

ЧЕРВОНИЙ СВІТАНОК

Автори: Джеймі Стегмаєр і Александер Шмідт
Художники: Жак Дейвіс, Майлз Бенксі й Джастін Вонг

Засновано на серії романів Пірса Брауна

Відкрийте для себе футуристичний всесвіт «Червоного світанку»! Ця гра заснована на серії романів Пірса Брауна, де він розповідає про утопічне суспільство, поділене на 14 різнокольорових каст. Вам випало очолити один з великих домів, що прагне здобути владу, спираючись на різномасштабних послідовників. Чи вдасться вам вплинути на чинний баланс у суспільстві? Чи ви й надалі миритиметеся з пануванням золотих?

ОГЛЯД І МЕТА ГРИ

Кожну партію ви починаєте з картами випадкових персонажів зі всесвіту «Червоного світанку». Протягом гри ви використовуєте ці карти різними способами – призначаєте персонажів, активуєте їхні властивості й додаєте персонажів собі на руку. Беручи нового персонажа, ви отримуєте особливий бонус тієї зони, звідки взяли цього персонажа.

Гра закінчується, коли виконуються відповідні умови. Щоб визначити свій підсумковий результат, ви рахуєте набрані очки за комбінації карт персонажів на руці та додаєте очки за гелій, володарювання, позицію на треку флоту й рівень впливу.

КОМПОНЕНТИ

60 фішок гелію (червоні кристали)



60 фішок впливу
(по 10 фішок 6 різних кольорів)



6 фішок флоту
(по 1 кораблю 6 різних кольорів)



1 фішка першого гравця
(у формі півмісяця)



1 фішка володарювання



112 карт персонажів



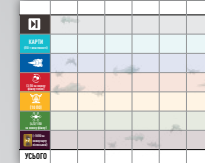
6 плиток домів



1 ігрове поле



1 блокнот для підрахунку очок



1 кубик світанку



6 карт-пам'яток



ПРИГОТУВАННЯ

1 Покладіть ігрове поле на стіл. Перетасуйте колоду карт персонажів і покладіть її долілиць на ігрове поле. Покладіть кубик світанку біля колоди.

2 У кожну зону (Юпітер, Марс, Місяць та Інститут) покладіть горілиць по 2 карти персонажів з колоди. Ці карти повинні перекривати одна одну так, щоб тільки цінність, назва й колір нижньої карти лишалися видимими. (Важливо! Гравці можуть будь-коли переглядати карти в зонах.)

3 Візьміть 5 карт персонажів з колоди, щоб сформувати вашу початкову руку. Не показуйте карти на руці іншим гравцям до кінця гри. Далі візьміть випадкову плитку дому. Отримайте карту-пам'ятку, фішку флоту й фішки впливу того

самого кольору. Потім виконайте інші приготування на ігровому полі, як указано нижче:

4 Поставте фішку флоту вашого дому на поділку «0» треку флоту.

5 Створіть запас гелію. Для цього покладіть усі фішки гелію на відповідне місце нижче колоди.

6 Поставте фішку володарювання біля ігрового поля. Вона визначає поточного лідера суспільства.

7 Почніть партію з 10 фішками впливу вашого дому в особистому запасі (протягом гри ви викладатимете їх в Інститут).

• Якщо граєте вдвох, покладіть в Інститут 3 фішки впливу дому, який не бере участі у грі. Вони представлятимуть нейтральний дім. Це підвищить конкуренцію під час фінального підрахунку.

8 Якщо одному з гравців дістався дім Аполлона (жовта плитка), він отримує фішку першого гравця. Інакше навмання виберіть гравця, що отримає цю фішку. Тепер цей гравець може виконати свій перший хід. Фішка першого гравця лишатиметься в нього до кінця партії.



