашії – це переміщення жетонів Даних на вашій панелі Запуску. Це виконується на кожному з ваших ходів, на кроці Програма. Є два способи переміщення жетонів: **посунути** та **поміняти**.

Посунути – це перемістити 1 жетон на 1 комірку.



Поміняти – це поміняти місцями 2 сусідніх жетони Даних. Жодне з переміщень не може бути по діагоналі.

Кількість переміщень (**посунути/поміняти**) на кроці Програма визначається значенням Програмування (ПРО) на вашому Тілі.

Приклад програмування дивіться на с. 14.

Окрім кроку «Програма», є також інші дії, які дають вам змогу **програмувати** ваші Дані – це називається **«запрограмуйте X»**, де X дорівнює кількості переміщень, які ви можете зробити під час виконання цієї дії. Такі дії є на різних компонентах і вони дають вам можливість **програмувати** свої Дані поза межами кроку Програма.

Шаблони – деталі

Усі Шаблони в грі мають однакові рамки, позначені , і супроводжуються ключовим словом «Запуск» та/або піктограмою Запуску . Щоб створити Шаблон, ви мусите розташувати жетони Даних точно так, як показано в Шаблоні. Однак допускається обертання жетонів, як це показано в прикладі на наступній сторінці. Примітно, що порожня рамка в Шаблоні не обов'язково відповідає порожній комірці Даних поруч зі створеним Шаблоном, як показано в прикладі на наступній сторінці.

Базові Шаблони

Є 9 Базових Шаблонів, які можуть бути **запущені** всіма гравцями за будь-яких обставин. Вони поділяються на Шаблони Активів та Шаблони Досвіду.

Шаблони Активів



Довші Шаблони Активів



Шаблон Досвіду



Досліджуючи світ Тамашії, ви знайдете багато інших Шаблонів на різних компонентах: картах Ворогів, Підсиленнях Фракцій, картах Сценаріїв, картах Навчальних Протоколів тощо.

Запуск Шаблонів

Шаблони можна **запускати** під час фази Дій, на кроці «Запуск». Це єдиний раз, коли Шаблон можна **запустити** під час вашого Ходу в межах основних правил; однак, ефекти деяких компонентів можуть пересилити це правило.

Коли ви **запускаєте** Шаблон, виконайте такі дії:

1. **Скиньте** всі жетони, використані в Шаблоні (покладіть їх на свою плитку Скиду).
2. Застосуйте ефекти **запуску** Шаблону.

На цьому кроці кожен доступний Шаблон можна **запустити** лише один раз, але ви можете **запустити** декілька різних Шаблонів. Ось ці Шаблони:

- Шаблони Підсилень (ви можете **запустити** кілька Шаблонів Підсилень, якщо вони походять із різних карт Підсилень).
- Злами (🔒) або Відлякування (👁️) Горішнього Ворога (ви можете **запустити** два або навіть три різних Шаблони з однієї карти).
- Базові Шаблони (ви можете **запустити** кілька різних Базових Шаблонів. Майте на увазі, якщо ви **запускаєте** Довший Шаблон, ви не отримуєте переваг від звичайного Шаблону).
- Кожен Шаблон у будь-якому іншому місці (наприклад, з карти або аркуша Сценарію).

Деякі Шаблони (наприклад, з ? або ★) після створення можуть виглядати так само, як інші доступні Шаблони. Ви можете **запустити** 2 різних Шаблони, які складаються з однакових жетонів Даних, якщо вони походять із 2 різних джерел.



Важливо! Шаблони можна **запускати** в будь-якій орієнтації, поки жетони залишаються в тій же послідовності (іншими словами, Шаблони можна повертати на 90/180/270 градусів). Шаблони, які складаються з кількох рядів жетонів, не можна віддзеркалювати. Приклади розміщення Шаблону наведено вище. Також важливо зазначити, що порожня комірка Даних у Шаблоні Тіла не означає, що відповідна комірка на панелі Запуску має бути порожньою.

ФОРМУВАННЯ ПАКЕТА ТА МЕХАНІКИ ЖЕТОНІВ ДАНИХ

Кожен гравець має індивідуальний запас жетонів Даних, який можна змінювати під час гри. Ви **отримуєте** нові жетони та вилучаєте непотрібні, формуючи й контролюючи свій запас жетонів. Коли нейтральний запас певного жетона Даних вичерпано, **отримати** цей жетон неможливо. Керування вашим запасом жетонів Даних є одним із найважливіших аспектів у *Тамаші*. Запас жетонів Даних розподілено між 3 різними місцями й кожен жетон Даних циклічно проходить через них:

1. **Пакет Даних:** місце для жетонів, які ви можете взяти, щоби покласти на панель Запуску. Його можна порівняти із «загальним запасом».
2. **Панель Запуску:** місце для жетонів, які зараз активні та доступні для використання. Усі **запущені** або **скинуті** жетони, потрапляють із панелі Запуску в Скид. Панель Запуску можна порівняти з «активною рукою».
3. **Скид:** місце для нещодавно використаних жетонів Даних. Жетони зі Скиду повертаються назад у Пакет Даних, як тільки в ньому закінчаться жетони.

Золоте Правило Пакета Даних

Щоразу, коли вам потрібно взяти жетон Даних із вашого Пакета Даних, а він порожній, покладіть усі жетони Даних із вашого Скиду у ваш Пакет Даних і після цього візьміть жетон.

АКТИВИ: ЩИТ, ПАМ'ЯТЬ, СИЛА ТА ПЕРЕКИД

Використання треків Активів

Треки Активів використовуються для відстеження того, скільки ви маєте певного Активу в цей момент. Щоразу, коли гра вказує вам:


- **Отримати** Актив: перемістіть вгору універсальний маркер на відповідному трекові Активу.
- **Втратити** Актив: перемістіть вниз універсальний маркер на відповідному трекові Активу.

Ви також можете **витратити** Активи різними способами. **Витративши** Актив, ви маєте пересунути вниз універсальний маркер на відповідному трекові Активу. На відміну від **втрати** Активів, їхня **витрата** завжди залежить від вашого рішення. Ви не можете **витратити** Актив, якого у вас немає.




Усі Активи доступні гравцям через **запуск** Базових Шаблонів. Щоразу, коли ви **запускаєте** Базовий Шаблон пов'язаних з одним з Активів, перемістіть  на відповідному трекові на 1 поділку вгору (або на 2, якщо ви **запускаєте** Довгий Шаблон Активу). Показник будь-якого Активу не може бути меншим за 0 або більшим за 5. Певні Підсилення, плити Районів та інші ігрові ефекти також можуть давати гравцям Активи.







Щит: Щити захищають вас від втрати  коли ви **отримуєте** Поранення . Кожного разу, коли ви **отримуєте** будь-яку кількість Поранень, ви можете увімкнути свій Щит. Якщо ви це робите, **витратьте** 1 Щит замість того, щоб **отримати** 1 . Якщо ви **витратили** останній Щит, ви **втрачаєте** Цілісність за кожне  не заблоковане Щитом. Ви можете вирішити не **витратити** Щит і натомість **втрратити** Цілісність.

Ви не можете частково використовувати Щит. Якщо ви вирішили використати Щит, ви мусите **витратити** стільки, щоб заблокувати якомога більше .

Приклади **витрати** Щита:


Приклад 1: ви маєте 1 Щит і **отримуєте** 2 . Ви можете **витратити** 1 Щит і **зменшити** свій  на 1, або ви можете вирішити не **витратити** Щит і **зменшити**  на 2.

Приклад 2: ви маєте 3 Щити й **отримуєте** 2 . Ви можете **витратити** 2 Щити, щоб не **зменшувати** свій  або ви можете вирішити не **витратити** Щити та **зменшити** свій  на 2. Однак ви не можете **витратити** 1 Щит, щоб **зменшити**  на 1.





Пам'ять: Пам'ять дає вам змогу **споряджати** нові Підсилення та контролювати ваш запас жетонів Даних. Під час виконання Оновлення (див. *Оновлення*, с. 13) ви можете **витратити** стільки Пам'яті, скільки вказано в правому нижньому кутку карти Підсилення, щоб **спорядити** його. Ви також можете **витратити** 1 Пам'ять, щоб **отримати** 1 жетон Базових Даних на ваш вибір (візьміть його з нейтрального запасу й покладіть у свій Скид) або вилучити 1 жетон Даних на ваш вибір із вашої панелі Запуску (покладіть цей жетон назад у нейтральний запас). Ці ефекти можна використовувати кілька разів упродовж одного Оновлення, доки у вас є Пам'ять, яку можна витратити.



Сила: Сила може бути використана, щоб дати вам перевагу в ближньому Бою. Перед тим, як **кинути** куб на кроці «Перевірка Атаки» під час фази Бою, ви можете **витратити** Силу, щоб додати більше кубів Гравця  до кидка. Додайте 1 куб Гравця за 1 **витрачену** Силу.



Перекид: Перекид використовується для зміни результатів дій гравців під час гри. Після кидка кубів, ви можете **витратити** Перекид, щоби **перекинути** 1  за 1 **витрачений** Перекид (тобто, якщо ви **витратили** 3 Перекиди, ви можете **перекинути** 3 куби з одного кидка). Ви можете використовувати Перекид у таких випадках:

- на вашому кроці «Перевірка Сліду»,
- на вашому кроці «Перевірка Атаки»,
- усі інші ефекти, які використовують , такі як Підсилення, Тести або кидки, пов'язані зі Сценаріями.

На кожен кидок можна вплинути тільки один раз, але **витрата** Перекиду не заважає вам використовувати **перекидання** кубів з інших джерел (наприклад, ви можете використати Підсилення, яке дає вам змогу **перекинути** куб під час Перевірки Сліду, а потім **витратити** 1 Перекид, щоби **перекинути** куб ще раз).

Усі Активи є особистими. Це означає, що ви не можете використати свій Перекид, щоби **перекинути** куби іншого гравця, або свій Щит, щоб заблокувати Поранення іншого гравця. Деякі Підсилення Класів можуть мати винятки із цього правила.

КАРТИ ТІЛА

Тіла – це оболонки, які ваш розум може зайняти, щоби прив'язати вас до фізичного світу і здобути додаткові здібності, які допоможуть вам у ваших пригодах. Усі гравці починають гру з базовим Тілом Бродяги, яке надруковане на планшеті Гравця. Однак, ви можете **вселитись** у Вдосконалене Тіло, поклавши карту Вдосконаленого Тіла в комірку Тіла на планшеті.



Карта Тіла.

1. **Назва:**
2. **Особлива здібність Тіла:**
3. **Бойові Фрейми:** та ефекти, що використовуються під час фази Бою.
4. **Рух:** на таку кількість плиток Районів ви можете **пересунутися** на кроці «Рух і Слід».
5. **Атака:** кількість які ви **кидаєте** на кроці «Перевірка Атаки».
6. **Програмування:** кількість переміщень (**посунути/поміняти**), які ви можете зробити на панелі Запуску на кроці Програма.
7. **Вартість:** Шаблон, який ви маєте **запустити**, щоб **вселитися** в це Тіло на Ринку Тіл.

Вселення в Тіло

У вас завжди є доступ до Ринку Тіл, незалежно від Району, у якому ви перебуваєте. Кожна карта Вдосконаленого Тіла має Шаблон, який відображає вартість **вселення** в це Тіло. Якщо ви **запускаєте** цей Шаблон на кроці «Запуск», ви вселяєтесь у це Тіло. Покладіть карту цього Тіла у відповідну комірку на планшеті Гравця та замініть Персонажа на мапі на відповідний жетон/мініатюру нового Тіла. Коли ви вселяєтесь у нове Тіло з Ринку, покладіть нову карту з колоди Тіл, щоби поповнити Ринок.