АВТОРСЬКА ПРИМІТКА (ВІД ДЖЕЙМІ). «Червоний світанок» – одна з моїх найулюбленіших книжкових серій. Кілька років тому я звернувся до її автора, Пірса Брауна, і поцікавився, чи можна отримати права на настільну адаптацію його романів. На той час такої можливості не було. Але саме з цього розпочався тривалий процес багаторазових спроб отримання прав, розроблення оригінальної гри й подальшого її видання. Яюсь, під час партії у Fantasy Realms з Алексом, мене наче блискавкою вдарило, і я вигукнув: «Єврика!» Далі ми з Алексом виконали велику роботу створюючи прототип, до кропіткого тестування якого долучилася команда «Stonemaier Ambassadors». Усі потрібні перемовини з Пірсом і його представниками залишилися позаду, й ось нарешті моя мрія збулася! Я дуже пишаюся тим, що можу поділитися цією грою з вами!

ПЕРЕБІГ ГРИ

У свій хід ви повинні виконати одну з двох дій: «Наказ» або «Розвідка». Завдяки цим діям ви можете розігравати різноманітні ефекти й отримувати бонуси, як зазначено нижче.

НАКАЗ

Виберіть карту з руки й ПРИЗНАЧТЕ її горілиць у будь-яку зону, накривши верхню карту в цій зоні. Видимими повинні лишатись тільки назва, колір касти й цінність накритої карти. За можливості активуйте властивість призначення (👉) зіграної карти. Така активація не завжди обов'язкова (наприклад, якщо на карті зазначено: «Можете взяти...»).

ПРИЗНАЧТЕ В ЗОНУ



Потім, щоб завершити дію наказу, виберіть один з двох варіантів:

- Візьміть верхню карту із зони, в яку ви не призначали карту під час цього ходу, потім отримайте бонус цієї зони.
- Візьміть верхню карту колоди, потім киньте кубик світланку й отримайте випадний бонус.

Гравці виконують ходи за годинниковою стрілкою, поки не справдяться умови закінчення гри. Після цього гравці виконують ходи, аж поки всі не виконають однакову кількість ходів (а дім Аполлона не виконає свій додатковий хід).

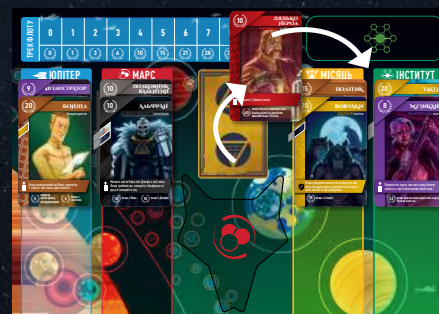
ЗАУВАЖЕННЯ

- Якщо не зазначено інше, бонуси, які гравці отримують від наказу й розвідки, активуються тільки під час виконання цих дій. Ви не отримуєте бонус зони, якщо берете карту з будь-яких інших причин (наприклад, якщо на карті персонажа вказано: «Візьміть верхню карту з зони Місяця»).
- Властивості призначення деяких карт вимагають «завершити ваш хід». Це означає, що ви не можете продовжити хід і взяти верхню карту зони чи колоди та відповідний бонус.
- Властивості призначення деяких карт можуть переміщувати призначену вами карту в іншу зону. У такому разі все одно вважайте, що ви призначили карту в зону, яку вибрали першою.
- Деякі властивості призначення згадують «іншу зону». Це означає будь-яку іншу зону, крім тієї, куди ви призначили карту.
- Властивості призначення деяких карт можуть вимагати, щоб ви призначили додаткову карту. У такому разі призначте цю карту горілиць у будь-яку зону й активуйте її властивість призначення (якщо є). Це вважають призначенням. Але ви все одно можете виконати фінальний крок дії НАКАЗУ лише один раз.
- Якщо ви не можете скористатися властивістю призначення карти, ви все одно можете призначити таку карту та ігнорувати її властивість.
- Якщо карта вимагає від вас перемістити чи покласти карту, це не вважають призначенням.
- 0 вважають парним числом (для карт, які звертаються до парної/непарної цінності карти).
- Дії призначення, які приводять до обміну ресурсів, можна виконати лише раз на хід (наприклад, Спонсор, Брокер).

РОЗВІДКА

Розкрийте верхню карту колоди й покладіть (не призначте) її в будь-яку зону, накривши нею верхню карту в цій зоні. Видимими повинні лишатись тільки назва, колір і цінність накритої карти. Отримайте бонус цієї зони. *Зазвичай дію розвідки гравці вибирають, якщо повністю задоволені своєю рукою.*

ПОКЛАДІТЬ У ЗОНУ



У гри 4 зони: Юпітер, Марс, Місяць та Інститут. Колода – це не зона.