Ви можете мати до 2 карт Вдосконалених Тіл одночасно, але тільки одна з них **активна** (та, що зверху). Ви можете змінити своє **активне** Тіло, використавши ефект **«вселитись»** (найдоступніший із них можна знайти на плитці Укриття, яка є у всіх Сценаріях). Коли ви це робите, просто поміняйте місцями 2 ваших Вдосконалених Тіл й одразу починайте використовувати статистику та здібності нової **активної** карти Тіла. Якщо у вас є карта Вдосконаленого Тіла, ви не можете **вселитися** в Тіло Бродяги знову (тільки якщо ви **перезавантажитесь** і втратите своє Вдосконалене Тіло).

КАРТИ НАВЧАЛЬНИХ ПРОТОКОЛІВ

У світі *Тамаші* передові програми машинного навчання та інструкції для розширення ваших знань є звичними речами. З іншого боку, Навчальні Протоколи можна розглядати як побічні квести. У кожному Сценарії кожен Гравець має доступ до однієї (і тільки однієї!) такої карти. Навчальні Протоколи дають вам змогу **отримати** Активи, ОД або розблокувати додаткові здібності.



Карта Навчального Протоколу.

1. **Кроки Протоколу:** Навчальні Протоколи розділено на 3 кроки, які вам потрібно виконати один за одним, щоб отримати винагороду.
2. **Завдання:** ця умова має бути виконана, щоб здобути винагороду й перейти до наступного кроку.
3. **Винагорода:** ви здобуваєте її одразу після виконання завдання, незалежно від фази гри.
4. **Постійна винагорода:** після проходження всіх кроків Навчального Протоколу ви отримуєте доступ до потужної нової здібності, яку ви можете використовувати до кінця гри.
5. Комірка для універсального маркера () щоб відмічати ваш прогрес.

Завершення кроків Навчального Протоколу

Кожна карта Навчального Протоколу має 3 кроки. Перші два містять одноразовий бонус, тоді як третій крок розблокує здібність, характерну для цього конкретного Навчального Протоколу. Цю здібність можна використовувати до кінця гри. Пам'ятайте, що кроки Навчального Протоколу мають бути виконані в порядку від 1 до 3 (ви мусите виконати крок 1, щоб мати можливість виконати крок 2 і т.д. Однак, якщо ви одночасно відповідаєте вимогам 2 послідовних кроків, ви можете виконати їх одночасно). Кроки можуть бути виконані в будь-який момент і їхнє виконання нічого не коштує – єдина вимога це виконання умов цього кроку.

Після завершення першого кроку, поставте біля винагороди кроку 1. Після виконання другого кроку, перемістіть на цей крок. Після того, як ви виконали крок 3 вашого Навчального Протоколу, ви більше не можете виконувати жодні подальші кроки або інші Навчальні Протоколи.

КЛАСИ, ФРАКЦІЇ ТА КАРТИ ПІДСИЛЕННЯ

Класи та Фракції

У *Тамаші* на гру кожного гравця впливає Клас. Клас допомагає вам створити унікального Персонажа та отримати унікальну колоду карт Підсилення Класу, яка доступна лише вам. Кожен Клас також має 1 стартове кооперативне Підсилення, яке дає вам змогу допомагати іншим гравцям. В основній грі є чотири Класи: Жнець, Боець, Мудрець і Трюкач.

З іншого боку, у світі *Тамаші* є різні Фракції. Фракції представляють різні групи вцілілих, з різними характеристиками та цілями. Іноді гравці можуть взаємодіяти з Фракціями, виконуючи особливі дії в Сценаріях; однак, найголовнішою особливістю є карти Підсилення Фракцій – кожна Фракція має доступ до різних видів спорядження, які гравці можуть придбати під час гри. Усі гравці мають доступ до цих карт, їх можна здобути та обмінюватися ними. В основній грі є чотири Фракції: Спартанці, Нінькію, Шукачі та Цивільні.

Карти Підсилення

Карти Підсилення – це кіберпрограми, зброя та передові технології, які можна знайти у світі *Тамаші*. Ви можете вважати їх своїм спорядженням або особливими здібностями. Кожен із них має особливі ефекти, які іноді пересілюють або змінюють базові правила.

Пам'ятайте: правила на картах Підсилення замінюють основні правила, написані в цій книзі правил.



Карта Підсилення Класу



Карта Підсилення Фракції

1. **Назва.**
2. **Момент застосування.**
3. **Ефект Підсилення:** може також містити уточнення щодо моменту застосування. Майте на увазі, що використання Підсилення це завжди ваше рішення.
4. **Вартість:** якщо ви хочете **спорядити** це Підсилення, ви маєте **витратити** вказану кількість [символ]. Можна використовувати тільки **споряджені** Підсилення (див. *Оновлення*, с. 13).
5. **Клас/Фракція:** кожне Підсилення призначене або для певного Класу, або його можна придбати у певної Фракції.
6. **Шаблон:** Шаблон, який ви маєте **запустити**, щоб застосувати ефект цього Підсилення. Тільки Підсилення Фракцій містять Шаблони
7. **Бойові Фрейми:** деякі Підсилення можуть бути активовані символами на [символ] під час фази Бою. Тільки Підсилення Класів містять Бойові Фрейми.

У *Тамаші* є 2 типи Підсилень: Підсилення Класів, які належать тільки певним гравцям, та Підсилення Фракцій, які можуть належати будь-кому й передаватися між гравцями. Не можна **обмінюватися** Підсиленнями Класів! Подробиці обміну дивіться в розділі *Оновлення*, с. 13.

Придбання Підсилень

Є суттєва різниця в отриманні різних типів Підсилень у *Тамаші*:

- **Підсилення Класу** ви можете отримати, найімовірніше, через Оновлення та витрату ОД. Коли ви витрачаєте 2 ОД, ви можете взяти 2 Підсилення для свого Класу і вибрати одне з них. Інше покладіть під низ відповідної колоди,
- **Підсилення Фракції** ви можете отримати через ефекти плиток Районів. Коли ви застосовуєте ефект плитки Сховку Фракції, візьміть 1 Підсилення з колоди Підсилень відповідної Фракції.

Спорядження Підсилень

Підсилення мають 2 стани: **споряджені** (готові до використання) та **зняті**. Для того, щоб використати **зняте** Підсилення, ви маєте **спорядити** його, **витративши** [символ] (під час Оновлення у фазі *Планування*) у розмірі вартості, яка вказана на карті Підсилення. Після **спорядження** Підсилення завжди залишається **спорядженим** і може бути використано багато разів.

Усі віддані та тільки що придбані Підсилення прибувають до нового власника **знятими**.

Немає обмеження на кількість **споряджених** та **знятих** Підсилень. Однак комірка для Підсилень на планшеті Гравця призначена тільки для **споряджених** Підсилень. **Зняті** Підсилення мають зберігатися поруч із планшетом окремо від **споряджених** Підсилень.

Видалення Підсилення

Деякі Підсилення можуть бути використані лише один раз під час однієї гри. Якщо Підсилення має ключове слово «**видалить**» в ефекті, це означає, що після застосування Підсилення, воно має бути вилучено з гри (покладіть його назад у коробку, але цей компонент залишається **Розблокованим** і його можна використовувати в інших іграх). Це Підсилення більше не з'явиться під час цієї гри.

Момент застосування

- Фаза Планування:** це означає, що ефект цього Підсилення можна використати тільки під час фази Планування.
- Фаза Бою:** це означає, що ефект цього Підсилення можна використати тільки під час фази Бою.
- Запуск:** це означає, що ефект цього Підсилення можна використати тільки на кроці «Запуск».
- Будь-коли:** це означає, що ефект цього Підсилення можна використати в будь-який момент, коли виконуються його умови, незалежно від поточної фази гри.
- Пасивне:** це означає, що ефект цього Підсилення діє постійно.

Деякі Підсилення мають визначений момент застосування в розділі ефекту. Усі Підсилення Фракцій використовуються на кроці «Запуск», оскільки всі вони потребують Шаблону для активації.

МАПА

Плитки Районів

Мапа Тамашії складається з плиток Районів, які є фрагментами футуристичних міст і передмість, у яких розгортаються події Сценаріїв. Кожен із Персонажів (представлений жетоном або мініатюрою) має завжди займати одну з плиток Районів.



Плитка Району

1. **Назва.**
2. **Унікальний номер плитки.**
3. **Значення Вхідного Сліду:** збільште ваш Слід (🕸) на цю величину, коли ви **пересуваєтеся** на цю плитку Району на кроці «Рух і Слід».
4. **Значення Стаціонарного Сліду:** збільште ваш Слід (🕸) на цю величину, коли ви вирішуєте не **пересуватися** на кроці «Рух і Слід».
5. **Ефект плитки Району:** якщо ви стоїте на цій плитці, ви можете застосувати цей ефект на кроці «Ефект Району».

ПРИМІТКА: багато плиток Районів мають різні ключові слова у своїх ефектах. Найпростіший спосіб ознайомитися з ними – це подивитися список на останній сторінці цієї книги.

Рух та Розкриття плиток Районів

Під час кожного з ходів, на кроці «Рух і Слід», ви маєте 1 можливість **пересунути** свого Персонажа. Якщо ви вирішите **пересунути**, спочатку перевірте значення Руху (РУХ) на вашому **активному** Тілі. Це максимальна відстань, на яку ви можете **пересунути**, починаючи з плитки, на якій ви зараз стоїте. Щоби **пересунути**, виберіть плитку Району в діапазоні досяжності вашого Руху та поставте на неї свого Персонажа.

Пам'ятайте: плитки Районів, що лежать долілиць, обмежують ваш діапазон Руху. Ви не можете **пересуватися** через плитки, які лежать долілиць. Навіть якщо ваш РУХ дорівнює 3, а всі сусідні плитки лежать долілиць, ви можете **пересунути** тільки на одну із сусідніх плиток і зупинитися там. Коли ви потрапляєте на плитку Району, що лежить долілиць, негайно зупиніть та **розкрийте** її. Коли ви **розкриваєте** плитку Району, спочатку **розкрийте** (переверніть на іншу сторону) жетон Дослідження (🔍) якщо він є, та застосуйте його ефект. Після цього розкрийте плитку Району. Іноді буває, що й інші компоненти лежать на плитках Районів – вони залишаються на **розкритих** плитках, тільки якщо інакше не вказано в особливих правилах.

Важливо! Якщо ви **розкриваєте** Схованку Фракції, візьміть відповідну колоду Підсилення Фракції з коробки, перетасуйте її та покладіть в ігрову зону!

Ви також можете вирішити не **пересуватися** на кроці «Рух і Слід». У цьому випадку залиште свого Персонажа на поточній плитці Району (пам'ятайте, що кожен раз, коли в грі згадується ваша поточна плитка Району, вона покликається на плитку, на якій зараз стоїть ваш Персонаж).

Незалежно від вашого вибору, ви зобов'язані збільшити свій Слід (🕸). Якщо ви **пересуваєте** свого Персонажа, **збільште** свій Слід на значення Вхідного Сліду на плитці Району, на яку ви щойно зайшли (фіолетового кольору). Якщо ви залишаєтесь на поточній плитці Району, **збільште** свій Слід на значення Стаціонарного Сліду (червоного кольору).

Світ – є надзвичайно небезпечним місцем, яке наповнене десятками ШІ-ботів, які постійно намагаються вистежити вас. Ось чому ви маєте досліджувати нові Райони з обережністю і ніколи не проходити через невідомі місця поспіхом. Однак, якщо ви занадто довго залишаєтесь на одному місці, ви стаєте набагато вразливішими до вистежування. Тому перебування в постійному русі має зробити ваше життя трохи простішим.

Жетони Дослідження



Жетони досліджень – це одноразові бонуси, які здобувають гравці, **розкриваючи** Райони, що лежать долілиць. Під час підготовки до кожного Сценарію, жетони Дослідження розкладаються долілиць на визначені плитки Районів. Коли ви **пересуваєтеся** на плитку із жетоном Дослідження, **розкрийте** та застосуйте ефект цього жетона Дослідження:



– отримайте 1 Од (★).



– отримайте 1 жетон Базових Даних на вибір (1 із 4 базових кольорів).



– отримайте 1 Силу (⚡).



– отримайте 1 Щит (🛡).