Ви завжди можете передивлятися карти в будь-якій зоні, зберігаючи їхній порядок.

ЯКЩО ЩОСЬ ВИЧЕРПАЛОСЯ

Такі випадки вкрай рідкісні, але якщо це трапилося, зробіть таке:

ВИЧЕРПАЛИСЯ КАРТИ В КОЛОДІ.

Якщо це сталося, гравці більше не можуть брати карти з колоди чи якось інакше взаємодіяти з нею.

ВИЧЕРПАЛИСЯ КАРТИ НА РУЦІ.

Якщо це сталося, ви все одно можете наказувати чи розвідувати у ваш хід. Якщо ви наказуєте, пропустіть крок призначення дії наказу (адже ви не маєте карт на руці, які можна було б призначити).

СТРУКТУРА КАРТИ ПЕРСОНАЖА

- 1 Назва.
- 2 Колір.
- 3 Базова цінність (очки наприкінці гри).
- 4 Персонажі, з якими ця карта «бажає» (смужка) чи «не бажає» (перекреслена смужка) перебувати на руці. Ця візуальна підказка відповідає тексту в іншому місці на карті.
- 5 Властивість призначення (🏠).
- 6 Бонусні очки наприкінці гри (🏆). Якщо на карті вказаний колір або конкретний персонаж (наприклад, «Якщо з червоним», «Якщо не з синіми», «За кожного золотого»), це стосується інших карт у вас на руці.
- 7 Захисна властивість (🛡️). Це необов'язкова властивість, яка дозволяє вам розкрити таку карту, щоб запобігти спробі суперника щось заподіяти вам.
- 8 Властивість «Наприкінці гри» (🏆).



Колір карти персонажа відображає касту цього персонажа.

ВИГНАТИ карту – означає вилучити її з гри (відтепер). Усі вигнані карти кладуть горілиць у стос біля ігрового поля без дотримання будь-якого порядку. Гравці можуть переглядати ці карти в будь-який момент.



РОЗКРИТИ карту – означає показати її усім суперникам. Після цього карта повертається вам на руку, якщо не зазначено інше.



БОНУСИ ЗОН

Коли ви берете карту з однієї з 4 зон під час дії НАКАЗУ або коли кладете карту з колоди в зону під час дії РОЗВІДКИ, ви також отримуєте бонус цієї зони (якщо можливо):

ЮПІТЕР. Просуньте ваш корабель по треку флоту на 1 поділку вперед. Ви більше не можете зробити цього, якщо ваш корабель уже дістався останньої поділки треку.

МАРС. Візьміть 1 фішку гелію. Гелій – це необмежений ресурс. Якщо в запасі бракує його фішок, використовуйте будь-який відповідний замітник.

МІСЯЦЬ. Отримайте (або залиште в себе) фішку володарювання. Вона активує бонус на плитці вашого дому.

ІНСТИТУТ. Покладіть 1 вашу фішку впливу в цю зону. Ви більше не можете зробити цього, якщо вже поклали туди всі 10 ваших фішок.



КОЛОДА. Колода – це не зона, але якщо ви вирішили взяти карту з колоди, а не з однієї з 4 зон під час дії НАКАЗУ, киньте кубик світанку й отримайте обов'язковий бонус, дотримуючись усіх правил, наведених вище.

КУБИК СВІТАНКУ. БОНУСИ



Виберіть зону й виженіть з неї верхню карту.



Розкрийте верхню карту колоди й покладіть (не призначте) її в будь-яку зону.



Отримайте (або залиште в себе) фішку володарювання.



Візьміть 1 фішку гелію.



Просуньте ваш корабель треком флоту на 1 поділку вперед.



Покладіть 1 фішку впливу в Інститут.

ПЛИТКИ ДОМІВ І ФІШКА ВОЛОДАРЮВАННЯ

Кожна плитка дому має властивість, яка активується щоразу, коли ви отримуєте фішку володарювання (навіть якщо ви вже володієте нею). Зазвичай це трапляється, коли ви берете карту з Місяця, а також, коли активуєте властивість карти, що дозволяє отримати фішку володарювання, або коли в результаті вашого кидка на кубик світанку випала грань з Місяцем. Спершу ви отримуєте фішку володарювання, а вже потім активуєте властивість дому. Активація властивостей домів обов'язкова, а не добровільна.

АПОЛЛОН

Ви виконуєте перший і останній хід у грі. Щоразу, коли ви отримуєте фішку володарювання (навіть якщо вже маєте її), розкрийте й покладіть (не призначте) верхню карту колоди наверх будь-якої зони.

ЦЕРЕРА

Ви починаєте гру з додатковою картою на руці. Щоразу, коли ви отримуєте фішку володарювання (навіть якщо вже маєте її), виберіть зону й виженіть з неї будь-яку 1 карту. Наприкінці гри (перед фінальним підрахунком) виженіть 1 карту з вашої руки.

ДІАНА

Щоразу, коли ви отримуєте фішку володарювання (навіть якщо вже маєте її), виставте 1 фішку впливу в Інститут.

ЮПІТЕР

Щоразу, коли ви отримуєте фішку володарювання (навіть якщо вже маєте її), просуньтеся на 1 поділку вперед по треку флоту.

МАРС

Щоразу, коли ви отримуєте фішку володарювання (навіть якщо вже маєте її), ви берете 1 фішку гелію.

МІНЕРВА

Щоразу, коли ви отримуєте фішку володарювання (навіть якщо вже маєте її), киньте кубик світанку й отримайте випадний бонус. Якщо випала фішка володарювання, виберіть будь-який інший бонус на кубик.

КІНЕЦЬ ГРИ ТА ПІДРАХУНОК ОЧОК

Гра добігає кінця, якщо гравці (в будь-якій комбінації) виконали всі 3 нижчезказані умови АБО один гравець виконав будь-які 2 з цих умов:



Гравець має 7 чи більше фішок гелію.



Гравець поклав 7 чи більше фішок впливу в Інститут.

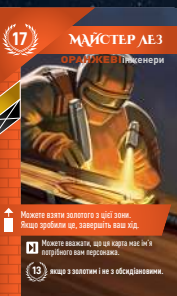


Гравець дістався поділки «7» на треку флоту чи просунувся далі.

Після цього, щойно усі гравці виконають однакову кількість ходів у грі, завершіть виконувати ходи. Якщо дім Аполлона бере участь у грі, він виконує останній хід (додатковий).

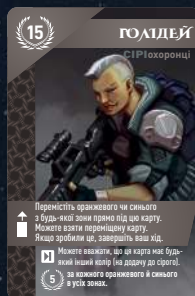
Скористайтеся блокнотом для підрахунку очок, щоб підсумувати фінальний результат кожного гравця в такому порядку:

П **ВЛАСТИВОСТІ «НАПРИКІНЦІ ГРИ»** **(П):** Перший гравець активує всі свої властивості «наприкінці гри» у вибраному ним порядку. Далі те саме за годинниковою стрілкою по черзі виконують усі гравці.



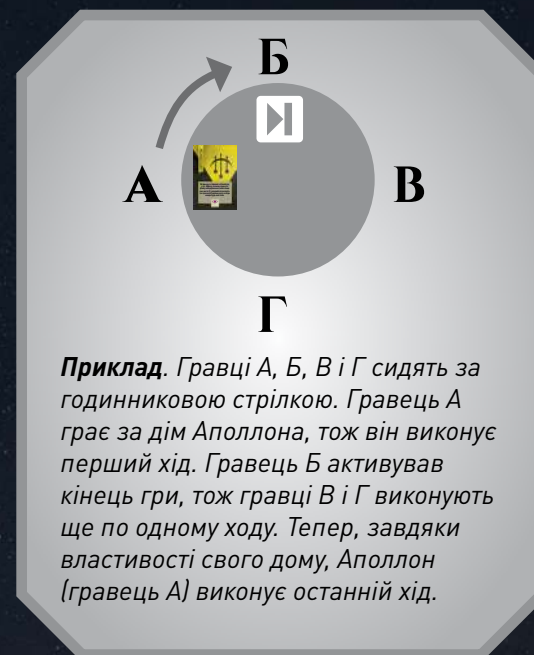
«МОЖЕТЕ ВВАЖАТИ, ЩО ЦЯ КАРТА МАЄ ІМ'Я ПОТРІБНОГО ВАМ ПЕРСОНАЖА»