– отримайте 1 Перекид (⚡).



– отримайте 1 Пам'ять (🧠).

Після того, як ви застосували ефект жетона Дослідження, вилучіть його.

Слід (🕸)

Слід у Тамашії визначає ймовірність зіткнення з Ворогом. Вона визначається треком Сліду на лівій стороні планшета Гравця.

Слід **збільшується** під час кожного з ходів на кроці «Рух і Слід». Коли ви **пересуваєтеся** в інший Район, **збільште** Слід на значення Вхідного Сліду (число у фіолетовій рамці, ліворуч від Ефекту на плитці). Коли ви вирішуєте не **пересуватися**, **збільште** Слід на значення Стаціонарного Сліду (число в червоній рамці, праворуч від Ефекту на плитці).

На кроці «Перевірка Сліду», **киньте** стільки 🎲 скільки вказано на комірці, у якій лежить універсальний маркер (📍), на трекові Сліду. За кожен результат 🎲 візьміть Ворога з колоди Ворогів і **прикріпіть** його (покладіть його в комірку «Карта Ворога» на планшеті Гравця або ліворуч від стосу **прикріплених** Ворогів). Потім, якщо ви взяли хоча б 1 Ворога, встановіть Слід на 0 (перемістіть універсальний маркер у комірку '0' на трекові Сліду).

Коли універсальний маркер на трекові досягає верхньої комірки, НЕГАЙНО візьміть та **прикріпіть** 2 Ворогів (незалежно від фази Ходу!), а потім встановіть свій Слід на 0.

ВООРОГИ



Карта Ворога

1. Назва.
2. Цілісність Ворога (♠) – коли вона падає до 0, ви **здолали** цього Ворога.
3. Базовий Фрейм – застосуйте цей ефект, коли ви **викинули** ♠ на кубі Ворога.
4. Спеціальний Фрейм – застосуйте цей ефект, коли ви **викинули** ♠ на кубі Ворога.
5. Шаблони Зламу (🔒) – слабкі місця Ворога, які можуть бути використані гравцями. Зазвичай, так ви можете завдати шкоди Ворогу, або отримати ресурси.
 - 5а. Ефекти Зламу – застосуйте цей ефект, коли ви **запускаєте** Шаблон ліворуч від нього.
6. Шаблон Відлякування (👁️) – ви можете використати Відлякування, щоб миттєво вилучити Ворога, однак зазвичай за це ви отримуєте певні штрафи. Вороги, який ви відлякали, не приносять ОД!
 - 6а. Ефекти Відлякування – застосуйте цей ефект, коли ви **запускаєте** Шаблон ліворуч від нього.

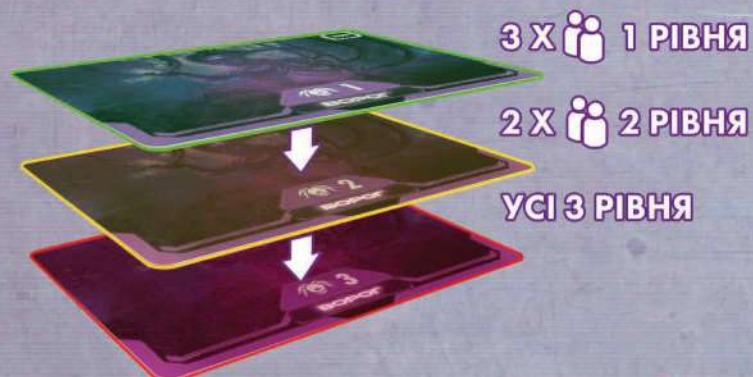
ПРИМІТКА: Шаблони можна **запустити** тільки на кроці «Запуск», але не під час фази Бою!

Підготовка колоди Ворогів

На кожному аркуші Сценарію є інструкція для підготовки колоди Ворогів. Нижче наведено приклад того, як зробити колоду Ворогів:

- 3 x 🧑 1 РІВНЯ
- 2 x 🧑 2 РІВНЯ
- Всі карти Ворогів 3 Рівня.

Склад колоди вказано зверху вниз. Це означає, що спочатку ви будете брати з колоди Ворогів 1 Рівня. Тільки коли в колоді закінчаться Вороги 1 Рівня, ви зможете взяти Ворогів 2 Рівня, і так далі.



У цьому прикладі гри для 3 гравців, щоби підготувати показану колоду Ворогів, перетасуйте всіх Розблокованих Ворогів 3 Рівня. Потім візьміть і перетасуйте 6 (2 x 3) випадкових карт Ворогів 2 Рівня і покладіть їх зверху на карти Ворогів 3 Рівня. Потім візьміть і перетасуйте 9 (3 x 3) випадкових карт Ворогів 1 Рівня і покладіть їх зверху на решту карт. Так ви сформуєте колоду, в якій є 9 карт 1 Рівня зверху, 6 карт 2 Рівня посередині, і всі Розблоковані карти 3 Рівня внизу.

Зверніть увагу, що здебільшого Сценарії розроблені так, щоб сформувати колоду Ворогів таким чином, щоб їхня складність збільшувалась із плином гри.

Прикріплення Ворогів

Вороги в *Тамаші* ніяк не представлені на Mapі – вони безпосередньо переслідують гравців. Коли ви берете карту Ворога, цей Ворог **прикріплюється** до вас. Усі **прикріплені** Вороги складаються в стос ліворуч від вашого планшета, поруч із треком Сліду. Покладіть усіх щойно витягнутих Ворогів під низ стосу так, щоб ви могли бачити важливу інформацію, як показано на зображенні нижче:



Приклад : 3 **прикріплені** Вороги – карта Z.O.E. була взята останньою.

Карта справа, яку видно повністю, називається Горішнім Ворогом. Кожен Ворог має свою слабкість і відповідно різні Шаблони Зламу та Відлякування з різними ефектами. Однак гравці можуть впливати та шкодити лише їхньому Горішньому Ворогу.

Злами здебільшого орієнтовані на пошкодження Ворога або крадіжку його ресурсів, тоді як Відлякування використовується, щоб миттєво позбутися Ворога – як правило, зі штрафом у вигляді **отримання** Пошкоджених Даних (👁️). На кроці «Запуск» ви можете **запустити** Шаблони лише з карти вашого Горішнього Ворога. Однак, якщо вам вдасться вилучити або **здолати** Горішнього Ворога, тоді Ворог, що лежить наступним, стає вашим новим Горішнім Ворогом, і ви можете **запустити** всі його Шаблони, якщо у вас є така можливість.

Прикріплені Вороги – це боти, які постійно стежать за вами, переслідують вас і починають сутички з вами (під час фази Бою), коли їм вдається зустрітися з вами в одному Районі. Наприкінці сутички ви робите все можливе, щоб втекти. Ось чому, **прикріплені** Вороги не обмежують гравців у пересуванні мапою та виконанні інших дій у грі.

Поранення та здолання Ворогів

Щоразу, коли ви **наносите** ОП (👁️) Горішньому Ворогу, використовуйте маркери Пошкоджень, щоб це позначити. Усі ОП **нанесені** Ворогам залишаються на них. Це означає, що ви можете поранити Ворога під час фази Бою, потім у наступний хід **нанести** більше 🧨 на кроці «Запуск» за допомогою вашого Підсилення Фракції та, нарешті, **здолати** його в наступній фазі Бою.





Ворога, чия Цілісність впала до 0, **здолано** – вилучіть його карту й **отримайте** 1 маркер ОД (👁️). Вороги, яких ви вилучили в будь-який інший спосіб, НЕ вважаються **здоланими**, отже, не приносять 🧨 Персонажу.

Вилучені карти Ворогів формують стос скиду поруч із колодою Ворогів.

ПЕРЕЗАВАНТАЖЕННЯ

Коли ваша Цілісність зменшується до 0, ви мусите **перезавантажитися**. Перезавантаження, як би погано це не звучало, є частиною гри і є звичайним явищем у всіх Сценаріях.








Щоби **перезавантажитися**, виконайте такі дії:

- **Киньте** 1 куб Ворога із символами.
 - Якщо **випало** , вилучіть ваше **активне** Тіло (якщо у вас є карта Тіла) і покладіть його під низ колоди Тіл. Якщо у вас є ще одна карта Тіла, вона стає вашим новим **активним** Тілом. Замініть свого Персонажа на мапі на того, що відповідає новому Тілу. Якщо у вас немає іншого Тіла, ви повертаєтеся до Тіла, надрукованого на вашої планшеті.
 - Якщо **випало** , не вилучайте ваше **активне** Тіло.
- **Отримайте** 2 жетони Пошкоджених Даних () із запасу Пошкоджених Даних на планшеті відліку Часу (покладіть їх у свій Скид).
- **Скиньте** всі жетони Даних із вашої панелі Запуску.
- Вилучіть усіх **прикріплених** Ворогів.
- Встановіть свій Слід на значення 0.
- Встановіть свою Цілісність () на максимальне значення (помістіть універсальний маркер на обмежувач ЦЛН).
- Поставте свого Персонажа на плитку Району «Укриття».

Коли ви **перезавантажуєтесь**, пропустіть усі інші дії поточної фази Ходу.

ОНОВЛЕННЯ

Ви можете Оновити свого Персонажа в будь-який момент фази Планування, і це можна зробити різними способами:

- **Витратити** Пам'ять ():
 - **Витратьте** 1 Пам'ять, щоб вилучити 1 жетон Даних із вашої Панелі Запуску й помістити його в нейтральний запас (Виняток: вилучені жетони Пошкоджених Даних () не повертаються до запасу Пошкоджених Даних. Див. Пошкоджені Дані, с. 6).
 - **Витратьте** 1 Пам'ять, щоб **отримати** 1 жетон Базових Даних на вибір (покладіть його до свого Скиду).
 - **Витратьте** Пам'ять, щоб **спорядити** Підсилення (вартість **спорядження** вказана на карті Підсилення).
- Обміняти Підсилення Фракції: обміняйтеся Підсиленнями Фракцій з іншими гравцями (незалежно від вашої позиції на мапі!). **Споряджені** Підсилення стають **знятими**, коли їх віддають. Підсиленнями Класів не можна обмінюватися.
- **Витратити** ОД () на Оновлення. Щоб **витратити** ОД, вилучіть 2 маркери ОД і виберіть один із наведених нижче варіантів:
 - **Збільште** вашу максимальну  на 1 (перемістіть обмежувач ЦЛН на 1 комірку вверх). Це також збільшує вашу поточну  на 1.
 - **Розблокуйте** 1: вилучіть жетон Блоку () з панелі Запуску.
 - **Отримайте** 1 жетон Відкритих Даних () і покладіть його у свій Скид.
 - Візьміть 2 карти Підсилення з вашої колоди Підсилення Класу. Залиште 1 карту собі, а іншу покладіть під низ колоди.

У вас є можливість витратити всю Пам'ять і ОД під час однієї фази Планування, якщо ви вирішите так зробити. Також, немає обмеження на кількість використань кожної з опцій перерахованих вище.