Цей текст на картах оранжевих персонажів дозволяє вам змінити назву такої карти на ім'я іншого персонажа. Отже, коли ви маєте карту, яка дає очки за умови «якщо з Дерроу», але не маєте його карти, то можете перейменувати оранжевого персонажа на «Дерроу», щоб здобути ці очки. Водночас усі інші характеристики оранжевого лишаються незмінними (наприклад, ви не копіюєте властивості та очки карти персонажа Дерроу). Ви не набираєте додаткових очок за наявність у вас на руці кількох карт з однаковим іменем.



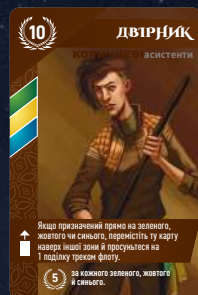
«МОЖЕТЕ ВВАЖАТИ, ЩО ЦЯ КАРТА МАЄ БУДЬ-ЯКИЙ ІНШИЙ КОЛІР (НА ДОДАЧУ ДО СІРОГО)»

Цей текст на картах сірих персонажів дозволяє вам вважати, що кожна ваша карта сірих має додатковий колір (тобто набирати більше очок, якщо якісь карті потрібен інший колір).



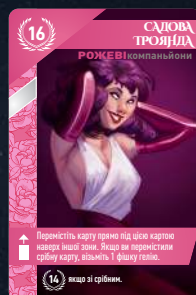
| | | | | | | | | | | | | | | |
|---|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|
| | | | | | | | | | | | | | | |
| П | | | | | | | | | | | | | | |
| КАРТИ (ПО + властивості) | | | | | | | | | | | | | | |
| ФЛОТ (10 за кожну фішку флоту) | | | | | | | | | | | | | | |
| ГЕЛІЙ (10 ПО) | | | | | | | | | | | | | | |
| ВПЛИВ (4/2/1 ПО за кожну фішку) | | | | | | | | | | | | | | |
| УСЬОГО | | | | | | | | | | | | | | |

КАРТИ **КАРТИ ПЕРСОНАЖІВ (ЦІННІСТЬ І БОНУСНІ ОЧКИ НАПРИКІНЦІ ГРИ).** Перегляньте карти на своїй руці. Підсумуйте базову цінність кожної карти (угорі ліворуч) і очки, набрані або втрачені відповідно до умов нарахування бонусних очок наприкінці гри (унизу).



«ЗА КОЖНОГО»
Порахуйте очки за кожну карту вказаного типу у вас на руці.

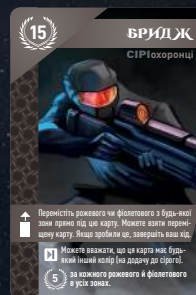
Приклад. Якщо текст карти каже: «5 очок за кожного зеленого, жовтого й синього», і ви маєте на руці 2 карти зелених, 1 карту синю і не маєте жовтих, ви набираєте 15 очок.



«ЯКЩО 3» / «ЯКЩО НЕ 3»

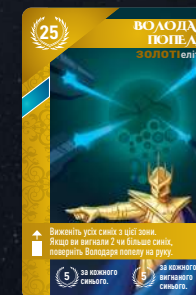
Порахуйте очки, якщо ви маєте або не маєте карту відповідного типу або конкретного персонажа на руці. Враховується сам факт наявності на руці карт відповідного типу, а не їхня кількість.

Текст карти: «14 очок, якщо зі срібним» – означає, що ви один раз набираєте 14 очок, якщо маєте на руці одну чи більше карт срібних.



«ЗА КОЖНОГО (КОЛІР) В УСІХ ЗОНАХ»

На відміну від інших бонусних очок наприкінці гри, ці очки нараховують за карти в зонах на ігровому полі, а не за карти у вас на руці.



ВИГНАНІ КАРТИ

Деякі бонуси наприкінці гри відсилають до стосу вигнаних протягом партії карт. Байдуже, хто саме з гравців вигнав ту чи іншу карту.