ПОРЯДОК ХОДУ

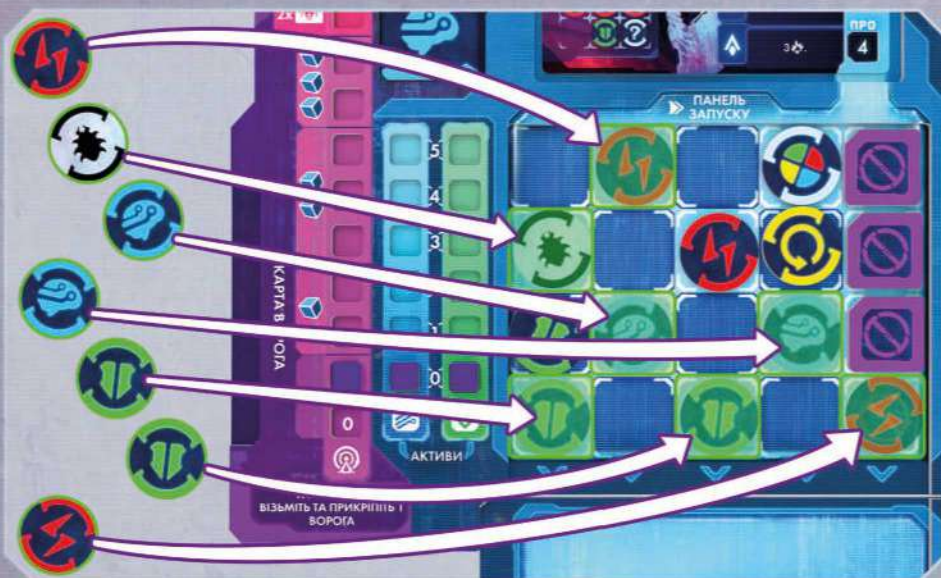
ФАЗА ПЛАНУВАННЯ (ВИКОНУЄТЬСЯ ОДНОЧАСНО)

Фаза Планування – це перша підготовча частина Ходу. Усі гравці виконують її одночасно (під час цієї фази ви заздалегідь плануєте свій хід і погоджуєте план дій з іншими гравцями). Вона складається з таких кроків:

- Перевірка Сліду:** [пропустіть цей крок під час першого раунду гри – у всіх гравців Слід поки що дорівнює 0!] на цьому кроці всі гравці **кидають** стільки кубів Гравця, скільки вказано на їхніх треках Сліду. За кожен отриманий **0**, візьміть і **прикріпіть** 1 Ворога (зверніть увагу, що отримавши **1** ви не берете жодних Ворогів). Якщо в результаті цього кидка, ви взяли хоча б 1 карту Ворога, встановіть значення Сліду на 0 (покладіть універсальний маркер у найнижчу комірку). **Прикріплюючи** Ворогів, покладіть їх у відповідне місце ліворуч від вашого Планшета Гравця (див. Прикріплення Ворогів, с. 12). Пам'ятайте, що, хоча цей крок виконується одночасно, ви берете Ворогів по черзі, починаючи з Першого Гравця.
- Заповнення панелі Запуску:** усі гравці одночасно заповнюють свої панелі Запуску. Беріть жетони Даних по одному зі свого Пакета Даних і кладіть їх на порожні підсвічені комірки Даних, заповнюючи панель Запуску зверху вниз і зліва направо. **Заповнюються** лише порожні підсвічені комірки Даних! Якщо під час цього кроку у вас закінчилися жетони в Пакеті Даних, покладіть усі жетони Даних із вашого Скиду в Пакет Даних і продовжуйте заповнення.
- Програма:** усі гравці одночасно можуть перемістити жетони на своїх панелях Запуску. Значення Програмування, надруковане на карті Тіла (ПРО), вказує на кількість переміщень, які ви можете зробити на своїй панелі Запуску (втім, це значення може бути змінено іншими ігровими ефектами – Підсиленнями). Кожне переміщення – це або **посунути** 1 маркер Даних на 1 комірку, або **поміняти** місцями 2 сусідніх маркери Даних. Жетони Даних не можна **посунути** або **поміняти** місцями по діагоналі! Коли ви використовуєте всі можливі переміщення або вирішите не використовувати їх усі, ви можете перейти до наступної фази. Основною метою **програмування** є формування Шаблонів із жетонів Даних, які ви потім зможете **запустити** на кроці «Запуск» для отримання різних переваг, виконання завдань тощо (див. Програмування, Шаблони та Запуск, с. 7).

ОНОВЛЕННЯ

Під час фази Планування (в будь-який момент) гравці можуть витратити свої ОД (А) і Пам'ять (Б) щоб розвивати своїх Персонажів та змінювати вміст запасу жетонів Даних. Для отримання детальної інформації про Оновлення див. с. 13.



Приклад кроку «Заповнення». Жетони Даних були взяті з Пакета Даних в порядку зверху вниз.



Приклад кроку «Програма». Гравчиня з ПРО 4 зробила 4 переміщення – 3 пересуви та 1 обмін місцями.

ФАЗА ДІЙ (ВИКОНУЄТЬСЯ ПО ЧЕРЗІ)

Під час фази Дій, починаючи з Першого Гравця, ви маєте виконати всі три перераховані нижче кроки. Потім наступний гравець виконує свою фазу Дій. Ви **пересуваєтеся** по мапі та **запускаєте** всі раніше підготовлені Шаблони для боротьби з Ворогами, **здобуття** Активів та інших речей.

- Рух і Слід:** виберіть плитку Району в діапазоні Руху вашого поточного Тіла (РУХ) і **пересуньте** свого Персонажа в цей Район. Якщо ви заходите в **нерозкритий** Район (плитка долілиць), ви маєте закінчити свій рух і **розкрити** плитку (див. Рух та Розкриття плиток Районів, с. 11). Ви не можете **пересуватися** через **нерозкриті** плитки або через порожні місця. Коли ви закінчуєте ваш рух, ви мусите **збільшити** свій Слід на значення Вхідного Сліду (фіолетове), що вказане на плитці поточного Району. Ви можете вибрати не пересуватися. У такому випадку, **збільште** свій Слід на значення Стационарного Сліду (червоне). Ви не можете **пересуватися** більш ніж один раз на одному кроці «Рух і Слід». Якщо ви **збільшуєте** Слід до його максимального значення, негайно візьміть і **прикріпіть** 2 Ворогів (див. Прикріплення Ворогів, с. 12) та встановіть Слід на 0!
- Ефект Району:** ви можете застосувати ефект вашої поточної плитки Району (плитки з вашим Персонажем). Цей крок є необов'язковим.
- Запуск:** на цьому кроці ви можете **запустити** будь-яку кількість Шаблонів і використати всі інші ефекти, які мають момент застосування «Запуск». Шаблони **запускаються** один за одним у порядку на ваш вибір. Під час **запуску** Шаблону, **скиньте** всі використані в ньому жетони Даних (помістіть використані жетони Даних на вашу плитку Скиду), а потім застосуйте ефекти Шаблону.

Кожен жетон, який не було **запущено** на цьому кроці, залишається на панелі Запуску, щоб ви могли створити складніші Шаблони в майбутньому. Єдиний виняток – Пошкоджені Дані (С) – наприкінці цього кроку **скиньте** всі жетони Пошкоджених Даних.

ФАЗА БОЮ (ВИКОНУЄТЬСЯ ПО ЧЕРЗІ)

Під час фази Бою гравці проводять ближні бої із ШІ-ботами. Це відбувається у формі обміну ударами, поки обидві сторони не вичерпають свої дії. Виконуючи фазу Бою, ви **кидаєте** кубики Гравця (🎲) які дають вам ресурси, необхідні для активації Бойових Фреймів, та кубики Ворога (🎲) які показують, скільки ботів атакують і яким типом атаки. Кубики Гравця не призначені для того, щоб використовувати їх усі одночасно; натомість активуйте один із Бойових Фреймів, використовуючи відповідну кількість і типи символів, з тих, що **випали** на кубиках. Після цього один із Ворогів робить свій хід, потім ви маєте шанс активувати ще один Бойовий Фрейм і так далі. Як і у фазі Дій, один гравець виконує всі 3 кроки, перелічені нижче, а потім наступний гравець виконує свою фазу Бою (завжди починаючи з Першого Гравця). Якщо у вас немає прикріплених Ворогів, ви пропускаєте фазу Бою (однак пам'ятайте про можливі особливі правила, запроваджені конкретними Сценаріями!). Під час Бою Вороги намагаються опустити вашу Цілісність (❤️) до 0 і змусити вас **перезавантажитися**. З іншого боку, ви також намагаєтесь опустити Цілісність Ворога (🔥) до 0, а отже, **здолати** його. За **здолання** Ворогів ви **отримуєте** цінні ОД (🎁), які використовуються для розвитку вашого Персонажа.

1. Перевірка Атаки:

- Візьміть кількість 🎲 що дорівнює значенню АТК вашого Тіла. Потім візьміть 2 🎲 (1 кубик із числами та 1 із символами).
- Ви можете **витратити** свою Силу (⚡) щоб додати 1 🎲 за 1 ⚡, яку ви **витратили**.
- Киньте** всі кубики (ви можете **витратити** 🛡️, щоб змінити кидок), а потім застосуйте їхні ефекти відповідно до кроків нижче.

2. **Визначення Активного Ворога:** покладіть куб Ворога із числами на Ворога, який лежить на відповідному місці за порядком, рахуючи від Горішнього Ворога (тобто, якщо на кубі **випало** 1, покладіть куб на Горішнього Ворога; якщо на кубі **випало** 2, покладіть куб на 2-го Ворога, і так далі). Якщо на кубі **випало** число більше, ніж кількість **прикріплених** Ворогів, покладіть цей куб на крайню ліву карту Ворога. Якщо на кубі Ворога із числами **випало** 🟩 (порожня сторона), пропустіть цей крок.

3. Застосування результатів Кубів:

- Починаючи з вас, застосуйте один за одним Бойові Фрейми та Фрейми Ворога (1 Фрейм від вас, потім 1 Фрейм від Активного Ворога, потім знову 1 Фрейм від вас, й 1 Фрейм від Ворога і т.д.).

I. Активация Бойового Фрейму

- Виберіть Фрейм з ефектом, який ви хочете активувати, покладіть на нього куб або кілька кубів, які відповідають вимогам Фрейму, та застосуйте його ефекти.

II. Активация Фрейму Ворога

- Перевірте, котрий із Ворогів має на карті куб Ворога із числами. Це Активний Ворог.
- Застосуйте ефект одного з двох Фреймів на карті Активного Ворога – того, що відповідає символу, який **випав** на кубі Ворога із символами (🎲/🎲). Майте на увазі, що ефекти 🎲 завжди **наносять** гравцеві певну кількість 🧡 тоді як ефекти 🎲 можуть мати інші властивості.
- Після застосування ефектів активованого Фрейму, перемістіть куб Ворога із числами на одну карту праворуч, у напрямку Горішнього Ворога. Якщо ви щойно активували Фрейм із карти Горішнього Ворога, вилучіть куб Ворога з неї.

б. Для вас фаза Бою закінчується, якщо:

- Ви більше не можете (або не хочете) активувати жодного Бойового Фрейму й куб Ворога із числами не лежить на жодній із карт Ворогів.
- Ваша ❤️ опустилася до 0. Якщо це сталося, негайно **перезавантажтеся** (див. *Перезавантаження*, с. 13).

Важливі примітки:

- Якщо Ворога **здолано** або вилучено до того, як він встиг активувати свій Фрейм, тоді він не активує свій Фрейм взагалі. Якщо на карті Ворога лежав куб Ворога із числами, перемістіть його на 1 карту праворуч і покладіть на наступну карту Ворога. Якщо це був Горішній Ворог, вилучіть куб Ворога.
- Під час вашої фази Бою ви не можете завдати шкоди Ворогу, **прикріпленому** до іншого гравця, навіть якщо цей гравець перебуває на одній плитці Району з вами, хіба що ігрові компоненти або особливі правила дають вам змогу це зробити.
- Пам'ятайте, що ви можете **витратити** 🛡️, щоб зменшити **отримані** 🧡!

Пояснення до кубів, символів та Бойових Фреймів.

Бойові символи

🎲: основний символ для гравців, використовується переважно в простих і прямолінійних Бойових Фреймах.

🎲: менш поширений символ для гравців, використовується переважно в складніших Бойових Фреймах.

🎲 і 🎲: символи, що **випадають** на кубі Ворога із символами, вказують на те, який Фрейм Ворога активується у всіх Ворогів, що вас атакують під час фази Бою.

Бойові Фрейми

Бойові Фрейми – це інструменти, які гравці використовують для пошкодження ворожих ШІ-ботів або активації інших ефектів.

Кожен із Бойових Фреймів складається з 2 частин:

- Точна кількість і тип символів, необхідних для активації Фрейму.
- Ефект від активації Фрейму.

Щоб активувати Бойовий Фрейм, ви маєте призначити відповідну кількість **кинутих** кубів, з відповідними символами. Кожен із Бойових Фреймів можна активувати лише один раз за одну фазу Бою. Винятками є Фрейми із символами 🎲 або 🎲. Ці Фрейми можна активувати кілька разів упродовж однієї фази Бою, і кожна активація може складатися з будь-якої кількості кубів із відповідними символами.

Усі 🧡 з Бойового Фрейму завжди **наносяться** Горішньому Ворогу. Якщо Горішнього Ворога **здолано**, будь-який залишок 🧡 втрачається, навіть якщо під Горішнім Ворогом лежить інший Ворог (див. *Поранення та здолання Ворогів*, с. 12).



– для активації цього Бойового Фрейму вам потрібно призначити 2 🎲, на яких **випав** символ 🎲, щоб **нанести** 5 🧡 вашому Горішньому Ворогу.



– цей Бойовий Фрейм дає вам можливість призначити будь-яку кількість 🎲, на яких **випав** 🎲, щоб **нанести** 1 🧡 вашому Горішньому Ворогу за кожний призначений 🎲. Цей Фрейм можна активувати кілька разів упродовж однієї фази Бою.

Куби Ворога

Є 2 типи кубів Ворога:

- Куб Ворога із числами: показує, скільки **прикріплених** Ворогів атакують вас (якщо на кубі **випало** 🟩, Вороги не атакують).
- Куб Ворога із символами: показує, який ефект (🎲 або 🎲) використовують Вороги під час цієї фази Бою.

ФАЗА КВЕСТУ (ВИКОНУЄТЬСЯ ОДНОЧАСНО)

ЦІЛЬ
Допоможіть **Інженерам** у зведенні веж-передавачів.

ОСОБЛИВІ ПРАВИЛА
Див. карту P12.

ДІЯЛЬНІСТЬ ГРАВЦІВ
Див. карту P12.

ДІЯЛЬНІСТЬ СВІТУ
Зменште Σ на 1. Вилучіть 1 \heartsuit з кожної плитки Району, де немає Персонажів гравців.
Якщо Σ на 0 і на мапі є принаймні 2 \checkmark :
Глушилки підняті! Кожен гравець **отримує** 2 Активи й 1 \star за кожен \checkmark на мапі. Вилучіть з мапи усіх **Інженерів**. Вилучіть карту P12. Візьміть карту P04.
Якщо Σ на 0, або на мапі немає жодного \heartsuit і менше ніж 2 \checkmark :
Сценарій програно. Візьміть карту P11.

Карта Сценарію

- Діяльність Гравців:** на цьому кроці всі гравці можуть зробити свій внесок у досягнення мети, яка вказана на карті **активного** Сценарію, виконавши дії, описані в розділі «Діяльність Гравців». Це може бути що завгодно – наприклад, зустріч у певному місці, Тест, **скид** жетонів Даних, вилучення жетонів Сходження з мапи або **здолання** Боса. Якщо на карті Сценарію немає розділу «Діяльність Гравців», пропустіть цей крок (однак, аркуш Сценарію може містити правила для кроку Діяльність Гравців, тому перевірте його, перш ніж пропустити цей крок!).
- Діяльність Світу:** на цьому кроці гравці виконують вказівки в розділі «Діяльність Світу» на **активній** карті Сценарію. Діяльність Світу описує плин часу або те, як гра реагує на дії гравців. Цей крок може бути складним, оскільки не всі пункти цього розділу можуть бути виконані одразу, тому гравці мають уважно ознайомитися з його змістом! Під час Діяльності Світу, Σ зазвичай **зменшується** (посуньте вниз універсальний маркер на планшеті відліку Часу), оскільки здебільшого місці у Тамашії мають обмеження за часом. Також треба перевірити чи виконані вимоги для завершення поточного завдання. Якщо вони не виконані, необхідно перевірити чи виконані умови для провалу поточного завдання. Однак це не завжди так, оскільки розділ «Діяльність Світу» на кожній із багатьох карт Сценаріїв у Тамашії відрізняються, і до них слід підходити з особливою увагою.
Деякі загальні правила для виконання вказівок у розділі «Діяльність Світу»:
 - Їх треба читати та виконувати зверху вниз.
 - Розділ «Діяльність Світу» зазвичай починається зі слова «Якщо», перед яким стоїть знак '|'. Перевірте, чи твердження після «Якщо» правдиве.
 - Якщо правдиве, то застосуйте всі ефекти, вказані після твердження, зверху вниз.
 - Якщо ні, то перейдіть до наступного знаку «|» і перевірте ще одне «Якщо» або виконайте розділ «ІНАКШЕ». Якщо ви перейшли до розділу «ІНАКШЕ», будьте уважні, тому що в ньому також можуть бути «Якщо», які потрібно перевірити.
 - Якщо один із застосованих ефектів вказує вам узяти нову карту Сценарію, зупиніть поточний крок «Діяльність Світу», вилучіть активну карту Сценарію і всі жетони з неї, та візьміть нову карту (деякі карти не вилучаються після виконання завдання, тому читайте їх уважно). Прочитайте текст на карті, виконайте розділ «Негайний ефект», а потім покладіть її в комірку «Карта Сценарію» на планшеті відліку Часу. Це ваша нова активна карта Сценарію.
- Жетон Першого Гравця:** на цьому кроці поточний перший гравець передає жетон Першого Гравця наступному гравцеві за годинниковою стрілкою. Після цього переходьте до наступного ходу й починайте нову фазу Планування.

ПРИКЛАД БОЮ



- Початкові умови:**
 - Гравець має Тіло Солдата, Підсилення «Код Завершення», 5 \heartsuit , 2 \clubsuit , 2 \spadesuit , і 2 \diamondsuit .
 - Гравець має 3 **прикріплених** Ворогів – Горішній Ворог має 4 маркери ОП. Це означає, що у нього залишилося 6 \heartsuit .
- Перевірка Атаки:**
 - Гравець використовує 2 Сили, щоб **дати** 2 \clubsuit до свого кидка. Тепер він має 5 кубів (3 ATK з Тіла Солдата і 2 Сили).
 - Результат кидку кубів такий:
 - На кубах **випало** 1 \spadesuit , 2 \diamondsuit , та 2 \heartsuit . Гравець хотів би **перекинути** \spadesuit , але у нього немає \heartsuit , щоб **витратити** його.
 - Результат на кубах Ворога означає, що всі 3 Вороги будуть атакувати гравця, використовуючи ефект \heartsuit .



- Визначення Активного Ворога:** на третю карту Ворога, рахуючи від Горішнього Ворога, кладеться куб Ворога із числами.
- Застосування Результатів Кубів:** гравець використовує свій перший Бойовий Фрейм – Фрейм з одним \heartsuit на Тілі Солдата. Цей ефект **наносить** 3 \heartsuit (ОП) Горішньому Ворогу.



5. Тепер настав час виконати дію Ворога:

5а. Сканувальний бот **наносить** гравцеві 3 .

5б. Гравець **витрачає** 2 Щити та втрачає 1 .

5в. Потім куб Ворога із числами переміщується на наступну карту Ворога – Ловця.

6. Друга дія гравця:

6а. Гравець використовує свій другий Бойовий Фрейм із Підсиленням «Код Завершення», для якого потрібен один символ .

6б. Оскільки у Вогнеочисника було лише 3 його **здолано** (завдяки унікальному ефекту Коду Завершення). Це означає, що Вогнеочисник більше не може шкодити гравцеві під час у цієї фази Бою.

6в. Гравець **отримує** 1 і 1 Актив від здібності Тіла Солдата. Гравець вирішує **отримати** 1 . Зверніть увагу, що цей Перекид уже не можна використати під час цієї фази Бою, оскільки крок «Перевірка Атаки» завершено



9. Тепер, для останньої дії, гравець використовує свій Фрейм , який дає йому змогу витратити стільки кубів з , скільки він може. Він використовує 1 куб, щоб **нанести** 1 Горішньому Ворогу.

10. Фаза Бою закінчується, оскільки більше немає дій, які можна було б виконати. Наступний гравець може виконати свою фазу Бою.



7. Друга дія Ворога:

7а. Тепер гравець **отримує** 2 від ефекту Ловця. Інша частина цього ефекту, «Горішній Ворог **відновлює** 1 неактуальна, тому що Горішній Ворог має повну .

7б. Куб Ворога із числами знімається з Горішнього Ворога. Це означає, що більше ходен із Ворогів не може активувати свої Фрейми під час цієї фази Бою.

8. Тепер гравець може використати залишок своїх кубів. Він вирішує використати другий Фрейм зі свого Тіла – Фрейм з одним , який **наносить** 2 Горішньому Ворогу.

СЦЕНАРІЙ

АРКУШ СЦЕНАРІЮ

Кожна партія *Тамаші* представлена Сценарієм. Аркуші Сценаріїв дають гравцям масштаб і короткий вступ до історії. Також він показує, як підготувати Сценарій, і містить Особливі правила, які можуть бути важливими для кожного Сценарію.

Аркуш Сценарію

- Назва Сценарію.**
- Вступ:** вступний сюжет Сценарію.
- Складність:** кожен Сценарій має свій рівень складності – легкий, середній або складний.
- Тривалість Сценарію:** деякі Сценарії є складнішими або історія в них більш об'ємна, тому ці Сценарії займають більше часу. Тривалість варіюється між короткою, середньою та довгою.
- Позначка складності:** Сценарії, позначені знаком оклику, є механічно складнішими та не рекомендуються для початківців.
- Інструкції з підготовки:** для детальної інформації див. Підготовка Сценарію, с. 5.
- Особливі правила:** місце для всіх унікальних правил, які застосовуються під час проходження цього Сценарію.

КАРТИ, ТИПИ, ТА РОЗВИТОК СЦЕНАРІІВ

Історії в Сценаріях розгортаються за допомогою колод Сценаріїв, що складаються з багатьох різних карт Сценаріїв. На обраному аркуші Сценарію завжди вказано яка колода використовується в цьому Сценарії.

Карти Сценаріїв

Карти Сценаріїв бувають 2 типів: сюжетні карти та спеціальні карти.

Сюжетні карти Сценаріїв є основою кожного Сценарію та використовуються для розвитку сюжету, розкриття головних механік, реагування на вибір гравців, пояснення завдання тощо. Вони використовуються як **активні** карти Сценарію і їх кладуть у комірку «Карта Сценарію» на планшеті відліку Часу. Може бути лише одна **активна** сюжетна карта Сценарію в кожен момент часу.

Сюжетні карти Сценаріїв завжди виглядають однаково: вони мають сторону з історією та розділом «Негайний ефект» та сторону з ігроладом, яка допомагає гравцям пройти Сценарій.

Приклад сюжетної карти Сценарію (ліворуч: сторона з історією, праворуч: сторона з ігроладом).

Сторона з історією (ліворуч):

- Назва.**
- Код карти:** кожна карта Сценарію має унікальний код, на який покликаються інші карти Сценарію для просування Сценарію.
- Сюжет:** кожна карта Сценарію показує, як розвивається сюжет. Він може змінюватися залежно від рішень гравців.
- Негайний ефект:** карти Сценаріїв спричиняють певні ефекти одразу як ви їх берете.
- Вказівка перевернути цю карту:** прочитавши історію та виконавши вказівки на цій стороні, переверніть карту та покладіть її в комірку «Карта Сценарію» на планшеті відліку Часу.