ТРЕК ФЛОТУ. Наберіть очки відповідно до вашої позиції на треку флоту (від 0 до 43 очок).

| | | | | | | | | | | | |
|------------|---|---|---|---|----|----|----|----|----|----|----|
| ТРЕК ФЛОТУ | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
| | 0 | 1 | 3 | 6 | 10 | 15 | 21 | 28 | 34 | 39 | 43 |

ГЕЛІЙ. Наберіть 3 очки за кожну фішку гелію у вашому запасі.



ВОЛОДАРЮВАННЯ. Наберіть 10 очок, якщо маєте фішку володарювання.



ВПЛИВ. Гравець або гравці з найбільшою кількістю фішок впливу в Інституті набирають по 4 очки за кожну свою фішку в цій зоні. Гравець або гравці, що займають другу позицію за кількістю фішок впливу в Інституті, набирають по 2 очки за кожну свою фішку в цій зоні. Усі інші гравці набирають по 1 очку за кожну свою фішку впливу в зоні Інституту.

- Зауважте, що коли ви граєте вдвох, на початку партії в зону Інституту кладуть 3 фішки впливу дому, який не бере участі у грі. Гравці повинні вважати ці 3 фішки фішками третього дому під час порівняння впливу наприкінці гри.

НАДЛИШОК КАРТ. За кожну карту на вашій руці, починаючи з 8-ї, ви втрачаєте по 10 очок. Усі очки, які ви набирали за такі карти лишаються чинними. Що більший дім, то важче ним керувати. Цей штраф спонукає гравців зосередитися на побудові ефективнішої взаємодії між картами, а не на простому накопичуванні.

Наприклад, Сергій і Наталя мають по 10 фішок впливу в Інституті, Артур має 5, і Андрій має 2. Сергій і Наталя набирають по 40 очок, Артур набирає 10 очок, а Андрій набирає 2 очки.

Сергій: 10 x 4 = 40
 Наталя: 10 x 4 = 40
 Артур: 5 x 2 = 10
 Андрій: 2 x 1 = 2

Наприклад, якщо у вас на руці 9 карт, ви втратите по 10 очок за 8-у й 9-у карту.

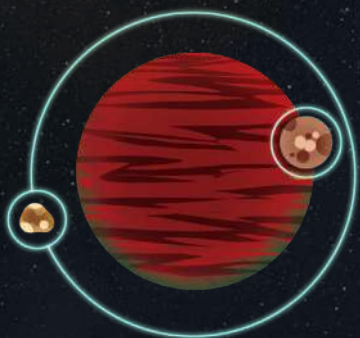
7 КАРТ



8 ТА 9



Гравець із найбільшою кількістю очок перемагає у грі.
 Чудовий фінальний результат – 300+ очок.
 У разі нічиєї перемагає гравець із фішкою володарювання.
 Інакше гравці з найбільшою кількістю очок ділять перемогу.





В утопічному світі «Червоного світанку» суспільство поділене за кольорами. Це алегорія на боротьбу за расове рівноправ'я, що відбувалася й досі триває в реальному світі. Це застережлива оповідь про те, що може статися, коли людей сприймають за кольором шкіри, а не як особистостей.

**УКРАЇНСЬКЕ ВИДАННЯ
ПІДГОТОВЛЕНО КОМАНДОЮ «GEEKACH GAMES»
ЗА ПІДТРИМКИ КОМПАНІЇ «ПЛАНЕТА ІГОР»**

КЕРІВНИК ПРОЄКТУ

Олександр Ручка

ПЕРЕКЛАДАЧ

Юрій Голубенко

РЕДАКТОРИ

Сергій Лисенко, Святослав Михаць

ДИЗАЙН І ВЕРСТКА

Артур Патрихалко

НЕОЦІНЕННА ДОПОМОГА

Анна Вакулєнко, Владислав Жебровський, Дмитро Науменко, Ксенія Манусевич,
Наталія Васильєва, Поліна Матусевич, Сергій Іщук, Сергій Тодоров та Тарас Ярош.



WWW.GEEKACH.COM.UA



STONEMAIER
GAMES



WWW.PLANETA-IGR.COM