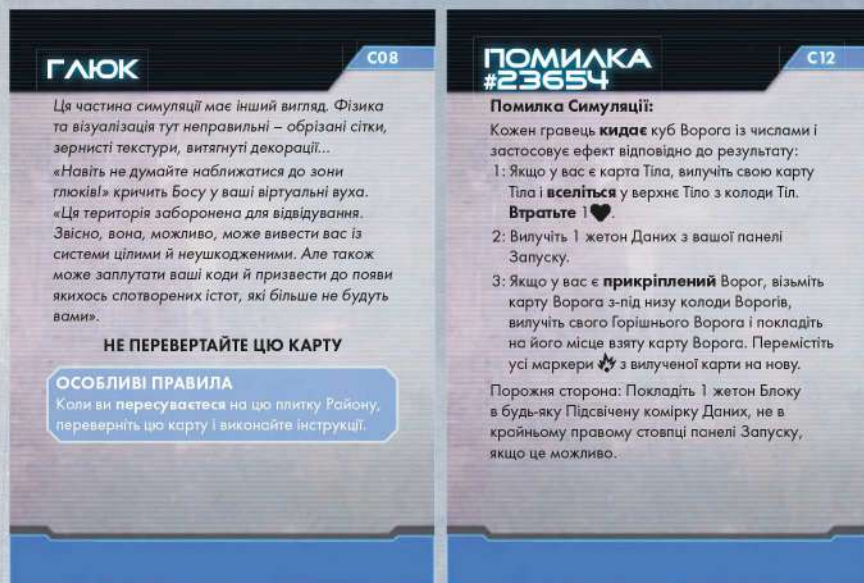
Сторона з ігроладом (праворуч):

- Ціль:** пояснення поточного завдання.
- Особливі правила:** під час подій, описаних на цій карті, ви маєте дотримуватися додаткових правил. Тут ви також можете знайти унікальні Шаблони або ефекти, доступні поки ця карта є в грі.
- Діяльність Гравців:** можливі дії гравців під час кроку «Діяльність Гравців».
- Діяльність Світу:** крок розвитку гри.

Зверніть увагу, що не кожна карта Сценарію містить усі перераховані вище розділи!

Спеціальні карти Сценаріїв дещо відрізняються. Насамперед вони не мають визначеної форми. Вони можуть мати найрізноманітніший вигляд, від таблиць з особливими ходами Босів до спеціальних карт Ворогів, що використовуються тільки під час певних Сценаріїв. Однак, зазвичай вони схожі на сюжетні карти Сценаріїв, але з деякими винятками:

1. Вони мають світлий фон.
2. Вони можуть мати схожі розділи, як на сюжетних картах, але зазвичай вони мають інакший вигляд.
3. Одночасно в грі може бути більше ніж 1 активна спеціальна карта Сценарію.



Тут наведено два приклади спеціальних карт Сценарію. Карта C08 розміщується на плитці Району й застосовується, коли гравець заходить у відповідний Район. На противагу цьому, карта C12 кладеться поруч із планшетом відліку Часу й містить опис особливого правила «Помилка симуляції».

Нова карта Сценарію: коли вам потрібно взяти нову карту Сценарію, знайдіть її за унікальним кодом. У випадку із сюжетною картою Сценарію, спочатку обов'язково прочитайте сторону з історією. Там може бути Негайний ефект, який потрібно застосувати. Після того, як ви застосували Негайний ефект, згідно з вказівкою переверніть карту на сторону з ігровим логотипом. Потім вилучіть із комірки на планшеті відліку Часу попередню карту Сценарію разом з усіма маркерами та жетонами на ній (у деяких Сценаріях є винятки із цього правила).

У випадку зі спеціальною картою Сценарію, детально ознайомтеся з інформацією на ній та покладіть її поряд для довідки. Оскільки є багато різних Сценаріїв та історій, деякі спеціальні карти Сценаріїв досить унікальні, та інформація на них може відрізнитися від описаної тут, але на картах завжди є інструкція, як їх використовувати.

Ціль: це ваше завдання.

Особливі правила: у цьому розділі описані всі ефекти, що змінюють правила гри. Ці правила завжди діють, поки відповідна карта Сценарію в грі та вони завжди мають перевагу над правилами в цій книзі! Деякі особливі правила можуть давати змогу виконувати певні дії, необхідні для проходження Сценарію. Зверніть увагу, що іноді на аркушах Сценаріїв також вказані особливі правила, які діють упродовж усієї гри.

Діяльність Гравців: вимоги, які ви маєте виконати, щоб завершити завдання на карті Сценарію, вказані або в цьому розділі або в розділі «Особливі правила». Іноді Діяльність Гравців є особливою дією, яка можлива під час певних подій, іноді це Тест, іноді ви маєте зібратися в певному місці тощо.

Діяльність Світу: на цьому кроці гра перевіряє, чи вдалося гравцям виконати завдання та керує плином часу. Багато Сценаріїв обмежені в часі, тому не затримуйтеся – зазвичай, на кожному з ходів зменшується кількість доступних ходів на планшеті відліку Часу. Після того, як завдання виконано, може виникнути необхідність прийняти складні рішення щодо розвитку історії (наприклад, ви вирішуєте чи ви хочете схватитися або почати бій). Майте на увазі, що ви не завжди програєте, якщо не виконали завдання, іноді ви просто не здобуваєте винагороду або історія стає складнішою.

Важливі піктограми, які часто з'являються на картах Сценаріїв.

Кількість Гравців – ця піктограма найчастіше використовується як множник, і її основне призначення полягає в тому, щоб змінювати складність відповідно до кількості гравців, які беруть участь у грі. Щоразу, коли ви бачите цю піктограму, просто замініть її на число, що дорівнює кількості гравців у вашій грі (наприклад, якщо вказано взяти 2 x жетонів, а у вашій грі 3 гравці, це означає, що вам потрібно взяти 6).



Жетони Сходження – на деяких картах Сценаріїв вказано використовувати жетони Сходження (вони здебільшого відображають висхідний тиск на гравців). Вони можуть використовуватися для позначення певних точок на мапі, де Сходження збирає свої сили, або певні точки інтересу, де ви можете виконати завдання. Щоразу, коли ви використовуєте ці жетони, їхнє призначення пояснено на аркуші або карті Сценарію.



Жетони Успіху – коли ви виконуєте всі умови (або певну їхню частину) для просування на активній карті Сценарію, вам може знадобитися позначити їх жетонами Успіху. Часто на початку кроку «Діяльність Світу», якщо ви маєте необхідну кількість жетонів Успіху, ви просуваєтесь у грі відповідно до карти Сценарію, що зазвичай дає вам бонуси та веде вас до наступної частини пригоди (і наступної карти Сценарію). Також ці жетони можуть використовуватися для інших цілей упродовж гри.



Універсальні маркери – використовуються для позначення різноманітних речей у Тамашії. Іноді їх потрібно покласти на карти, іноді вони необхідні на мапі. Використовуйте їх щоразу, коли в грі є відповідна вказівка.



(долілиць)



(горілиць)

Жетони кубів – ці жетони часто використовуються в Сценаріях, щоб додати випадковості в гру. Їхнє призначення та всі правила щодо них завжди описані на аркуші або карті Сценарію. У деяких Сценаріях вам потрібно використати «набір» жетонів кубів. У такому випадку візьміть 3 різні жетони. В іншому випадку візьміть їх наосліп.

Іноді їх кладуть долілиць, бо їхній вміст треба буде **розкрити**. Жетони кубів, які кладуться горілиць, називаються **розкритими**.



Відлік Часу – ця піктограма вказує на поточну позицію на планшеті відліку Часу. Багато завдань у Тамашії мають обмеження часу, і ця піктограма використовується для встановлення обмеження часу для завдання, зменшення кількості доступних ходів наприкінці ходу або перевірки чи досяг на планшеті відліку Часу комірки, на якій має відбутися щось важливе (наприклад, якщо переміщується на 0 на планшеті відліку Часу, ви не встигли виконати завдання і програли!).

Іноді на карті Сценарію в «Негайному ефекті» вказано встановити на 0. Це означає, що під час цієї місії будуть інші умови, які визначають успіх чи невдачу.

ТЕСТИ

Тести здебільшого використовуються як механізм розвитку Сценарію. Деякі завдання вимагають від гравців або гравця виконати Тест. Є 2 типи Тестів: Індивідуальні Тести (називаються просто Тест) та Групові Тести.

Тести містять 2 важливі частини інформації: тип жетонів Даних, які потрібно використати, і кількість успіхів, яких необхідно досягти, щоби пройти цей Тест.

Коли ви берете участь у Тесті, **скиньте** (перемістіть із панелі Запуску в Скид) будь-яку кількість жетонів Даних необхідного типу для завершення Тесту, а потім **киньте** таку ж кількість . Кожен дає 1 успіх, а кожен дає 2 успіхи. Щоби пройти Тест, вам потрібно стільки успіхів, скільки вказано в Тесті (наприклад, Тест 3 означає, що ви маєте **скинути** червоні жетони Даних, і за кожен **скинутий** жетон ви **кидаєте** 1 . Якщо у вас щонайменше 3 успіхи, Тест пройдено).

Якщо це Груповий Тест, усі гравці можуть **скинути** Дані зі своїх панелей Запуску, щоб зробити свій внесок у проходження Тесту (по черзі, починаючи з гравця, який ініціює Тест). Але тільки одному гравцеві потрібно ініціювати Тест (і перебувати в певному Районі, якщо є така вимога). У такому випадку кожен гравець кидає свою «частину» внеску в Тест.

Приклад: у грі для 2 гравців написано: «Виконайте Груповий Тест: 3 x ». Це означає, що гравці разом мають отримати 6 успіхів, щоби пройти цей Тест. Гравець 1 **скидає** 3 (бо його є) а гравчиня 2 **скидає** 2 (бо її -). Гравець 1 **кидає** 3 а гравчиня 2 **кидає** 2 . Кожен із гравців може **витратити** але тільки щоби **перекинути** свої кубки.

Виконання Тесту (як і участь у Груповому Тесті) завжди є необов'язковою.

Групові Тести в соло-режимі порівнюються до Індивідуальних Тестів.

ЗАВЕРШЕННЯ ГРИ ТА ВИКОРИСТАННЯ АРКУША ПРОГРЕСУ

Кожен Сценарій закінчується, коли ви берете карту «Перемога!» або «Поразка!». Після того, як ви взяли таку карту, застосуйте її ефекти. Зазвичай так ви будете розблоковувати нові компоненти. У такому випадку візьміть перераховані компоненти із Зabloкованого запасу в коробці й покладіть їх у Розблокований запас. Відтепер у майбутніх іграх можуть з'явитися додаткові розблоковані компоненти.

Іноді буває навпаки – на карті вказано перемістити певні компоненти з Розблокованого запасу до Зabloкованого.

Якщо ви перемогли, ви також маєте відмітити відповідний код на своєму аркуші Прогресу. Цей аркуш слугує вам довідником і дасть вам змогу відстежувати, які Сценарії ви вже пройшли. Майте на увазі, що здебільшого Сценарії мають понад 1 закінчення, а компоненти, які потрібно розблокувати, часто відрізняються в залежності від варіанту історії, яку ви завершили. Ось чому на аркуші Прогресу біля кожного Сценарію є більше ніж 1 місце для відмітки.

Якщо ви використали свій аркуш Прогресу, але хочете почати спочатку, не хвилюйтеся – ви можете завантажити файл аркуша Прогресу на нашому вебсайті на сторінці гри:

<http://ihrova-maysternya.com>.

АРКУШ БОСА

Є імовірність, що в деяких Сценаріях ви зіткнетеся з могутніми сутностями, відомими як Боси. Ці Вороги мають власний набір особливих правил (вказаний на аркуші Боса) та спеціальні жетони або мініатюри, які відображають їх в ігровому світі.



Аркуш Боса.

1. **Назва.**
2. **Інструкції з підготовки:** виконайте ці інструкції, коли в грі буде вказано взяти аркуш Боса.
3. **Правила Боса:** кожен Бос унікальний і працює інакше. Правила Боса описують, як працює Бос і як його здолати.
4. **Діяльність Боса:** дії Боса з відповідними фазами ходу або кроками.
5. **Шаблони Зламу (A):** на аркуші Боса завжди пояснюється, як використовувати будь-який тип Шаблону, який є на ньому.
6. **Цілісність:** кожен із Босів має різні умови для його **здолання**.


Майте на увазі, що кожен Бос унікальний, і його аркуш також, тому типи інформації на них будуть різними.

ІНШІ РЕЖИМИ ГРИ


СОЛО-РЕЖИМ

Підготовка


Виконайте підготовку до гри як зазвичай, але з такими змінами:

- **У підготовці, крок 3, в):** під час вибору стартових Підсилень, приберіть Підсилення з поміткою «Кооп» на звороті та візьміть замість них карти із «Соло/PvP».
- **У підготовці, крок 11:** розміщуючи свого Персонажа на стартовій плитці Району, візьміть одного додаткового Персонажа Бродяги й поставте його на ту ж плитку Району, де стоїть ваш Персонаж. Не ставте додаткового Бродягу на підставку, він вважається Персонажем бота J.O.R.D.A.N.
- **Додатковий крок:** візьміть карту бота J.O.R.D.A.N., покладіть її біля свого планшету Гравця і покладіть 1  у кожному комірку Батареї.

Правила соло-режиму


- : ця піктограма інтерпретується як зазвичай. У соло-режимі її треба сприймати як «1».
- Групові Тести: будь-які Групові Тести слід вважати Індивідуальними Тестами в соло-режимі.
- Ви завжди Перший Гравець.




Правила для бота J.O.R.D.A.N.:

- Бот J.O.R.D.A.N. вважається гравцем для вимог перебування на плитці Району, але не вважається гравцем у ширшому ігровому сенсі. Він не має власного планшета Гравця, не може **отримувати**  у будь-який спосіб, не **програмує**, не може мати **прикріплених** Ворогів тощо.
- Ви можете **пересунути** бота J.O.R.D.A.N. на 2 плитку на кроці «Рух і Слід» (на це вказує значення РУХ на його карті). Він **розкриває** плитку Районів і збирає жетони Дослідження. Кожен Актив, ОД або інша нагорода, яку міг би **отримати** бот J.O.R.D.A.N., **отримуєте** ви. Рух бота є безплатним і жодним чином не впливає на Слід гравців.
- Ви можете вилучити 1 Батарею з бота J.O.R.D.A.N., щоб використати його жетон/мініатюру як свою на 1 кроці. Якщо ви це робите, не використовуйте свій основний жетон/мініатюру на цьому кроці. Ви можете використовувати це правило на будь-якому кроці (наприклад, крок «Діяльність Гравця» або «Ефект Району»). Ви мусите вилучити 1 Батарею за кожен крок, на якому ви вирішите так використати бота J.O.R.D.A.N.

Цей ефект можна використовувати, наприклад, для активації особливих дій, таких як запуск Шаблону, необхідного для просування Сценарію, на певній плитці. У цьому випадку ви можете використати бота, який стоїть на цій плитці, замість свого Персонажа.

- **Єдиний виняток:** якщо ви вирішили використати бота J.O.R.D.A.N. на кроці «Ефект Району», щоб активувати ефект Району, у якому перебуває бот, застосуйте значення Сліду з плитку цього Району замість значення Сліду з плитку Району, на якій стоїть ваш головний Персонаж.

Майте на увазі, що це також стосується застосування значення Вхідного/Стационарного Сліду для Районів. Наприклад, якщо бот не **пересувався** на кроці Рух і Слід, і ви вирішили використати ефект його Району, тоді збільште свій  на значення Стационарного Сліду.

- Ви можете зарядити Батарею бота J.O.R.D.A.N., **запустивши** ефект  вказаний на його карті. Ви завжди маєте доступ до цього Шаблону, поки бот J.O.R.D.A.N. залишається в грі. Коли ви **запускаєте** цей Шаблон на кроці «Запуск», покладіть 1  у порожню комірку Батареї. Якщо всі 5 комірок Батареї зайняті, ви не можете **запустити** цей  Цей Шаблон вважається Зламом для всіх ігрових ефектів і взаємодій.
- Якщо на карті бота J.O.R.D.A.N. немає жодної Батареї, вилучіть його карту та приберіть його Персонажа з мапи. Ви більше не можете його використовувати впродовж цього Сценарію.
- Деякі Сценарії мають особливі правила щодо соло-режиму. Обов'язково прочитайте їх перед початком гри.

ГЕНЕРАТОР СЦЕНАРІВ (ЗМАГАЛЬНИЙ РЕЖИМ)

У цьому ігровому режимі гравці змагаються один проти одного, щоб заробити якомога більше Переможних Очок (ПО).




Гравець, який набрав найбільшу кількість ПО наприкінці гри, перемагає.

Підготовка до гри

Виконайте підготовку до гри як зазвичай, але з такими змінами:

- **У підготовці, крок 3, в):** під час вибору стартових Підсилень, приберіть Підсилення з поміткою «Кооп» на звороті та візьміть замість них карти із «Соло/PvP».
- **У підготовці, крок 3, г):** ми рекомендуємо пропустити цей крок, оскільки Навчальні Протоколи можуть вплинути на фінальний підрахунок очок і зробити гру незбалансованою.




Після цього, замість Підготовки Сценарію, перейдіть до Підготовки Генератора Сценаріїв:


1. Виберіть тривалість гри:
 - I. Коротка: встановіть  на 5.
 - II. Середня: встановіть  на 7.
 - III. Довга: встановіть  на 9.
2. Виберіть Першого Гравця.
3. Візьміть 1 випадкову карту підготовки Мапи й відповідно до неї сформуєте Mapu. Починаючи з Першого Гравця, поставте своїх Персонажів на обрані стартові плитку Районів (Укриття або Зруйнований Район). Усі гравці мають почати на різних плитках Районів. Потім покладіть усі карти підготовки Мапи назад у коробку.
4. Візьміть 1 випадкову карту Умов, підготуйте колоду Ворогів і роздайте стартові бонуси всім гравцям. Покладіть будь-які отримані жетони Даних безпосередньо в Пакет Даних. Потім покладіть усі карти Умов назад у коробку.
5. Покладіть 1 випадкову карту Покращення горілиць в ігрову зону, щоб усі могли її бачити. Це карта є активною впродовж усієї гри. Потім покладіть усі інші карти Покращень назад у коробку.
6. Візьміть 1 випадкову карту PvP і покладіть її горілиць в ігрову зону, щоб усі могли її бачити. Це карта є активною впродовж усієї гри. Потім покладіть усі інші карти PvP назад у коробку.
7. Перетасуйте колоду Цілей. Потім візьміть:
 - 2 карти в грі для 2 гравців.
 - 3 карти в грі для 3 або 4 гравців.

Покладіть їх горілиць поруч із колодою Цілей – це стартові Цілі. Переверніть верхню карту Цілі, щоб вона лежала горілиць на верху колоди. Ви можете її бачити, але вона недоступна для виконання.

Правила Генератора Сценаріїв

Змагальний режим проходить так само, як і стандартна гра, але з кількома винятками, наведеними нижче:

1. На планшеті відліку Часу немає запасу Пошкоджених Даних () і гра не може завершитися через вичерпання цього запасу. Вважайте жетони Пошкоджених Даних такими ж жетонами, як і всі інші в нейтральному запасі. Якщо ви маєте отримати жетон Пошкоджених Даних, а нейтральний запас порожній, нічого не відбувається.
2. Карт Сценаріїв немає. Під час кожної фази Квесту, починаючи з Першого Гравця, ви можете ініціювати виконання Тесту (якщо він є на картах Цілей). Потім передайте жетон Першого Гравця за годинниковою стрілкою і зменште  на 1.
3. Якщо ви виконуєте умови на карті Цілі, візьміть цю карту й покладіть її долілиць поруч зі своїм планшетом Гравця. Нікому не показуйте цю карту, ПО будуть зараховані наприкінці гри.
4. Як тільки хтось забирає карту Цілі, негайно покладіть верхню карту (горілиць) з колоди на місце, що звільнилось. Потім переверніть наступну верхню карту колоди Цілей горілиць.
5. Гра закінчується миттєво, коли  досягне 0. Коли це станеться, усі гравці мають підрахувати свої фінальні ПО, згідно з таблицею.

Порядок гри не відрізняється від кооперативного режиму, тож використовуйте ті ж карти-пам'ятки. Єдине, що важливо пам'ятати – ви мусите зменшувати  на 1 після завершення кожної фази Квесту.



Золоте правило Генератора Сценаріїв


У цьому режимі дуже важливо виконувати дії по черзі, починаючи з Першого Гравця. Якщо в будь-який момент виникне плутанина щодо того, хто має виконувати дію першим, просто почніть із Першого Гравця і продовжуйте за годинниковою стрілкою.





Важливо! Якщо ви **розкриваєте** останню плитку Району, а на Mapі немає жодного Сховку Фракції, замініть **розкрити** плитку на випадкову плитку Сховку Фракції.

Підрахунок Переможних Очок

Коли гра закінчується, усі гравці розкривають зібрані карти Цілей і підраховують свої ПО. Використовуйте карту Підрахунку Очок для довідки. Або скористайтеся цими правилами:

- Кожні 3 Активи = 1 ПО.
- Кожна розблокована комірка Даних = 1 ПО.
- Кожен  у вашому запасі = 1 ПО.
- Кожна комірка максимальної  вище 5 = 1 ПО.
- Кожне **споряджене** Підсилення Фракції без слова «видалить» = 1 ПО.
- Кожен **споряджене** не-стартове Підсилення Класу = 2 ПО.
- Додайте ПО із зібраних карт Цілей.

Однак, отримання  віднімає ПО, відповідно до їхньої кількості у вашому запасі:

- 1  = -1 ПО.
- 2-3  = -2 ПО.
- 4-5  = -3 ПО.
- 6+  = -4 ПО.

У разі нічиєї, перемагає гравець, який має менше жетонів Пошкоджених Даних у своєму запасі.

ПОКАЖЧИК

АТК 9, 15, 16

Активи:

- Довший 7, 8
- Пам'ять 7, 8, 10, 11, 13
- Перекид 7, 8, 11
- Сила 7, 8, 11, 15
- Треки 4, 6, 8, 24
- Шаблон 7, 8
- Щит 7, 8, 11, 15

Активні:

- Ворог 15
- Карта Сценарію 16, 18
- Тіло 9, 11, 13

Аркуш Прогресу 3, 20

Аркуш Сценарію 5, 18

Базові Дані 3, 6, 8, 11, 12

Бос 16, 20

Бот J.O.R.D.A.N 21

Видалення Підсилень 10, 24

Вилучити:

- Ворога 12, 15
- жетон 6, 7, 8, 24
- карту Сценарію 16, 19

• Тіло 13

Витратити 8, 10, 13, 14, 24

Відкриті Дані 3, 6, 7, 13

Відлякати 6, 12, 24

Відновити 24

Ворог:

- Горішній 7, 12, 15, 16
- Колода 5, 12, 21
- Прикріплений 6, 12, 13, 15

Вселитись 9, 24

Втратити:

- Актив 8, 24
- Цілісність 24

Генератор Сценаріїв 2, 21, 22

Гравець: 24

- кількість 5, 24
- перший 3, 5

Діяльність гравців 16, 18, 19, 21

Діяльність Світу 16, 19

Жетон Блоку 3, 4, 6, 24

Жетон Дослідження 3, 5, 11, 21

Жетон Сходження 3, 19

Жетон Успіху 3, 19

Заблоковані компоненти 5

Завдання 16, 18, 19

Заповнити 6, 14

Запустити 6, 7, 8, 9, 10, 12, 14, 24

Збільшити:

- Слід 11, 14, 21, 24
- Цілісність 13

Здолати 12, 20, 24

Злам 7, 12, 20, 24

Зменшити:

- Поранення 8, 15
- ЦЛН 13, 24
- Час 16
- Щит 8

Карта Сценарію 5, 16, 18, 19

Крок Запуску 6, 7, 10, 14

Куби:

- Ворога 3, 15, 24
- Гравця 3, 8, 14, 15, 20, 24
- жетони 3, 19

Мапа 5, 9, 11, 14, 21

Момент застосування 10, 14

Навчальний Протокол 2, 4, 6, 9, 21

Негайний ефект 18, 19

ОД: 3, 4, 6, 9, 10, 11, 12, 13, 21

- шаблон 7

Оновлення 6, 8, 10, 13, 14

Основні дані 4, 6, 7

Особливі правила 5, 18, 19, 20

Отримати Поранення 8, 15, 21

Пакет Даних 4, 7, 8

Панель Запуску 4, 6, 8

Перезавантаження 6, 9, 13, 15, 24

Перемога: 2, 20

- очки (ПО) 21

Пересунути 11, 14, 21, 24

Персонаж 9, 11, 13, 14, 21

Підсвічений 6, 14, 24

Підсилення:


- Класу 10, 13
- Фракції 5, 10, 11, 24

Планшет відліку Часу 3, 4, 5, 16, 19


Плитка Району 5, 11, 13, 14, 19, 21

Поразка:

- у грі 20
- у Сценарії 2, 20

Поранення () 8, 24

Пошкоджені Дані 5, 6, 13, 14, 24

Пошкодження (ОП, ) 3, 12, 15, 24

Приготувати 7, 24

ПРО 7, 9, 14

Програма 7, 24

Програмування 7, 9, 14

Розблоковані компоненти 5, 20

Розблокувати 6, 13, 22, 24

Рух 9, 11, 21

Скид 6, 7, 8, 13, 14, 20, 24

Скид Даних 6

Слід: 11

- встановити 11, 13, 14
- значення 11, 14
- крок 11, 14
- перевірка 8, 14
- трек 4, 6, 11, 13

Спорядити 8, 10, 13

Тест 16, 20

Тіло:

- Бродяга 4, 6, 9, 21
- Вдосконалене 6, 9, 24

Універсальний маркер 3, 4, 6, 8, 9, 11, 14, 19, 24

Фаза Бою 9, 10, 12, 15, 16, 17



Фаза Дій 14

Фаза Квесту 16, 21

Фаза Планування 10, 14

Фрейм: 15

- базовий 12
- бойовий 9, 10, 15, 16, 24
- спеціальний 12

Цілісність (ЦЛН,  ):

- Боса 20
- Ворога 12, 16, 24
- Гравця 4, 6, 8, 13, 24

Шаблон: 6, 7, 24

- базовий 7
- довший 7
- Зламу 12, 20
- Тіла 9
- Фракції 10

НАД ГРОЮ ПРАЦЮВАЛИ:

Автори гри: Роберт Плесовіч, Лукаш Влодарчик, Каміль «Sapex» Цесла

Креативний Директор: Каміль «Sapex» Цесла

Провідний Розробник: Лукаш Кравець

Тестування та Розробка: Лукаш Кравець, Філіп Томашевський, Томаш Завадський, Войцех Зелінський, Каміль Марчвяний, Пьотр Крейнер, Вікторія Слюсарчик

Додаткове Тестування: Аріель Ковальський, Лукаш Стаднік, Сташек Стриєвський, Матеуш «majownik» Войніцький, Ар'є Зарка, Давіна, Ребека Уекер, Ноємі Ернст, Моріц Штарке, Себастьян Ястер, Іветт Мюллер, Саймон Фляйзнер, Марвін Манцер, Ян Варнке, Мартін Вільгельм, Ларс Цейц, Пол Кім, Пітер Жао, Джейсон Рідделл, Реймонд Вархолік, Ганс Рейвен, Марі Рейвен, Ганс Рейвен-молодший, Катаріна Рейвен, Костянтин Вебер, Зузанна Банасяк, Марчін Подсядло, Францішек Стемпневський-Яновський, Тимотеуш Гатала, Якуб Блахут, Шимон Кулька

Книга Правил: Лукаш Кравець

Тексти: Анджей Беткевич

Коректура та Редагування: Тайлер Браун

Артдиректор: Патрик Єдрашек, Каміль «Sapex» Цесла

Графічний Дизайн: Міхал Леховський, Адріан Радзюн

Ілюстрації: Кшиштоф Пясек, Патрик Єдрашек, Пьотр Орлеанський, Якуб Дзіковський, Єва Лабак, Памела Луневська

3D Моделювання: Міхал Лісек, Матеуш Модзелевський, Марек Кондратович, Пьотр Ґачек, Єджей Хоміцький

Комп'ютерна Верстка: Анжеліка Каймович, Патриція Маржец, Єджей Цешлак, Рафал Янішевський, Марія Пінковська-Поржицька

Виробництво: Яцек Щипінський, Анна Чайка, Ольга Бараняк, Вітольд Чуді, Зофія Єжинська, Адріанна Коцецька, Матеуш Вольський, Міхал Матлош

Консультанти Гри: Міхал Орач, Марчін Сверкот, Павел Самборський, Міхал Матлош

Духовна Підтримка: Анна Ліс-Вілкош

Особлива Подяка: Павел Самборський, Томаш Завадський, Дарія Качор

Українське Видання: Ігрова Майстерня

Керівники Проєкту: Ігор Загребін та Михайло Мокляк

Редагування: Яна Мокляк

Переклад: Яна Мокляк, Дарина Сауленко

Дизайн і Верстка: Вікторія Погоріла, Інна Погоріла

Ексклюзивний Дистриб'ютор в Україні:

Компанія ТОВ "Ігрова Майстерня"

вул. Нижній Вал, 49, Київ, Україна

www.ihrova-maysternya.com



ВАЖЛИВІ КЛЮЧОВІ СЛОВА, КЛЮЧОВІ ФРАЗИ ТА ПІКТОГРАМИ

Найважливіші ключові слова та фрази:

Видалити: тільки на Підсиленнях Фракцій. Після використання приберіть це Підсилення з гри – його не можна **отримати** або повторно використати в цьому Сценарії (див. с. 10).

Вилучити жетон(и): покладіть цей жетон у нейтральний запас. Якщо не вказано інакше, ви можете зробити це тільки із жетонами з вашої Панелі Запуску.

Витратити X Активу(ів): перемістіть універсальний маркер на відповідному трекові Активу на X клітинок вниз. Якщо у вас недостатньо цього Активу, ви не можете зробити цю дію.

Відновити X: перемістіть універсальний маркер (НЕ обмежувач!) на трекові Цілісності на X клітинок вгору. Універсальний маркер не може піднятися вище обмежувача ЦЛН.


Вселитися: Візьміть карту Вдосконаленого Тіла та покладіть її в комірку Тіла (див. с. 9).

Встановити Слід на 0: покладіть універсальний маркер у найнижчу клітинку «0» на трекові Сліду.

Втратити X Активу(ів): перемістіть універсальний маркер на відповідному трекові Активу на X клітинок вниз. Якщо у вас менше Активу, ніж ви втрачаєте, поставте маркер на 0. Якщо у вас уже немає Активу цього типу, нічого не відбувається.

Запрограмувати X: ви можете перемістити (посунути/поміняти) жетони Даних на вашій Панелі Запуску X разів.

Запустити: Скиньте Шаблон із Панелі Запуску, щоб застосувати його ефект (див. с. 7).

Здолати: Коли цілісність Ворога знижується до 0, скиньте карту цього Ворога та **отримайте 1**  (див. с. 12).


Отримати жетон(и): візьміть цей жетон із нейтрального запасу й покладіть його у свій Скид.

Отримати X Активу(ів): перемістіть універсальний маркер на відповідному трекові Активу на X клітинок вгору.

Пересунути: переставте свого Персонажа на відстань до X плиток (де X – ваше значення РУХ) від вашої поточної плитки Району.


Приготувати X: візьміть X жетонів Даних зі свого Пакета Даних і покладіть їх у порожні комірки Панелі Запуску на ваш вибір. Візьміть одразу всі жетони й розкладіть їх, замість того, щоби брати їх по одному.



Прикріпити: покладіть карту Ворога поруч із Планшетом Гравця у відповідну комірку. Якщо у вас уже є **прикріплені** Вороги на вашому Планшеті, покладіть Ворога під раніше **прикріпленими** Ворогами так, щоби було видно ліву частину карти.

Розблокувати X: вилучіть X вибраних жетонів Блоку () з Панелі Запуску, щоби відкрити деякі комірки Даних (ці комірки Даних вважаються **Розблокованими** й **Підсвіченими**).

Розкрити: перевернути горілиць. Це ключове слово стосується жетонів і плиток Районів. Якщо жетон або плитка Району **нерозкриті**, це означає, що вони лежать долілиць і їхній вміст приховано від гравців.

Скинути жетон(и): покладіть цей жетон у ваш Скид. Якщо не вказано інакше, ви можете зробити це тільки із жетонами з вашої Панелі Запуску.


Спорядити: зазвичай під час Оновлення, **витратьте**  щоби активувати одну з ваших **знятих** карт Підсилення. Відтепер ви можете використовувати його ефекти (див. с. 10).



Цілісність: відображає ваш зв'язок із Тілом. Коли вона знижується до 0, ви мусите **перезавантажитися** (див. *Перезавантаження*, с. 13). Вона може сприйматись як життя/здоров'я/очки поранень, але її втрата не означає програш у грі. У кожному Сценарії є запас жетонів Пошкоджених Даних, які гравці будуть брати під час **перезавантаження** – якщо закінчилися ці жетони, тоді Сценарій програно. Вороги також мають свою Цілісність, але вона позначається іншою піктограмою. (Цілісність Гравців – . Цілісність Ворогів – ).

Найважливіші піктограми

Активи (див. с. 8)

: Сила. **Витратьте** перед Перевіркою Атаки, щоби додати 1  до кидка за кожну **витрачену** Силу.


: Перекид. **Витратьте** після кидка, щоби **перекинути** 1  за кожен **витрачений** Перекид.


: Щит. **Витратьте** X, щоби уникнути X .

: Пам'ять. **Витратьте** під час Оновлення, щоби **отримати** або вилучити жетони Даних або **спорядити** Підсилення.

Дані (див. с. 6 та 7)


: Жетони Даних. Використовуються в Шаблонах (див. с. 7).

: Символ, який зазвичай використовується в Шаблонах. Будь-який жетон Базових Даних, який потрібно покласти на відповідне місце в Шаблоні, щоби його **запустити**.


: Символ, який зазвичай використовується в Шаблонах. Жетон Базових Даних, що відповідає жетону Основних Даних, який потрібно покласти на відповідне місце в Шаблоні, щоби його **запустити**.



Куби

: Восьмигранні куби ворогів. Бувають двох типів: із символами та з числами. Зазвичай використовуються під час Бою для перевірки атак Ворога.

: Шестигранні куби, що зазвичай використовуються гравцями під час перевірки Сліду, перевірки Атаки та Тесту.

Вороги (див. с. 12)


: карта Ворога.

: Цілісність Ворога (здоров'я Ворога). Коли цей показник зменшується до 0, Ворог вважається **здоланим**, а гравець **отримує 1** .









: Злам – слабкі місця Ворога. Зазвичай **запускається**, щоби поранити Ворога або **отримати** ресурси.



: Відлякування – ефект, який миттєво вилучає Ворога. Зазвичай супроводжується певним штрафом.

: Пошкодження, які завдаються Ворогам.


: Поранення, які наносяться Гравцям.

Бій (див. с. 15)




   : Символи на Бойових Фреймах. Гравці можуть витратити  та , щоби активувати відповідні Фрейми під час фази Бою.  та  можуть бути використані багато разів і активуються відповідною кількістю кубів.


 : Ефекти атаки Ворога. Відповідають Фреймам на картах Ворогів.

Сценарії (див. с. 19)


: Час. Представлений універсальним маркером на планшеті відліку Часу.


: Кількість гравців. Вважається числом для ігрових ефектів (наприклад, 3 у грі з 3 гравцями).

  : Жетони, які використовуються для позначення різних речей упродовж гри. Кожен Сценарій пояснює, що ці жетони позначають.

: Жетони Дослідження. Одноразові бонуси, які отримують гравці, коли **розкривають** плитку Районів.

Інші піктограми

: ОД. Використовується для Оновлення Персонажів гравців.

: ТСлід. Показує, наскільки ймовірно, що ви зіткнетеся з Ворогами. Трек розміщено ліворуч на планшеті Гравця (див. с. 11).